

LAMPIRAN



Lampiran 1. Surat Permohonan Data



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://fk.undiksha.ac.id>

Nomor : 2275/UN48.11.1/DT/2022
Lampiran : -
Hal : Surat Permohonan Data

Singaraja, 21 Nopember 2022

Yth. Kepala SMK Negeri 2 Singaraja
di tempat

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

Nama : I Made Bhisma Putra Nugraha
NIM : 1915051063
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Semester : VII (tujuh)

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. Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Peserta Didik

KISI-KISI ANGKET KEBUTUHAN PESERTA DIDIK

No.	Komponen	Indikator	No. Soal
1	Karakteristik Peserta Didik	Pemahaman siswa terhadap pembelajaran	2, 4
		Karakteristik siswa terhadap pembelajaran	1, 3, 5, 7
		Motivasi siswa dalam pembelajaran	6, 8
2	Karakteristik Pembelajaran	Materi Pembelajaran	9, 10
		Konten Pembelajaran	11, 15
		Sarana Pembelajaran	12, 13, 14



Lampiran 3. Angket Kebutuhan Peserta Didik

Nama

32 jawaban

Ketut Agus Mangku Restiasa

Komang Endang Widi Astiti

Luh sugiantari

Wieke Cherly pranadewi

Gusti Ayu Kadek Cinta Astuti

Kadek Ayu Novi Resdani

Kadek Agus Ngurah Rezi S.Y

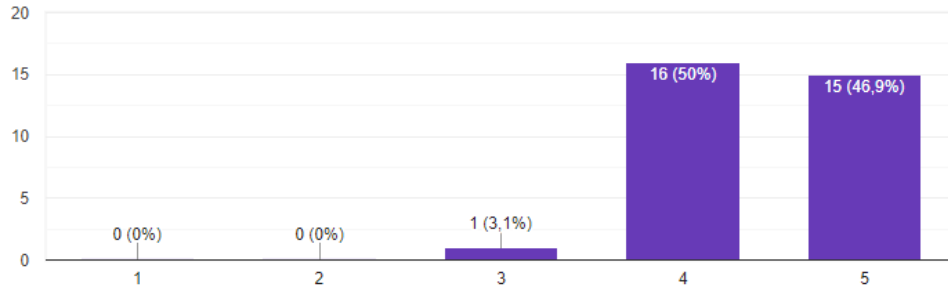
Ni Kadek Novi Suwardiani

Rani Atmariansi

Saya senang belajar ekstrakurikuler Pramuka, khususnya materi *Semaphore*.

[Salin](#)

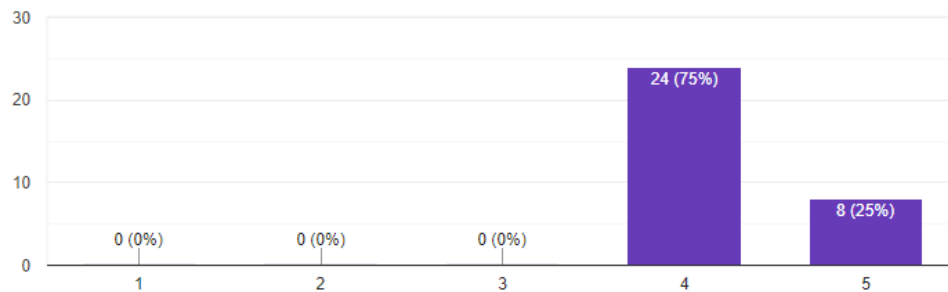
32 jawaban



Saya fasih dalam menggunakan smartphone atau aplikasi.

[Salin](#)

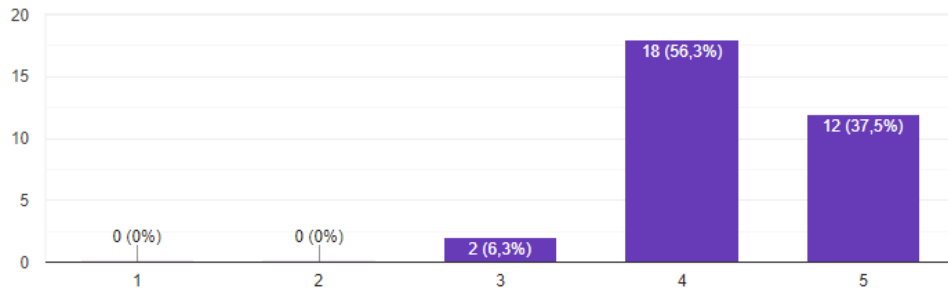
32 jawaban



Saya senang jika belajar materi tentang *Semaphore* menggunakan buku/smartphone/internet.

[Salin](#)

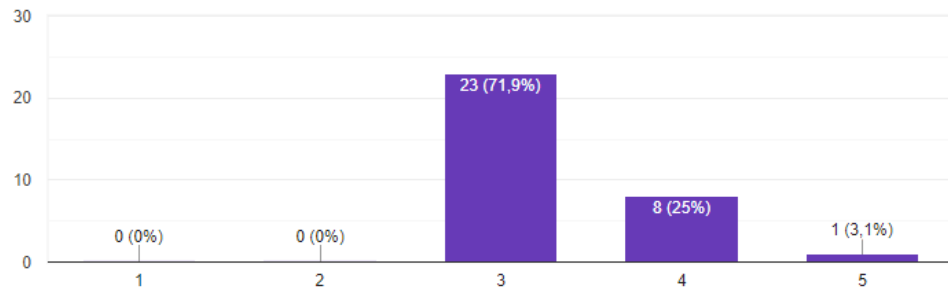
32 jawaban



Saya memahami dengan baik materi tentang *Semaphore* yang disampaikan oleh pembina.

[Salin](#)

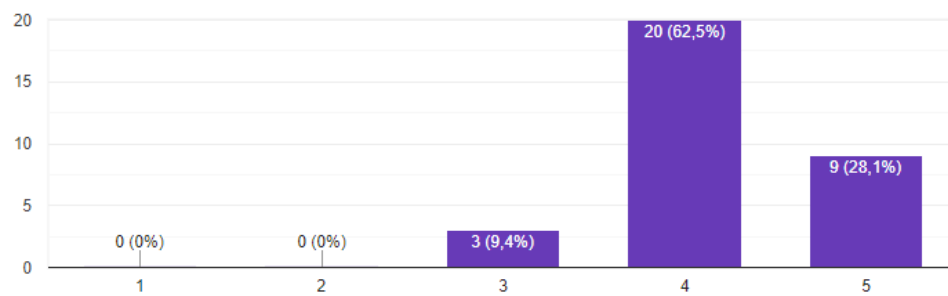
32 jawaban



Saya terkadang bosan dengan media pembelajaran yang digunakan oleh pembina.

[Salin](#)

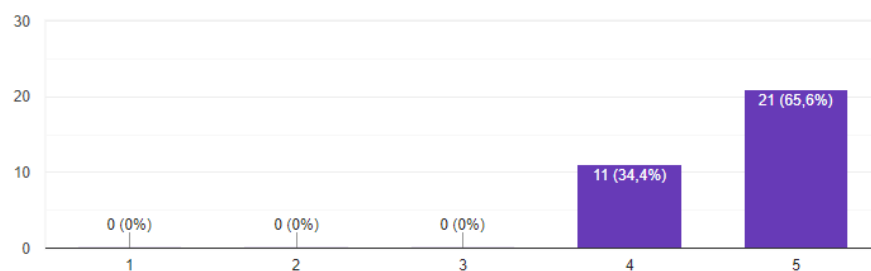
32 jawaban



Saya ingin pembina menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.

[Salin](#)

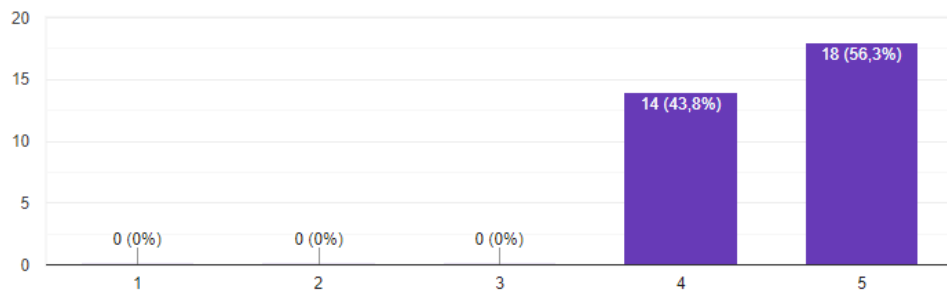
32 jawaban



Saya senang saat belajar terdapat gambar atau animasi yang dapat menjelaskan materi pembelajaran.

[Salin](#)

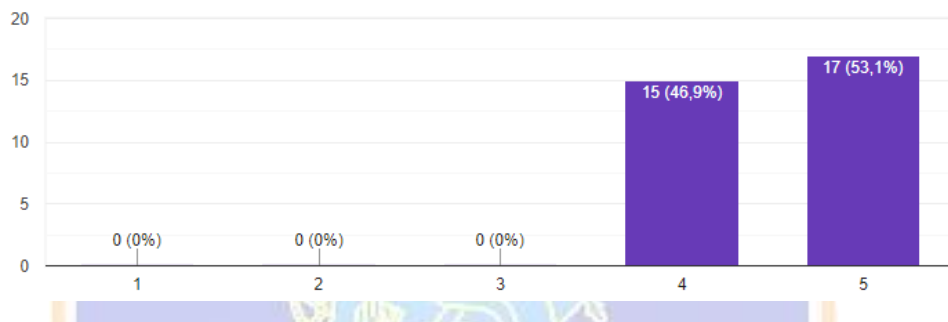
32 jawaban



Saya membutuhkan sebuah media pembelajaran yang mudah saya diakses melalui smartphone.

[Salin](#)

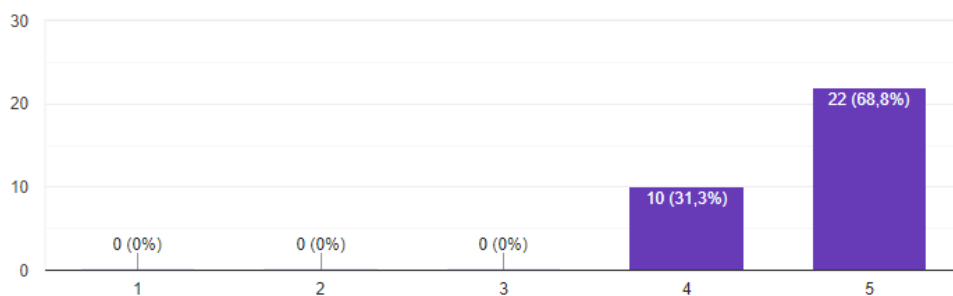
32 jawaban



Materi Semaphore susah dipahami jika dijelaskan dengan teori saja.

[Salin](#)

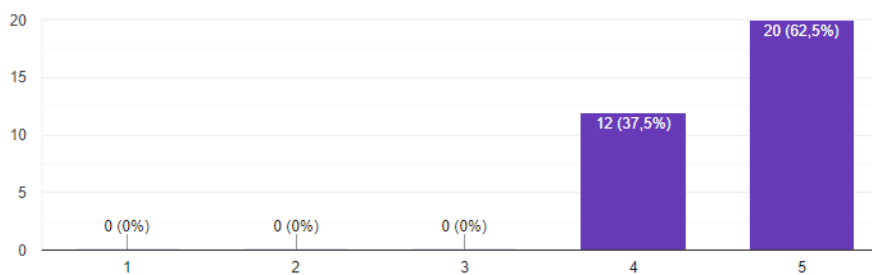
32 jawaban



Saya mengalami kesulitan saat memperagakan gerakan Semaphore jika belum memahami dan hafal gerakan yang telah dijelaskan oleh pembina.

[Salin](#)

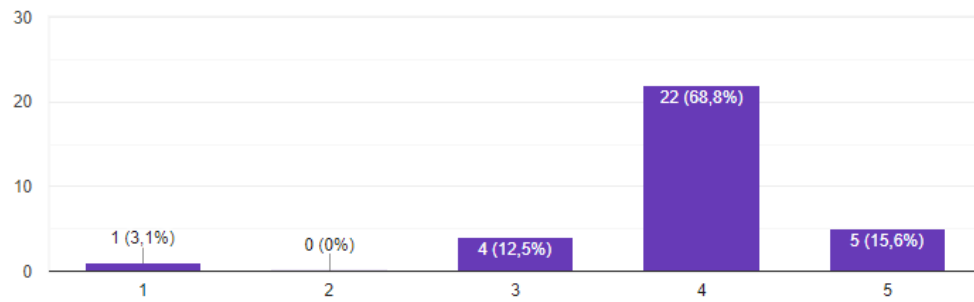
32 jawaban



Pembina tidak pernah menampilkan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran materi *Semaphore*.

[Salin](#)

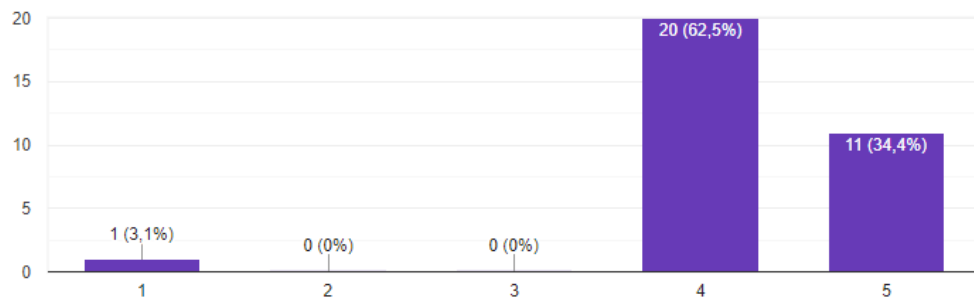
32 jawaban



Saya memiliki Komputer/Laptop/Smartphone.

[Salin](#)

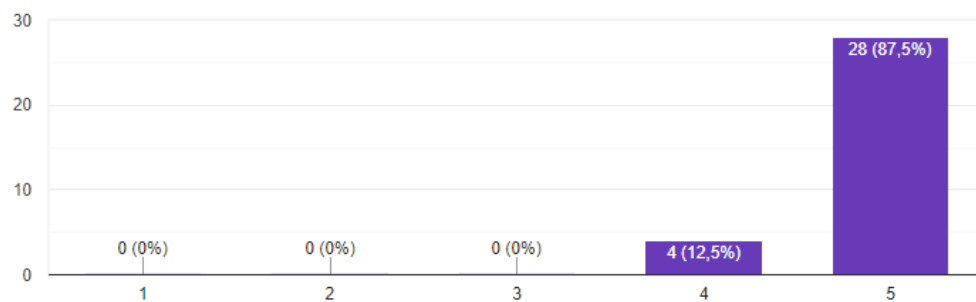
32 jawaban



Sekolah memperbolehkan siswa untuk menggunakan Komputer/Smartphone dalam proses pembelajaran.

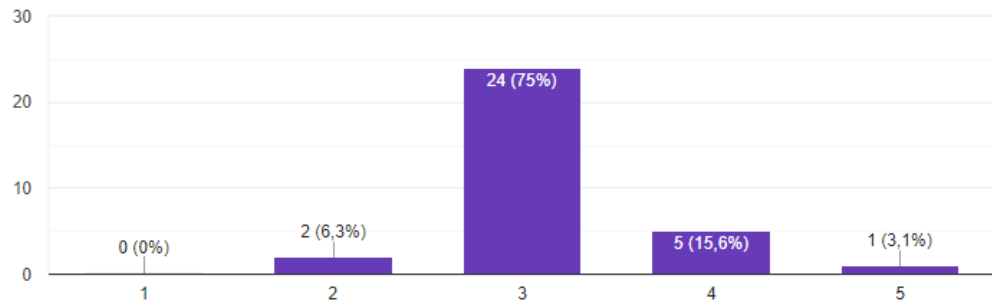
[Salin](#)

32 jawaban



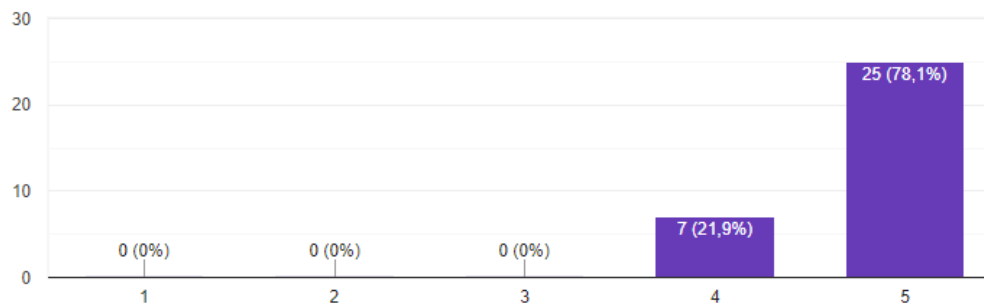
Sekolah memiliki bendera *Semaphore* yang mencukupi.

32 jawaban



Menurut saya pembelajaran materi *Semaphore* dengan menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality* akan menjadi lebih menarik.

32 jawaban



Lampiran 4. Hasil Angket Kebutuhan Peserta Didik

No	Daftar Pernyataan	Responden																																Total SS	Total S	Total KS	Total TS	Total STS	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32						
1	Saya senang belajar ekstrakurikuler Pramuka, khususnya materi Semaphore.	4	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4	3	5	4	4	5	4	5	5	4	4	75	64	3	0	0	
2	Saya fasih dalam menggunakan smartphone atau aplikasi.	4	4	4	4	5	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	40	96	0	0	0	
3	Saya senang jika belajar materi tentang Semaphore menggunakan buku/smartphone/internet.	4	3	4	5	5	4	5	3	4	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	60	72	6	0	0	
4	Saya memahami dengan baik materi tentang Semaphore yang disampaikan oleh pembina.	4	5	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	5	32	69	0	0	
5	Saya terkadang bosan dengan media pembelajaran yang digunakan oleh pembina.	3	3	4	5	3	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	45	80	9	0	0	
6	Saya ingin pembina menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	105	44	0	0	0	
7	Saya senang saat belajar terdapat gambar atau animasi yang dapat menjelaskan materi pembelajaran.	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	90	56	0	0	0	
8	Saya membutuhkan sebuah media pembelajaran yang mudah saya diakses melalui smartphone.	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	4	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	85	60	0	0	0	
9	Materi Semaphore susah dipahami jika dijelaskan dengan teori saja.	4	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	110	40	0	0	0

10	Saya mengalami kesulitan saat mempragakan gerakan Semaphore jika belum memahami dan hafal garakan yang telah dijelaskan oleh pembina.	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	100	48	0	0	0			
11	Pembina tidak pernah menampilkan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran materi Semaphore.	3	1	4	3	5	4	4	5	5	4	4	4	3	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	3	4	4	4	25	88	12	0	1			
12	Saya memiliki Komputer/Laptop/Smartphone.	4	5	4	4	1	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	55	80	0	0	1		
13	Sekolah memperbolehkan siswa untuk menggunakan Komputer/Smartphone dalam proses pembelajaran.	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	140	16	0	0	0		
14	Sekolah memiliki bendera semaphore yang mencukupi.	3	5	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	2	3	3	3	2	3	3	5	20	72	4	0		
15	Menurut saya pembelajaran materi Semaphore dengan menggunakan media pembelajaran Augmented Reality akan menjadi lebih menarik.	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	125	28	0	0	0



No	Daftar Pernyataan	Skala <i>Linkert</i>					Total Skor	Indeks (%)	Keputusan
		Total SS	Total S	Total KS	Total TS	Total STS			
1	Saya senang belajar ekstrakurikuler Pramuka, khususnya materi <i>Semaphore</i> .	75	64	3	0	0	142	88.75	Sangat Setuju
2	Saya fasih dalam menggunakan smartphone atau aplikasi.	40	96	0	0	0	136	85	Setuju
3	Saya senang jika belajar materi tentang <i>Semaphore</i> menggunakan buku/smartphone/internet.	60	72	6	0	0	138	86.25	Setuju
4	Saya memahami dengan baik materi tentang <i>Semaphore</i> yang disampaikan oleh pembina.	5	32	69	0	0	106	66.25	Kurang Setuju
5	Saya terkadang bosan dengan media pembelajaran yang digunakan oleh pembina.	45	80	9	0	0	134	83.75	Setuju
6	Saya ingin pembina menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.	105	44	0	0	0	149	93.125	Sangat Setuju
7	Saya senang saat belajar terdapat gambar atau animasi yang dapat menjelaskan materi pembelajaran.	90	56	0	0	0	146	91.25	Sangat Setuju
8	Saya membutuhkan sebuah media pembelajaran yang mudah saya diakses melalui smartphone.	85	60	0	0	0	145	90.625	Sangat Setuju

9	Materi <i>Semaphore</i> susah dipahami jika dijelaskan dengan teori saja.	110	40	0	0	0	150	93.75	Sangat Setuju
10	Saya mengalami kesulitan saat memperagakan gerakan <i>Semaphore</i> jika belum memahami dan hafal gerakan yang telah dijelaskan oleh pembina.	100	48	0	0	0	148	92.5	Sangat Setuju
11	Pembina tidak pernah menampilkan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran materi <i>Semaphore</i> .	25	88	12	0	1	126	78.75	Setuju
12	Saya memiliki Komputer/Laptop/Smartphone.	55	80	0	0	1	136	85	Setuju
13	Sekolah memperbolehkan siswa untuk menggunakan Komputer/Smartphone dalam proses pembelajaran.	140	16	0	0	0	156	97.5	Sangat Setuju
14	Sekolah memiliki bendera <i>Semaphore</i> yang mencukupi.	5	20	72	4	0	101	63.125	Kurang Setuju
15	Menurut saya pembelajaran materi <i>Semaphore</i> dengan menggunakan media pembelajaran Augmented Reality akan menjadi lebih menarik.	125	28	0	0	0	153	95.625	Sangat Setuju

Lampiran 5. Angket Wawancara dengan Pembina

PEDOMAN WAWANCARA ANALISIS KEBUTUHAN SUMBER BELAJAR PADA PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN EKSTRAKURIKULER PRAMUKA BERBASIS AUGMENTED REALITY PADA MATERI PENGENALAN SEMAPHORE STUDI KASUS SMK NEGERI 2 SINGARAJA (PEMBINA)	
<p>Nama : <i>Ibd. Tungkaz Dyana Jatnegara, S.Pd., M.Pd.</i> NIP : Instansi : <i>SMKN 2 Singaraja</i></p>	
<p>Pertanyaan:</p>	
<p>1. Sumber belajar apa saja yang pernah anda gunakan dalam proses pembelajaran Semaphore? Jawaban: <i>1. Buku Boyman</i> <i>2. Internet</i></p>	<p><i>Bendera Semaphore ada tapi sedikit punya siswa saja</i></p>
<p>2. Berapa jumlah pembina ekstrakurikuler Pramuka di SMK Negeri 2 Singaraja? Jawaban: <i>2</i> <i>KMP dan 1 orang</i></p>	<p>4. Apakah semua alat dan media pembelajaran sudah mampu memfasilitasi semua siswa? Jawaban: <i>Belum</i></p>
<p>3. Sarana dan prasarana apa saja yang tersedia di sekolah untuk mendukung proses pembelajaran ekstrakurikuler Pramuka, khususnya materi Semaphore? Jawaban:</p>	<p>5. Apakah yang menjadi faktor permasalahan atau kendala yang menghambat dalam pengoptimalan pembelajaran materi Semaphore? Jawaban: <i>- Siswa masih bosan saat belajar dan kurang menunjukkan minat belajar.</i> <i>- Pengadaan sarana masih kurang.</i></p>
<p>8. Menurut pemahaman anda, apakah perlu dikembangkan <i>Augmented Reality</i> dalam membantu proses pembelajaran Semaphore? Jawaban: <i>- Sangat perlu karena dapat memindahkan pembina dlm pembelajaran dan menarik minat siswa</i></p>	<p>6. Jika terdapat suatu masalah/kendala dalam mengoptimalkan pembelajaran materi Semaphore, apakah perlu media pembelajaran sebagai sarana untuk menunjang proses pembelajaran agar lebih mudah dan efisien? Jawaban: <i>- Perlu</i></p>
<p>9. Fitur apa saja yang diharapkan dari adanya <i>Augmented Reality</i> untuk membantu proses pembelajaran Semaphore? Jawaban: <i>- penjelasan materi</i> <i>- contoh gerakan huruf dan angka</i></p>	<p>7. Apakah yang anda ketahui tentang <i>Augmented Reality</i>? Jawaban: <i>- Pernah mendengar dan melihat tapi belum pernah memakai</i></p>
<p>10. Bagaimana respon anda terhadap pengembangan <i>Augmented Reality</i> sebagai satu referensi guru dalam mendukung proses pembelajaran Semaphore? Jawaban: <i>Sangat mendukung apalagi di era digital memang diutamakan pengembangan IT dlm pembelajaran</i></p>	
<p>Singaraja, 13 November 2022</p> <p><i>[Signature]</i> Ibd. Tungkaz Dyana Jatnegara, S.Pd., M.Pd.</p>	

Lampiran 6. Angket Blackbox Testing Kasus Uji 1

Angket Kesesuaian Kebenaran Proses
Aplikasi Media Edukasi Pramuka Semaphore AR Card

Identitas

Nama : Ikhlef Adh Darmo Yatra
 Jenis Smartphone : Realme 5 Pro
 Sistem Operasi : Android 11
 Processor : Qualcomm SDM 712
 RAM : 4.00

****Gunakan tanda (✓) untuk mengisi angket berikut.**


No	Pernyataan	Kesesuaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
Tampilan Awal dan Menu Utama			
1	Saat aplikasi dibuka akan muncul splashscreen dan setelah beberapa saat akan muncul halaman menu utama.	✓	
2	Terdapat tujuh pilihan menu yaitu Menu Belajar dengan AR, Menu Materi Semaphore, Menu Kuis Semaphore, Menu Panduan, Button Audio, Menu Tentang Pengembangan dan Button Keluar Aplikasi.	✓	
3	Jika button audio ditekan maka akan menjeda <i>background</i> dan jika ditekan sekali lagi maka akan melanjutkan <i>background</i> .	✓	
4	Saat button "keluar aplikasi" di tekan, maka aplikasi AR akan muncul <i>popup</i> keluar aplikasi beserta button "Ya" dan "Tidak".	✓	
Menu Belajar dengan AR			
1	Ketika button Belajar dengan AR diklik, maka akan muncul animasi <i>popup</i> pilihan submenu yaitu Mengenal Huruf dan Angka dan Menyusun Kata.	✓	
2	Saat button Mengenal Huruf dan Angka diklik, maka akan muncul tampilan kamera AR, saat marker terdeteksi maka akan menampilkan menu huruf dan angka yang bisa dipilih oleh pengguna. Disaat pengguna mengklik button	✓	

3	salah satu huruf atau angka maka akan muncul tampilan 3Dnya. Untuk menampilkan animasi serta narasinya, pengguna bisa klik button "Play", terdapat pula button "back" untuk kembali ke tampilan menu utama.		
4	Saat button Menyusun Kata ditekan, maka akan muncul tampilan kamera AR, saat marker terdeteksi maka akan menampilkan menu input text, pada menu tersebut pengguna dapat memasukkan kata yang ingin dibuat, kemudian setelah selesai klik "Mulai" animasi 3D huruf maupun angka semaphore akan ditampilkan beserta suara gajih huruf maupun angka, terdapat pula button "back" untuk kembali ke tampilan menu utama.	✓	
Menu Materi Semaphore			
1	Ketika button Materi Semaphore ditekan, maka akan menampilkan halaman materi dilengkapi dengan <i>scrollbar</i> , serta terdapat juga button "back".	✓	
2	Saat tombol "back" ditekan, maka tampilan akan beralih ke tampilan menu utama.	✓	
Menu Kuis Semaphore			
1	Ketika button Kuis Semaphore ditekan, maka akan menampilkan halaman menu kuis yang dilengkapi button "Kuis 1" dan "Kuis 2", serta terdapat juga button "back", button audio dan button panduan pengerjaan kuis.	✓	
2	Ketika button Kuis 1 ditekan maka kuis akan dimulai dan akan menampilkan soal dan pilihan jawabannya. Jika jawaban benar akan muncul <i>popup</i> benar begitu juga jika sebaliknya. Jika semua soal telah dijawab, selanjutnya akan menampilkan halaman hasil kuis. Terdapat juga button kembali ke "Menu Kuis" dan "Main Lagi".	✓	
3	Ketika button Kuis 2 ditekan maka kuis akan dimulai dan akan menampilkan soal dan pilihan jawabannya. Jika jawaban benar akan muncul <i>popup</i> benar begitu juga jika sebaliknya. Jika semua soal telah dijawab, selanjutnya akan	✓	

4	menampilkan halaman hasil kuis. Terdapat juga button kembali ke "Menu Kuis".	✓	
Menu Panduan			
1	Ketika button Menu Panduan ditekan, akan menampilkan panduan penggunaan aplikasi, serta terdapat juga button "Unduh Marker" untuk mengunduh marker pada <i>google drive</i> .	✓	
2	Saat tombol "back" ditekan, maka tampilan akan beralih ke tampilan menu utama.	✓	
Menu Tentang Pengembangan			
1	Saat menu Tentang ditekan maka akan menampilkan informasi dari pengembang aplikasi <i>augmented reality</i> Semaphore, dan tombol "back".	✓	
2	Saat tombol "back" ditekan, maka tampilan akan beralih ke tampilan menu utama.	✓	

Saran:

Singaraja, 7 Juli 2023...


 Ikhlef Adh Darmo Yatra

Angket Kesesuaian Kebenaran Proses
Aplikasi Media Edukasi Pramuksa Semaphore AR Card

Identitas

Nama : *Kedek Suputra Etejana, C.R.M.P*
 Jenis Smartphone : *Realme 9 Pro+*
 Sistem Operasi : *Android 13*
 Processor : *Omwinsih 920 Octa Core*
 RAM : *8 GB*

**Gunakan tanda (✓) untuk mengisi angket berikut.

No	Pernyataan	Kesesuaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
Tampilan Awal dan Menu Utama			
1	Saat aplikasi dibuka akan muncul <i>splashscreen</i> dan setelah beberapa saat akan muncul halaman menu utama.	✓	
2	Terdapat tujuh pilihan menu yaitu Menu Belajar dengan AR, Menu Materi Semaphore, Menu Kuis Semaphore, Menu Panduan, <i>button Audio</i> , Menu Tentang Pengembangan dan <i>button</i> Keluar Aplikasi.	✓	
3	Jika <i>button audio</i> ditekan maka akan menjeda <i>background</i> dan jika ditekan sekali lagi maka akan melanjutkan <i>background</i> .	✓	
4	Saat <i>button</i> "keluar aplikasi" di tekan, maka aplikasi AR akan muncul <i>pop-up</i> keluar aplikasi beserta <i>button</i> "Ya" dan "Tidak".	✓	
Menu Belajar dengan AR			
1	Ketika <i>button</i> Belajar dengan AR diklik, maka akan muncul animasi <i>pop-up</i> pilihan submenu yaitu Mengenal Huruf dan Angka dan Menyusun Kata.	✓	
2	Saat <i>button</i> Mengenal Huruf dan Angka diklik, maka akan muncul tampilan kamera AR, saat marker terdeteksi maka akan menampilkan menu huruf dan angka yang bisa dipilih oleh pengguna. Disaat pengguna mengklik <i>button</i>	✓	

	salah satu huruf atau angka maka akan muncul tampilan 3Dnya. Untuk menampilkan animasi serta narasinya, pengguna bisa klik <i>button</i> "Play", terdapat pula <i>button</i> "back" untuk kembali ke tampilan menu utama.	✓	
3	Saat <i>button</i> Menyusun Kata ditekan, maka akan muncul tampilan kamera AR, saat marker terdeteksi maka akan menampilkan menu input text, pada menu tersebut pengguna dapat memasukkan kata yang ingin dibuat, kemudian setelah selesai klik "Mulai" animasi 3D huruf maupun angka semaphore akan ditampilkan beserta suara ejaan huruf maupun angka, terdapat pula <i>button</i> "back" untuk kembali ke tampilan menu utama.	✓	
4	Saat <i>button</i> "back" ditekan, maka tampilan akan beralih ke tampilan menu utama.	✓	
Menu Materi Semaphore			
1	Ketika <i>button</i> Materi Semaphore ditekan, maka akan menampilkan halaman materi dilengkapi dengan <i>scrollbar</i> , serta terdapat juga <i>button</i> "back".	✓	
2	Saat <i>button</i> "back" ditekan, maka tampilan akan beralih ke tampilan menu utama.	✓	
Menu Kuis Semaphore			
1	Ketika <i>button</i> Kuis Semaphore ditekan, maka akan menampilkan halaman menu kuis yang dilengkapi <i>button</i> "Kuis 1" dan "Kuis 2", serta terdapat juga <i>button</i> "back", <i>button audio</i> dan <i>button</i> panduan pengerjaan kuis.	✓	
2	Ketika <i>button</i> Kuis 1 ditekan maka kuis akan dimulai dan akan menampilkan soal dan pilihan jawabannya. Jika jawaban benar akan muncul <i>pop-up</i> benar begitu juga jika sebaliknya. Jika semua soal telah dijawab, selanjutnya akan menampilkan halaman hasil kuis. Terdapat juga <i>button</i> kembali ke "Menu Kuis" dan "Main Lagi".	✓	
3	Ketika <i>button</i> Kuis 2 ditekan maka kuis akan dimulai dan akan menampilkan soal dan pilihan jawabannya. Jika jawaban benar akan muncul <i>pop-up</i> benar begitu juga jika sebaliknya. Jika semua soal telah dijawab, selanjutnya akan	✓	

	menampilkan halaman hasil kuis. Terdapat juga <i>button</i> kembali ke "Menu Kuis".	✓	
4	Saat <i>button</i> "back" ditekan, maka tampilan akan beralih ke tampilan menu utama.	✓	
Menu Panduan			
1	Ketika <i>button</i> Menu Panduan ditekan, akan menampilkan panduan penggunaan aplikasi, serta terdapat juga <i>button</i> "Unduh Marker" untuk mengunduh <i>marker</i> pada <i>google drive</i> .	✓	
2	Saat <i>button</i> "back" ditekan, maka tampilan akan beralih ke tampilan menu utama.	✓	
Menu Tentang Pengembangan			
1	Saat menu Tentang ditekan maka akan menampilkan informasi dari pengembang aplikasi <i>augmented reality</i> Semaphore, dan <i>button</i> "back".	✓	
2	Saat <i>button</i> "back" ditekan, maka tampilan akan beralih ke tampilan menu utama.	✓	

Saran:

Singaraja, 7 Juli 2023

[Signature]
Kedek Suputra Etejana, C.R.M.P

Angket Kesesuaian Kebenaran Proses
Aplikasi Media Edukasi Pramuja Semaphore AR Card

Identitas
 Nama : I M Mofon Pradika Kerta Nugraha
 Jenis Smartphone : Redmi Note 12
 Sistem Operasi : Android 13
 Processor : Snapdragon 685
 RAM : 8/128

**Gunakan tanda (✓) untuk mengisi angket berikut.

No	Pernyataan	Kesesuaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
Tampilan Awal dan Menu Utama			
1	Saat aplikasi dibuka akan muncul splashscreen dan setelah beberapa saat akan muncul halaman menu utama	✓	
2	Terdapat tujuh pilihan menu yaitu Menu Belajar dengan AR, Menu Materi Semaphore, Menu Kuis Semaphore, Menu Panduan, Button Audio, Menu Tentang Pengembang dan Button Keluar Aplikasi.	✓	
3	Jika button audio ditekan maka akan menjeda background dan jika ditekan sekali lagi maka akan melanjutkan background.	✓	
4	Saat button "keluar aplikasi" di tekan, maka aplikasi AR akan muncul pop-up keluar aplikasi beserta button "Ya" dan "Tidak".	✓	
Menu Belajar dengan AR			
1	Ketika button Belajar dengan AR diklik, maka akan muncul tampilan kamera AR, saat marker terdeteksi maka akan menampilkan menu huruf dan angka yang bisa dipilih oleh pengguna. Disaat pengguna mengklik button	✓	
2		✓	

	salah satu huruf atau angka maka akan muncul tampilan 3Dnya. Untuk menampilkan animasi serta narasinya, pengguna bisa klik button "Play", terdapat pula button "back" untuk kembali ke tampilan menu utama.	✓	
3	Saat button Menyusun Kata ditekan, maka akan muncul tampilan kamera AR, saat marker terdeteksi maka akan menampilkan menu input text, pada menu tersebut pengguna dapat memasukkan kata yang ingin dibuat, kemudian setelah selesai klik "Mulai" animasi 3D huruf maupun angka semaphore akan ditampilkan beserta suara cjaan huruf maupun angka, terdapat pula button "back" untuk kembali ke tampilan menu utama.	✓	
4	Saat tombol "back" ditekan, maka tampilan akan beralih ke tampilan menu utama.	✓	
Menu Materi Semaphore			
1	Ketika button Materi Semaphore ditekan, maka akan menampilkan halaman materi dilengkapi dengan scrollbar, serta terdapat juga button "back".	✓	
2	Saat tombol "back" ditekan, maka tampilan akan beralih ke tampilan menu utama.	✓	
Menu Kuis Semaphore			
1	Ketika button Kuis Semaphore ditekan, maka akan menampilkan halaman menu kuis yang dilengkapi button "Kuis 1" dan "Kuis 2", serta terdapat juga button "back", button audio dan button panduan pengerjaan kuis.	✓	
2	Ketika button Kuis 1 ditekan maka kuis akan dimulai dan akan menampilkan soal dan pilihan jawabannya. Jika jawaban benar akan muncul popup benar begitu juga jika sebaliknya. Jika semua soal telah dijawab, selanjutnya akan menampilkan halaman hasil kuis. Terdapat juga button kembali ke "Menu Kuis" dan "Main Lagi".	✓	
3	Ketika button Kuis 2 ditekan maka kuis akan dimulai dan akan menampilkan soal dan pilihan jawabannya. Jika jawaban benar akan muncul popup benar begitu juga jika sebaliknya. Jika semua soal telah dijawab, selanjutnya akan	✓	

4	menampilkan halaman hasil kuis. Terdapat juga button kembali ke "Menu Kuis".	✓	
	Saat tombol "back" ditekan, maka tampilan akan beralih ke tampilan menu utama.	✓	
Menu Panduan			
1	Ketika button Menu Panduan ditekan, akan menampilkan panduan penggunaan aplikasi, serta terdapat juga button "Unduh Marker" untuk mengunduh marker pada google drive.	✓	
2	Saat tombol "back" ditekan, maka tampilan akan beralih ke tampilan menu utama.	✓	
Menu Tentang Pengembang			
1	Saat menu tentang ditekan maka akan menampilkan informasi dari pengembang aplikasi augmented reality Semaphore, dan tombol "back".	✓	
2	Saat tombol "back" ditekan, maka tampilan akan beralih ke tampilan menu utama.	✓	

Saran:

Singaraja, 7 Juli 2023


 I. MOFON PRADIKA KERTA NUGRAHA

Angket Kesesuaian Kebenaran Proses
Aplikasi Media Edukasi Pramuka Semaphore AR Card

Identitas

Nama : NI KAREK JUM TAMARA
 Jenis Smartphone : OPPO A9 2020
 Sistem Operasi : ANDROID 11
 Processor : QUALCOMM Snapdragon 665
 RAM : 8 / 128

**Gunakan tanda (✓) untuk mengisi angket berikut.

No	Pernyataan	Kesesuaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
Tampilan Awal dan Menu Utama			
1	Saat aplikasi dibuka akan muncul splashscreen dan setelah beberapa saat akan muncul halaman menu utama	✓	
2	Terdapat tujuh pilihan menu yaitu Menu Belajar dengan AR, Menu Materi Semaphore, Menu Kuis Semaphore, Menu Panduan, Button Audio, Menu Tentang Pengembang dan Button Keluar Aplikasi.	✓	
3	Jika button audio ditekan maka akan menjeda background dan jika ditekan sekali lagi maka akan melanjutkan background.	✓	
4	Saat button "keluar aplikasi" di tekan, maka aplikasi AR akan muncul pop-up keluar aplikasi beserta button "Ya" dan "Tidak".	✓	
Menu Belajar dengan AR			
1	Ketika button Belajar dengan AR diklik, maka akan muncul animasi pop-up pilihan submenu yaitu Mengenal Huruf dan Angka dan Menyusun Kata.	✓	
2	Saat button Mengenal Huruf dan Angka diklik, maka akan muncul tampilan kamera AR, saat marker terdeteksi maka akan menampilkan menu huruf dan angka yang bisa dipilih oleh pengguna. Disaat pengguna mengklik button	✓	

	salah satu huruf atau angka maka akan muncul tampilan 3Dnya. Untuk menampilkan animasi serta narasinya, pengguna bisa klik button "Play", terdapat pula button "back" untuk kembali ke tampilan menu utama.	✓	
3	Saat button Menyusun Kata ditekan, maka akan muncul tampilan kamera AR, saat marker terdeteksi maka akan menampilkan menu input text, pada menu tersebut pengguna dapat memasukkan kata yang ingin dibuat, kemudian setelah selesai klik "Mulai" animasi 3D huruf maupun angka semaphore akan ditampilkan beserta suara ejaan huruf maupun angka, terdapat pula button "back" untuk kembali ke tampilan menu utama.	✓	
4	Saat tombol "back" ditekan, maka tampilan akan beralih ke tampilan menu utama.	✓	
Menu Materi Semaphore			
1	Ketika button Materi Semaphore ditekan, maka akan menampilkan halaman materi dilengkapi dengan scrollbar, serta terdapat juga button "back".	✓	
2	Saat tombol "back" ditekan, maka tampilan akan beralih ke tampilan menu utama.	✓	
Menu Kuis Semaphore			
1	Ketika button Kuis Semaphore ditekan, maka akan menampilkan halaman menu kuis yang dilengkapi button "Kuis 1" dan "Kuis 2", serta terdapat juga button "back", button audio dan button panduan pengerjaan kuis.	✓	
2	Ketika button Kuis 1 ditekan maka kuis akan dimulai dan akan menampilkan soal dan pilihan jawabannya. Jika jawaban benar akan muncul popup benar begitu juga jika sebaliknya. Jika semua soal telah dijawab, selanjutnya akan menampilkan halaman hasil kuis. Terdapat juga button kembali ke "Menu Kuis" dan "Main Lagi".	✓	
3	Ketika button Kuis 2 ditekan maka kuis akan dimulai dan akan menampilkan soal dan pilihan jawabannya. Jika jawaban benar akan muncul popup benar begitu juga jika sebaliknya. Jika semua soal telah dijawab, selanjutnya akan	✓	

4	menampilkan halaman hasil kuis. Terdapat juga button kembali ke "Menu Kuis".	✓	
	Saat tombol "back" ditekan, maka tampilan akan beralih ke tampilan menu utama.	✓	
Menu Panduan			
1	Ketika button Menu Panduan ditekan, akan menampilkan panduan penggunaan aplikasi, serta terdapat juga button "Unduh Marker" untuk mengunduh marker pada google drive.	✓	
2	Saat tombol "back" ditekan, maka tampilan akan beralih ke tampilan menu utama.	✓	
Menu Tentang Pengembang			
1	Saat menu Tentang ditekan maka akan menampilkan informasi dari pengembang aplikasi augmented reality Semaphore, dan tombol "back".	✓	
2	Saat tombol "back" ditekan, maka tampilan akan beralih ke tampilan menu utama.	✓	

Saran:

Singaraja, 7 Juli 2023

Thani
 NI... KAREK... JUM... TAMARA

Angket Kesesuaian Kebenaran Proses
Aplikasi Media Edukasi Pramuka Semaphore AR Card

Identitas
 Nama : 1. Gele Ayus Sukantara
 Jenis Smartphone : Redmi Note 11
 Sistem Operasi : Android 13
 Processor : Snapdragon 680
 RAM : 4GB

**Gunakan tanda (√) untuk mengisi angket berikut.

No	Pernyataan	Kesesuaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
Tampilan Awal dan Menu Utama			
1	Saat aplikasi dibuka akan muncul <i>splashscreen</i> dan setelah beberapa saat akan muncul halaman menu utama.	✓	
2	Terdapat tujuh pilihan menu yaitu Menu Belajar dengan AR, Menu Materi Semaphore, Menu Kuis Semaphore, Menu Panduan, <i>Button Audio</i> , Menu Tentang Pengembangan dan <i>Button</i> Keluar Aplikasi.	✓	
3	Jika <i>button audio</i> ditekan maka akan menjeda <i>background</i> dan jika ditekan sekali lagi maka akan melanjutkan <i>background</i> .	✓	
4	Saat <i>button</i> "keluar aplikasi" di tekan, maka aplikasi AR akan muncul <i>pop-up</i> keluar aplikasi beserta <i>button</i> "Ya" dan "Tidak".	✓	
Menu Belajar dengan AR			
1	Ketika <i>button</i> Belajar dengan AR diklik, maka akan muncul animasi <i>pop-up</i> pilihan submenu yaitu Mengenal Huruf dan Angka dan Menyusun Kata.	✓	
2	Saat <i>button</i> Mengenal Huruf dan Angka diklik, maka akan muncul tampilan kamera AR, saat marker terdeteksi maka akan menampilkan menu huruf dan angka yang bisa dipilih oleh pengguna. Disaat pengguna mengklik <i>button</i>	✓	

	salah satu huruf atau angka maka akan muncul tampilan 3Dnya. Untuk menampilkan animasi serta narasinya, pengguna bisa klik <i>button</i> "Play", terdapat pula <i>button</i> "back" untuk kembali ke tampilan menu utama.	✓	
3	Saat <i>button</i> Menyusun Kata ditekan, maka akan muncul tampilan kamera AR, saat marker terdeteksi maka akan menampilkan menu input text, pada menu tersebut pengguna dapat memasukkan kata yang ingin dibuat, kemudian setelah selesai klik "Mulai" animasi 3D huruf maupun angka semaphore akan ditampilkan beserta suara ejaan huruf maupun angka, terdapat pula <i>button</i> "back" untuk kembali ke tampilan menu utama.	✓	
4	Saat tombol "back" ditekan, maka tampilan akan beralih ke tampilan menu utama.	✓	
Menu Materi Semaphore			
1	Ketika <i>button</i> Materi Semaphore ditekan, maka akan menampilkan halaman materi dilengkapi dengan <i>scrollbar</i> , serta terdapat juga <i>button</i> "back".	✓	
2	Saat tombol "back" ditekan, maka tampilan akan beralih ke tampilan menu utama.	✓	
Menu Kuis Semaphore			
1	Ketika <i>button</i> Kuis Semaphore ditekan, maka akan menampilkan halaman menu kuis yang dilengkapi <i>button</i> "Kuis 1" dan "Kuis 2", serta terdapat juga <i>button</i> "back", <i>button audio</i> dan <i>button</i> panduan pengerjaan kuis.	✓	
2	Ketika <i>button</i> Kuis 1 ditekan maka kuis akan dimulai dan akan menampilkan soal dan pilihan jawabannya. Jika jawaban benar akan muncul <i>pop-up</i> benar begitu juga jika sebaliknya. Jika semua soal telah dijawab, selanjutnya akan menampilkan halaman hasil kuis. Terdapat juga <i>button</i> kembali ke "Menu Kuis" dan "Main Lagi".	✓	
3	Ketika <i>button</i> Kuis 2 ditekan maka kuis akan dimulai dan akan menampilkan soal dan pilihan jawabannya. Jika jawaban benar akan muncul <i>pop-up</i> benar begitu juga jika sebaliknya. Jika semua soal telah dijawab, selanjutnya akan	✓	

	menampilkan halaman hasil kuis. Terdapat juga <i>button</i> kembali ke "Menu Kuis".	✓	
4	Saat tombol "back" ditekan, maka tampilan akan beralih ke tampilan menu utama.	✓	
Menu Panduan			
1	Ketika <i>button</i> Menu Panduan ditekan, akan menampilkan panduan penggunaan aplikasi, serta terdapat juga <i>button</i> "Unduh Marker" untuk mengunduh marker pada <i>google drive</i> .	✓	
2	Saat tombol "back" ditekan, maka tampilan akan beralih ke tampilan menu utama.	✓	
Menu Tentang Pengembangan			
1	Saat menu Tentang ditekan maka akan menampilkan informasi dari pengembang aplikasi <i>augmented reality</i> Semaphore, dan tombol "back".	✓	
2	Saat tombol "back" ditekan, maka tampilan akan beralih ke tampilan menu utama.	✓	

Saran:

Singaraja, 7 Juli 2023

J. Ayus
 1. Gele Ayus Sukantara

Lampiran 7. Angket Blackbox Testing Uji Kasus 2

Angket Pengguna
Aplikasi Media Edukasi Pramuka Semaphore AR Card

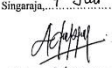
Identitas

Nama : I Ketut Ach. Darma Yatra
 Jenis Smartphone : Realme 5 Pro
 Sistem Operasi : Android 11
 Processor : Qualcomm Snapdragon 675
 RAM : 4.00

****Gunakan tanda (√) untuk mengisi angket berikut.**

No	Pernyataan	Kesesuaian		Penjelasan
		Ya	Tidak	
1	Terjadi error saat menginstal aplikasi		✓	
2	Terjadi error saat membuka aplikasi		✓	
3	Terjadi error saat menjalankan aplikasi		✓	
4	Kemampuan smartphone untuk menjalankan aplikasi dengan baik	✓		
5	Kemudahan menggunakan aplikasi	✓		
6	Terjadi error saat mengakhiri aplikasi		✓	

Saran:

Singaraja, 7 Juli 2023

 I Ketut Ach. Darma Yatra

Angket Pengguna
Aplikasi Media Edukasi Pramuka Semaphore AR Card


Identitas

Nama : I Kadok Suputra Etyawan, S.Pd
 Jenis Smartphone : Realme 9 Pro+
 Sistem Operasi : Android 13
 Processor : Dimensity 920 Octa Core
 RAM : 8 GB

****Gunakan tanda (√) untuk mengisi angket berikut.**

No	Pernyataan	Kesesuaian		Penjelasan
		Ya	Tidak	
1	Terjadi error saat menginstal aplikasi		✓	
2	Terjadi error saat membuka aplikasi		✓	
3	Terjadi error saat menjalankan aplikasi		✓	
4	Kemampuan smartphone untuk menjalankan aplikasi dengan baik	✓		
5	Kemudahan menggunakan aplikasi	✓		
6	Terjadi error saat mengakhiri aplikasi		✓	

Saran:

Singaraja, 7 Juli 2023

 I Kadok Suputra Etyawan, S.Pd

Angket Pengguna
Aplikasi Media Edukasi Pramuka Semaphore AR Card

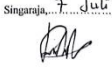
Identitas

Nama : I NYOMAN PERANIDA FERDA NUGRAHA
 Jenis Smartphone : REDMI NOTE 12
 Sistem Operasi : ANDROID 13
 Processor : SNIPDRAGON 685
 RAM : 8/128

****Gunakan tanda (√) untuk mengisi angket berikut.**

No	Pernyataan	Kesesuaian		Penjelasan
		Ya	Tidak	
1	Terjadi error saat menginstal aplikasi		✓	
2	Terjadi error saat membuka aplikasi		✓	
3	Terjadi error saat menjalankan aplikasi		✓	
4	Kemampuan smartphone untuk menjalankan aplikasi dengan baik	✓		
5	Kemudahan menggunakan aplikasi	✓		
6	Terjadi error saat mengakhiri aplikasi		✓	

Saran:

Singaraja, 7 Juli 2023

 I NYOMAN PERANIDA FERDA NUGRAHA

Angket Pengguna
Aplikasi Media Edukasi Pramuka Semaphore AR Card

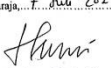
Identitas

Nama : NI Kadok Juni Terani
 Jenis Smartphone : OPPO A9 2022
 Sistem Operasi : Android 11
 Processor : Qualcomm Snapdragon 666
 RAM : 8/128

****Gunakan tanda (√) untuk mengisi angket berikut.**

No	Pernyataan	Kesesuaian		Penjelasan
		Ya	Tidak	
1	Terjadi error saat menginstal aplikasi		✓	
2	Terjadi error saat membuka aplikasi		✓	
3	Terjadi error saat menjalankan aplikasi		✓	
4	Kemampuan smartphone untuk menjalankan aplikasi dengan baik	✓		
5	Kemudahan menggunakan aplikasi	✓		
6	Terjadi error saat mengakhiri aplikasi		✓	

Saran:

Singaraja, 7 Juli 2023

 NI Kadok Juni Terani

Angket Pengguna
Aplikasi Media Edukasi Pramuka Semaphore AR Card

Identitas


Nama : I Geede Agus Sudikshara
Jenis Smartphone : Redmi Note 11
Sistem Operasi : Android 13
Processor : Snapdragon 680
RAM : 4 GB

**Gunakan tanda (✓) untuk mengisi angket berikut.

No	Pernyataan	Kesesuaian		Penjelasan
		Ya	Tidak	
1	Terjadi <i>error</i> saat menginstal aplikasi		✓	
2	Terjadi <i>error</i> saat membuka aplikasi		✓	
3	Terjadi <i>error</i> saat menjalankan aplikasi		✓	
4	Kemampuan smartphone untuk menjalankan aplikasi dengan baik	✓		
5	Kemudahan menggunakan aplikasi	✓		
6	Terjadi <i>error</i> saat mengakhiri aplikasi		✓	

Saran:

Singaraja, 7 Juli 2023


I Geede Agus Sudikshara



ANGKET VALIDITAS AHLI ISI PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI
PRAMUKA SEMAPHORE AR CARD

Hari/Tanggal : Selasa, 11 Juli 2023
Validator : I Gd Tangkas Dyana Janingara, S.Pd., M.Pd.

Petunjuk Pengisian :

Berilah tanda (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
Kelayakan Isi			
1	Kesesuaian uraian materi dalam media edukasi Pramuka Semaphore AR Card dengan SKU atau buku sumber.	✓	
2	Kesesuaian uraian materi dalam media edukasi Pramuka Semaphore AR Card dengan pembelajaran.	✓	
3	Kesesuaian uraian materi dalam media edukasi Pramuka Semaphore AR Card dengan kebutuhan peserta didik.	✓	
4	Keaktualan materi pada media edukasi Pramuka Semaphore AR Card.	✓	
Kebahasaan			
5	Keterbacaan tulisan media edukasi Pramuka Semaphore AR Card.	✓	
6	Kejelasan informasi dalam media edukasi Pramuka Semaphore AR Card.	✓	
7	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti oleh peserta didik.	✓	
8	Penggunaan bahasa Indonesia yang sesuai dengan kaidah yang benar.	✓	
Penyajian			
9	Kelengkapan uraian materi yang disajikan dalam media edukasi Pramuka Semaphore AR Card.	✓	

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
10	Kemampuan penyajian pada media edukasi Pramuka Semaphore AR Card dalam menarik perhatian peserta didik mampu digunakan ada ataupun tidak ada pembina.	✓	
11	Mempermudah pembina dalam menjelaskan materi pembelajaran.	✓	
12	Ketepatan Animasi 3D dengan uraian materi dalam media edukasi Pramuka Semaphore AR Card.	✓	

Kesimpulan:

media edukasi Pramuka Semaphore AR Card ini dinyatakan*:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran saran
3. Tidak layak digunakan

*Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu.

Kritik dan Saran:

Tambahkan materi tentang bentuk angka dalam Semaphore

Singaraja, 11 Juli 2023
Penilai,

I Gd. Tangkas Dyana J., S.Pd., M.Pd.

ANGKET VALIDITAS AHLI ISI PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI
PRAMUKA SEMAPHORE AR CARD

Hari/Tanggal : Rabu, 12 Juli 2023
Validator : I Gd Tangkas Dyana Janingara, S.Pd., M.Pd.

Petunjuk Pengisian :

Berilah tanda (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
Kelayakan Isi			
1	Kesesuaian uraian materi dalam media edukasi Pramuka Semaphore AR Card dengan SKU atau buku sumber.	✓	
2	Kesesuaian uraian materi dalam media edukasi Pramuka Semaphore AR Card dengan pembelajaran.	✓	
3	Kesesuaian uraian materi dalam media edukasi Pramuka Semaphore AR Card dengan kebutuhan peserta didik.	✓	
4	Keaktualan materi pada media edukasi Pramuka Semaphore AR Card.	✓	
Kebahasaan			
5	Keterbacaan tulisan media edukasi Pramuka Semaphore AR Card.	✓	
6	Kejelasan informasi dalam media edukasi Pramuka Semaphore AR Card.	✓	
7	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti oleh peserta didik.	✓	
8	Penggunaan bahasa Indonesia yang sesuai dengan kaidah yang benar.	✓	
Penyajian			
9	Kelengkapan uraian materi yang disajikan dalam media edukasi Pramuka Semaphore AR Card.	✓	

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
10	Kemampuan penyajian pada media edukasi Pramuka Semaphore AR Card dalam menarik perhatian peserta didik mampu digunakan ada ataupun tidak ada pembina.	✓	
11	Mempermudah pembina dalam menjelaskan materi pembelajaran.	✓	
12	Ketepatan Animasi 3D dengan uraian materi dalam media edukasi Pramuka Semaphore AR Card.	✓	

Kesimpulan:

media edukasi Pramuka Semaphore AR Card ini dinyatakan*:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran saran
3. Tidak layak digunakan

*Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu.

Kritik dan Saran:

Aplikasinya sudah bagus dan bisa diimplementasikan

Singaraja, 12 Juli 2023
Penilai,

I Gd. Tangkas Dyana Janingara, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 9. Angket Penilaian Ahli Media

**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA PENGEMBANGAN MEDIA
EDUKASI PRAMUKA SEMAPHORE AR CARD**

Hari/Tanggal : *Kamis, 13 Juli 2023*
 Validator : *I Nengah Eka Murtayasa, S.Pd., M.Pd.*


Petunjuk Pengisian :
 Berilah tanda (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
Tampilan Media Pembelajaran Ekstrakurikuler Pramuka Berbasis Augmented Reality			
1	Kesesuaian penggunaan warna dan desain latar belakang dengan tema.	✓	
2	Kesesuaian warna tulisan dengan latar belakang.	✓	
3	Kesesuaian warna karakter dan tombol.	✓	
4	Ketepatan ukuran, warna dan pemilihan jenis tulisan.	✓	
5	Kesesuaian ukuran, warna dan bentuk tombol.	✓	
6	Kesesuaian tata letak tombol dan tulisan.	✓	
7	Kesesuaian bentuk 3D.	✓	
8	Tersedia berbagai pilihan menu dan ikon.	✓	
9	Terdapat tombol ikon dan menu yang tepat untuk membantu pengguna dalam menggunakan aplikasi.	✓	
10	Kejelasan bahasa dalam narasi.	✓	
11	Kesesuaian audio latar dengan tema.	✓	
Kualitas Teknis			
12	Kemudahan dalam penggunaan aplikasi.	✓	
13	Kecepatan reaksi tombol menu pada aplikasi.	✓	
14	Ketepatan fungsi tombol pada aplikasi.	✓	
15	Aplikasi tidak dapat di ubah oleh pengguna atau pihak lain di luar pengembang.	✓	
16	Aplikasi bebas dari kesalahan yang dapat mengakibatkan aplikasi terhenti.	✓	

Kesimpulan:
 Media pembelajaran ekstrakurikuler Pramuka berbasis *augmented reality* pada materi *Semaphore* ini dinyatakan*:
 1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
 (2) Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
 3. Tidak layak digunakan

*Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu.

Kritik dan Saran:
- Campbell gambar soal pada gambar kais
- Sesuaikan icon pada menu soal

Singaraja, 13 Juli 2023
 Penilai,

I Nengah Eka Murtayasa, S.Pd., M.Pd.

**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA PENGEMBANGAN MEDIA
EDUKASI PRAMUKA SEMAPHORE AR CARD**

Hari/Tanggal : *Jumat, 14 Juli 2023*
 Validator : *I Nengah Eka Murtayasa, S.Pd., M.Pd.*

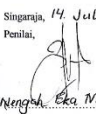
Petunjuk Pengisian :
 Berilah tanda (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
Tampilan Media Pembelajaran Ekstrakurikuler Pramuka Berbasis Augmented Reality			
1	Kesesuaian penggunaan warna dan desain latar belakang dengan tema.	✓	
2	Kesesuaian warna tulisan dengan latar belakang.	✓	
3	Kesesuaian warna karakter dan tombol.	✓	
4	Ketepatan ukuran, warna dan pemilihan jenis tulisan.	✓	
5	Kesesuaian ukuran, warna dan bentuk tombol.	✓	
6	Kesesuaian tata letak tombol dan tulisan.	✓	
7	Kesesuaian bentuk 3D.	✓	
8	Tersedia berbagai pilihan menu dan ikon.	✓	
9	Terdapat tombol ikon dan menu yang tepat untuk membantu pengguna dalam menggunakan aplikasi.	✓	
10	Kejelasan bahasa dalam narasi.	✓	
11	Kesesuaian audio latar dengan tema.	✓	
Kualitas Teknis			
12	Kemudahan dalam penggunaan aplikasi.	✓	
13	Kecepatan reaksi tombol menu pada aplikasi.	✓	
14	Ketepatan fungsi tombol pada aplikasi.	✓	
15	Aplikasi tidak dapat di ubah oleh pengguna atau pihak lain di luar pengembang.	✓	
16	Aplikasi bebas dari kesalahan yang dapat mengakibatkan aplikasi terhenti.	✓	

Kesimpulan:
 Media pembelajaran ekstrakurikuler Pramuka berbasis *augmented reality* pada materi *Semaphore* ini dinyatakan*:
 (1) Layak untuk digunakan tanpa revisi
 2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
 3. Tidak layak digunakan

*Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu.

Kritik dan Saran:
Sesuai dengan temuan sebelumnya tidak dikoreksi dan sesuai

Singaraja, 14 Juli 2023
 Penilai,

I Nengah Eka Murtayasa, S.Pd., M.Pd.

**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA PENGEMBANGAN MEDIA
EDUKASI PRAMUKA SEMAPHORE AR CARD**

Hari/Tanggal : Kamis, 13 Juli 2023

Validator : Gede Ari Adnyana, S.Pd.

Petunjuk Pengisian :

Berilah tanda (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
Tampilan Media Edukasi Pramuka Semaphore AR Card			
1	Kesesuaian penggunaan warna dan desain latar belakang dengan tema.	✓	
2	Kesesuaian warna tulisan dengan latar belakang.	✓	
3	Kesesuaian warna karakter dan tombol.	✓	
4	Ketepatan ukuran, warna dan pemilihan jenis tulisan.	✓	
5	Kesesuaian ukuran, warna dan bentuk tombol.	✓	
6	Kesesuaian tata letak tombol dan tulisan.	✓	
7	Kesesuaian bentuk 3D.	✓	
8	Tersedia berbagai pilihan menu dan ikon.	✓	
9	Terdapat tombol ikon dan menu yang tepat untuk membantu pengguna dalam menggunakan aplikasi.	✓	
10	Kejelasan bahasa dalam narasi.	✓	
11	Kesesuaian audio latar dengan tema.	✓	
Kualitas Teknis			
12	Kemudahan dalam penggunaan aplikasi.	✓	

13	Kecepatan reaksi tombol menu pada aplikasi.	✓	
14	Ketepatan fungsi tombol pada aplikasi.	✓	
15	Aplikasi tidak dapat di ubah oleh pengguna atau pihak lain di luar pengembangan.	✓	
16	Aplikasi bebas dari kesalahan yang dapat mengakibatkan aplikasi terhenti.	✓	

Kesimpulan:

Media Edukasi Pramuka Semaphore AR Card ini dinyatakan*:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran saran
3. Tidak layak digunakan

*Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu.

Kritik dan Saran:

Fitur AR sudah berjalan dengan baik namun ada beberapa tulisan di petunjuk yang masih perlu dirapikan, untuk UI/UX sudah OK tinggal perlu disempurnakan kembali pada latar saat Pop-Up ditampilkan dan di tutup.

Singaraja, 13 Juli 2023

Penilai,



(Gede Ari Adnyana, S.Pd.)

**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA PENGEMBANGAN MEDIA
EDUKASI PRAMUKA SEMAPHORE AR CARD**

Hari/Tanggal : Jumat 14 Juli 2023

Validator : Gede Ari Adnyana, S.Pd.

Petunjuk Pengisian :

Berilah tanda (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
Tampilan Media Edukasi Pramuka Semaphore AR Card			
1	Kesesuaian penggunaan warna dan desain latar belakang dengan tema.	✓	
2	Kesesuaian warna tulisan dengan latar belakang.	✓	
3	Kesesuaian warna karakter dan tombol.	✓	
4	Ketepatan ukuran, warna dan pemilihan jenis tulisan.	✓	
5	Kesesuaian ukuran, warna dan bentuk tombol.	✓	
6	Kesesuaian tata letak tombol dan tulisan.	✓	
7	Kesesuaian bentuk 3D.	✓	
8	Tersedia berbagai pilihan menu dan ikon.	✓	
9	Terdapat tombol ikon dan menu yang tepat untuk membantu pengguna dalam menggunakan aplikasi.	✓	
10	Kejelasan bahasa dalam narasi.	✓	
11	Kesesuaian audio latar dengan tema.	✓	
Kualitas Teknis			
12	Kemudahan dalam penggunaan aplikasi.	✓	

13	Kecepatan reaksi tombol menu pada aplikasi.	✓	
14	Ketepatan fungsi tombol pada aplikasi.	✓	
15	Aplikasi tidak dapat di ubah oleh pengguna atau pihak lain di luar pengembangan.	✓	
16	Aplikasi bebas dari kesalahan yang dapat mengakibatkan aplikasi terhenti.	✓	

Kesimpulan:

Media Edukasi Pramuka Semaphore AR Card ini dinyatakan*:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran saran
3. Tidak layak digunakan

*Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu.

Kritik dan Saran:



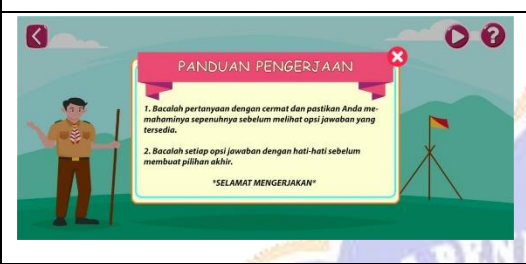
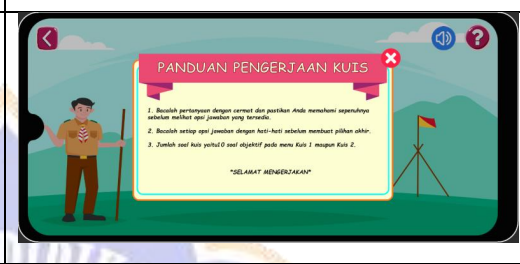
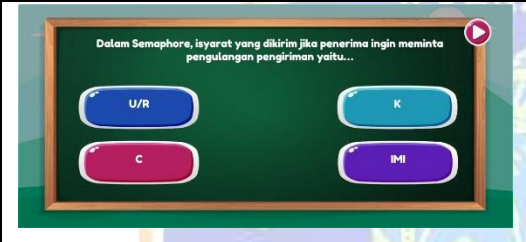
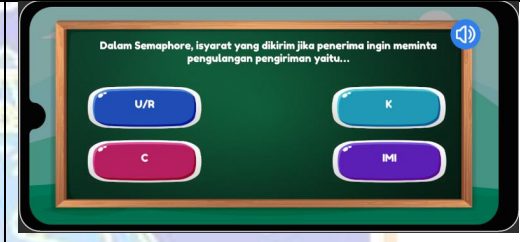
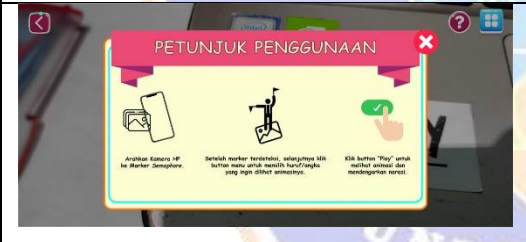

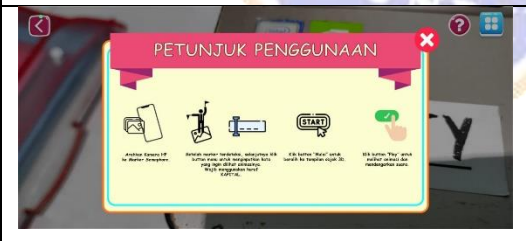
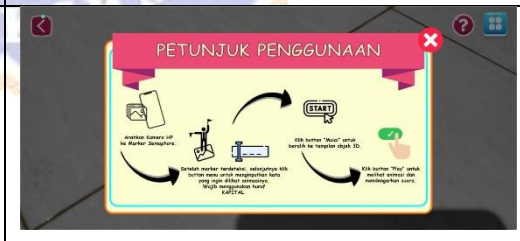


Singaraja, 14 Juli 2023

Penilai,



(Gede Ari Adnyana, S.Pd.)

Lampiran 10. Hasil Revisi dari Ahli Isi dan Ahli Media

Sebelum Direvisi	Sesudah Direvisi												
													
													
													
<p>Revisi dari Ahli Media 1</p>													
													
													
<p>Revisi dari Ahli Media 2</p>													
	 <table border="1" data-bbox="925 1792 1244 1926"> <thead> <tr> <th colspan="2">Bagaimana Tata Cara Pengiriman dan Penerimaan Berita dalam Semaphore?</th> </tr> <tr> <th>Perintah</th> <th>Bentuk yang dikirimkan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Kirim tanda perhatian (berulang kali).</td> <td>U / R</td> </tr> <tr> <td>Jika penerima sudah siap kirimkan huruf</td> <td>K</td> </tr> <tr> <td>Jika berita diterima dengan baik, maka kirimkanlah huruf</td> <td>C</td> </tr> <tr> <td>Berita terakhir minta diulangi, kirim huruf atau kata</td> <td>IMI</td> </tr> </tbody> </table>	Bagaimana Tata Cara Pengiriman dan Penerimaan Berita dalam Semaphore?		Perintah	Bentuk yang dikirimkan	Kirim tanda perhatian (berulang kali).	U / R	Jika penerima sudah siap kirimkan huruf	K	Jika berita diterima dengan baik, maka kirimkanlah huruf	C	Berita terakhir minta diulangi, kirim huruf atau kata	IMI
Bagaimana Tata Cara Pengiriman dan Penerimaan Berita dalam Semaphore?													
Perintah	Bentuk yang dikirimkan												
Kirim tanda perhatian (berulang kali).	U / R												
Jika penerima sudah siap kirimkan huruf	K												
Jika berita diterima dengan baik, maka kirimkanlah huruf	C												
Berita terakhir minta diulangi, kirim huruf atau kata	IMI												

Revisi dari Ahli Isi 1

Semaphore
Apa itu Semaphore?

Semaphore adalah cara mengirim berita dengan menggunakan sepasang bendera. Bendera yang dipergunakan biasanya berukuran 45 x 45 cm dan warnanya harus kontras, atau mencolok agar mudah dilihat dari jarak yang cukup jauh (tetapi biasanya terbuat dari kain berwarna merah dan kuning). Tongkat bendera yang digunakan, panjangnya 60 cm.



Bagaimana Bentuk Angka dari Semaphore?



A = 1	F = 6
B = 2	G = 7
C = 3	H = 8
D = 4	I = 9
E = 5	J = 0

Pada saat pengiriman Semaphore berupa angka.

Revisi dari Ahli Isi 2



Lampiran 11. Angket Respon Pengguna

**ANGKET UJI RESPON PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI
PRAMUKA SEMAPHORE AR CARD**

Identitas


Nama : Luh Sugiantari
 Nama Sekolah : SMK N 2 Singaraja
 Tanggal Pengujian : 16 Juli 2023

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET:

****Berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.**

	1	2	3	4	5	6	7		
menyusahkan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	menyenangkan	1
tak dapat dipahami	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	dapat dipahami	2
kreatif	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	monoton	3
mudah dipelajari	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	sulit dipelajari	4
bermanfaat	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	kurang bermanfaat	5
membosankan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	mengasyikkan	6
tidak menarik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	menarik	7
tak dapat diprediksi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	dapat diprediksi	8
cepat	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	lambat	9
berdaya cipta	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	konvensional	10
menghalangi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	mendukung	11
baik	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	buruk	12
rumit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	sederhana	13
tidak disukai	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	menggembirakan	14
lazim	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	terdepan	15
tidak nyaman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	nyaman	16
aman	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak aman	17
memotivasi	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak memotivasi	18
memenuhi ekspektasi	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak memenuhi ekspektasi	19
tidak efisien	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	efisien	20
jelas	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	membingungkan	21
tidak praktis	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	praktis	22

terorganisasi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	berantakan	23
atraktif	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak atraktif	24
ramah pengguna	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak ramah pengguna	25
konservatif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	inovatif	26

Singaraja, 16 Juli 2023.....
 Responden

Luh Sugiantari

**ANGKET UJI RESPON PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI
PRAMUKA SEMAPHORE AR CARD**

Identitas


Nama : I Gusti Kadek Sularna Putra
 Nama Sekolah : SMK Kegeri 2 Singaraja
 Tanggal Pengujian : 16 Juli 2023

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET:

****Berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.**

	1	2	3	4	5	6	7		
menyusahkan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	menyenangkan	1
tak dapat dipahami	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	dapat dipahami	2
kreatif	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	monoton	3
mudah dipelajari	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	sulit dipelajari	4
bermanfaat	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	kurang bermanfaat	5
membosankan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	mengasyikkan	6
tidak menarik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	menarik	7
tak dapat diprediksi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	dapat diprediksi	8
cepat	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	lambat	9
berdaya cipta	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	konvensional	10
menghalangi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	mendukung	11
baik	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	buruk	12
rumit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	sederhana	13
tidak disukai	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	menggembirakan	14
lazim	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	terdepan	15
tidak nyaman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	nyaman	16
aman	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak aman	17
memotivasi	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak memotivasi	18
memenuhi ekspektasi	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak memenuhi ekspektasi	19
tidak efisien	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	efisien	20
jelas	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	membingungkan	21
tidak praktis	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	praktis	22

terorganisasi	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	berantakan	23
atraktif	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak atraktif	24
ramah pengguna	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak ramah pengguna	25
konservatif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	inovatif	26

Singaraja, 16 Juli 2023.....
 Responden

I Gusti Kadek Sularna Putra

Lampiran 12. Rekapitulasi Data Respon Peserta Didik dan Pembina

Respon den	Items																												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	
PD01	5	5	2	3	4	7	7	6	2	1	7	1	7	6	6	5	1	1	2	6	1	6	2	3	4	7			
PD02	7	5	1	1	1	6	7	4	3	3	6	2	7	7	5	6	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7			
PD03	6	4	2	3	3	7	6	6	2	2	6	1	6	5	4	5	1	2	2	6	2	5	2	2	3	7			
PD04	7	5	1	1	1	7	5	6	1	1	7	3	7	7	6	6	1	1	1	7	1	4	1	1	1	7			
PD05	6	4	3	2	3	6	6	5	1	3	5	1	7	5	7	7	2	1	2	7	2	6	1	3	2	7			
PD06	7	6	1	1	1	7	5	6	3	4	7	2	6	7	5	5	1	2	2	7	1	7	1	1	2	7			
PD07	5	5	2	1	1	5	7	5	1	3	6	1	7	4	4	7	3	3	1	4	2	4	1	1	1	7			
PD08	7	6	3	3	3	7	4	7	2	2	4	2	7	5	5	5	1	3	3	6	1	4	1	1	3	7			
PD09	5	6	1	1	2	6	6	6	2	4	5	1	6	6	5	7	2	2	1	7	1	5	1	1	3	4			
PD10	6	5	3	3	3	7	5	7	3	3	7	3	6	4	4	7	2	1	2	5	1	6	4	1	1	7			
PD11	7	4	3	4	2	4	6	6	2	2	7	3	7	4	6	5	2	3	1	7	1	7	1	2	4	5			
PD12	6	6	2	3	2	5	6	5	2	1	6	2	6	7	5	7	3	1	2	6	2	6	2	2	1	6			
PD13	7	5	2	2	3	7	5	4	3	1	5	2	7	6	5	6	2	3	3	7	1	6	1	2	3	5			
PD14	7	6	2	3	2	6	7	7	3	2	6	2	6	4	4	4	1	1	1	6	2	5	2	3	2	6			
PD15	6	4	3	1	2	5	4	6	2	2	5	1	6	5	6	6	2	4	3	7	1	6	3	1	3	6			
PD16	4	6	3	1	2	6	5	7	2	2	7	3	7	7	4	7	2	1	4	7	1	4	1	3	1	7			
PD17	5	4	2	2	3	6	4	6	2	3	5	3	6	6	7	6	3	2	2	6	1	6	2	2	2	5			
PD18	6	5	3	4	1	7	6	4	2	4	4	1	6	6	6	7	2	1	3	5	1	5	1	4	2	6			
PD19	5	6	2	3	1	6	7	5	1	3	5	3	5	5	7	5	1	3	2	6	1	7	3	2	1	5			
PD20	6	5	2	3	3	6	4	6	3	3	7	2	6	4	6	3	2	2	3	5	2	6	1	1	2	7			
PD21	4	7	2	3	3	5	6	7	1	3	5	2	7	6	7	5	1	1	2	6	1	5	3	1	3	5			
PD22	6	5	1	3	3	6	7	5	1	4	5	1	6	5	6	7	2	1	2	5	1	4	3	3	2	7			
PD23	7	6	1	2	1	4	5	7	2	2	4	3	6	6	5	4	3	2	3	6	2	7	2	1	1	5			
PD24	4	4	2	4	2	7	6	5	2	1	7	3	6	4	6	5	2	1	1	4	1	4	3	1	2	4			
PD25	6	5	2	2	3	6	4	6	2	4	5	2	6	7	4	6	2	2	2	6	2	6	2	2	3	6			
PD26	5	4	3	3	3	6	5	5	3	2	6	3	7	6	6	6	3	1	1	5	1	5	1	1	1	5			
PD27	7	6	2	2	3	5	6	6	1	2	7	3	7	6	5	4	3	3	3	5	2	7	4	3	3	6			
PD28	5	4	1	3	3	7	4	5	3	3	6	3	5	7	6	6	2	1	1	4	1	4	1	1	2	5			
PD29	6	5	2	3	3	6	4	6	3	3	7	2	7	4	6	3	2	2	3	5	1	6	1	1	2	7			
PD30	4	7	2	3	3	5	6	7	1	3	5	2	7	6	7	5	1	1	2	6	1	5	3	1	3	5			
PB1	7	7	1	1	1	6	7	6	2	2	7	1	7	6	5	7	2	1	1	7	1	6	2	2	1	6			
PB2	7	6	1	1	1	6	6	5	2	1	6	4	6	7	6	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7			

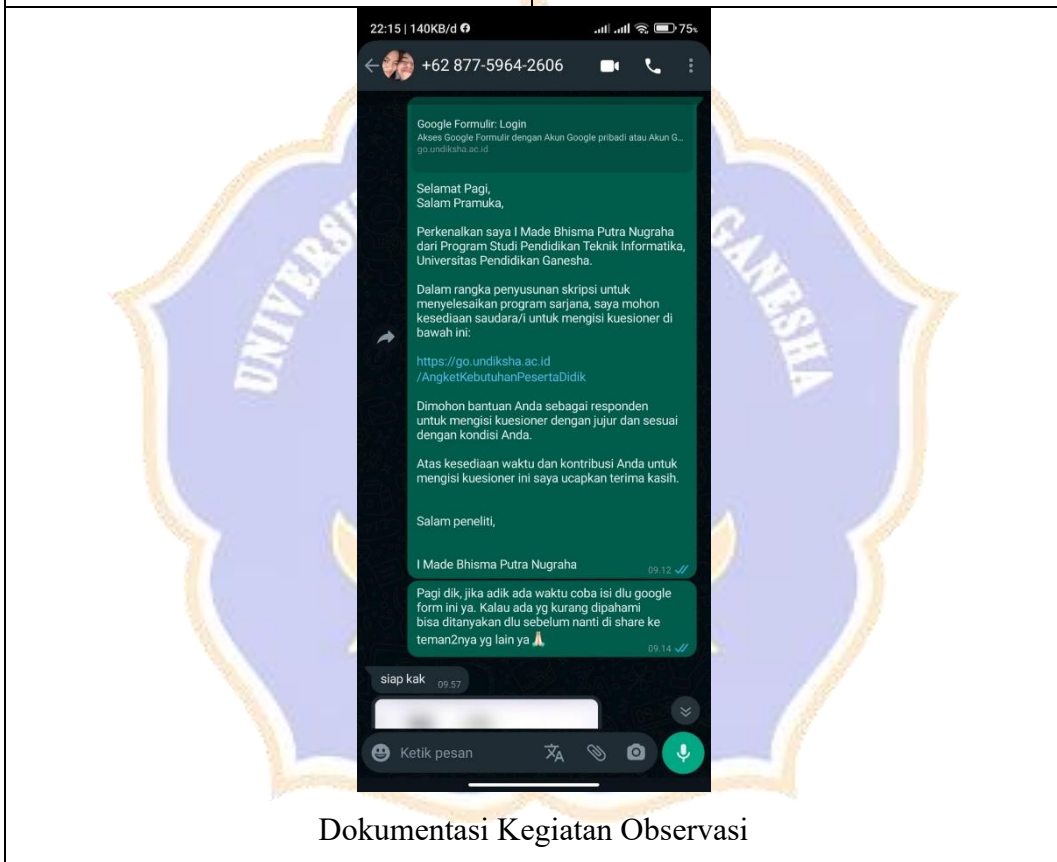
Lampiran 14. Mean, Varian dan Simpangan Baku Data

Item	Mean	Variance	Std. Dev.	No.	Left	Right	Scale
1	1.9	1.1	1.0	32	menyusahkan	menyenangkan	Daya tarik
2	1.3	0.9	1.0	32	tak dapat dipahami	dapat dipahami	Kejelasan
3	2.0	0.5	0.7	32	kreatif	monoton	Kebaruan
4	1.7	1.0	1.0	32	mudah dipelajari	sulit dipelajari	Kejelasan
5	1.8	0.8	0.9	32	bermanfaat	kurang bermanfaat	Stimulasi
6	2.0	0.8	0.9	32	membosankan	mengasyikkan	Stimulasi
7	1.6	1.2	1.1	32	tidak menarik	menarik	Stimulasi
8	1.8	0.8	0.9	32	tak dapat diprediksi	dapat diprediksi	Ketepatan
9	2.0	0.5	0.7	32	cepat	lambat	Efisiensi
10	1.5	1.0	1.0	32	berdaya cipta	konvensional	Kebaruan
11	1.8	1.0	1.0	32	menghalangi	mendukung	Ketepatan
12	1.9	0.8	0.9	32	baik	buruk	Daya tarik
13	2.4	0.4	0.6	32	rumit	sederhana	Kejelasan
14	1.6	1.2	1.1	32	tidak disukai	menggembirakan	Daya tarik
15	1.5	1.0	1.0	32	lazim	terdepan	Kebaruan
16	1.7	1.5	1.2	32	tidak nyaman	nyaman	Daya tarik
17	2.2	0.5	0.7	32	aman	tidak aman	Ketepatan
18	2.3	0.8	0.9	32	memotivasi	tidak memotivasi	Stimulasi
19	2.0	0.7	0.9	32	memenuhi ekspektasi	tidak memenuhi ekspektasi	Ketepatan
20	1.9	1.0	1.0	32	tidak efisien	efisien	Efisiensi
21	2.7	0.2	0.5	32	jelas	membingungkan	Kejelasan
22	1.6	1.2	1.1	32	tidak praktis	praktis	Efisiensi

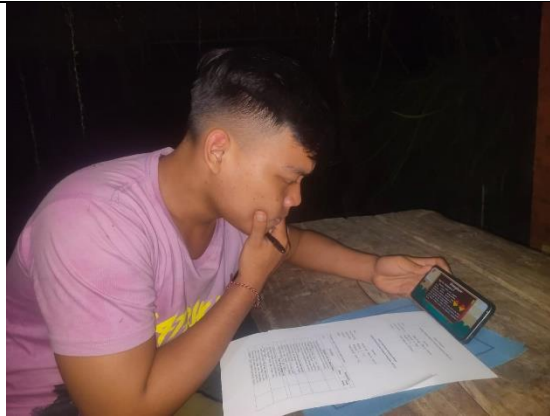
Item	Mean	Variance	Std. Dev.	No.	Left	Right	Scale
23	2.2	0.9	1.0	32	terorganisasi	berantakan	Efisiensi
24	2.3	0.8	0.9	32	atraktif	tidak atraktif	Daya tarik
25	1.9	0.9	0.9	32	ramah pengguna	tidak ramah pengguna	Daya tarik
26	2.0	1.0	1.0	32	konservatif	inovatif	Kebaruan



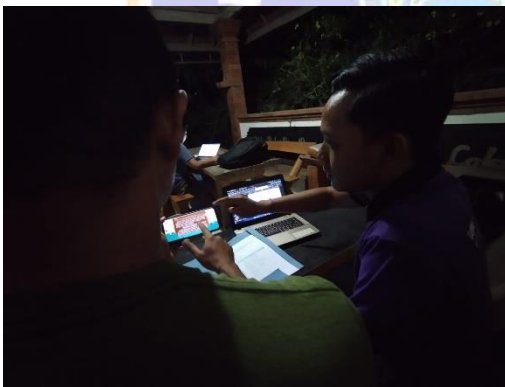
Lampiran 15. Dokumentasi Penelitian



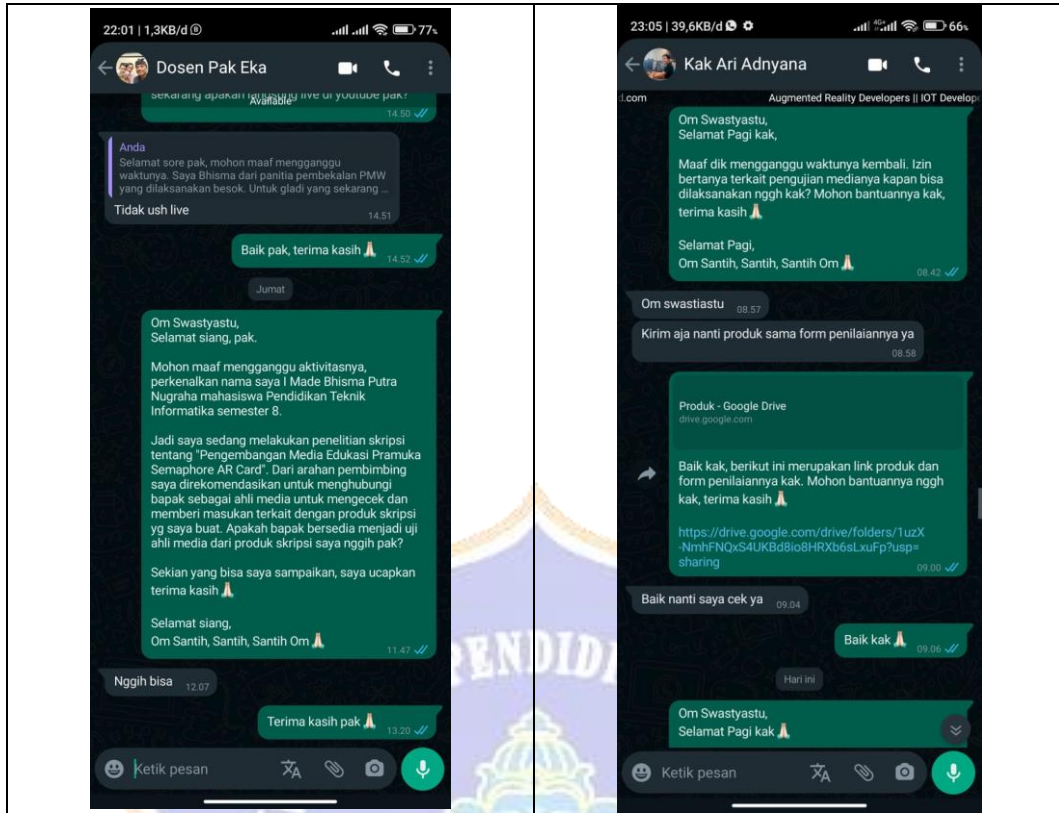
Dokumentasi Kegiatan Observasi



Dokumentasi Kegiatan Pengujian *Blackbox*



Dokumentasi Kegiatan Uji Ahli Isi



Dokumentasi Kegiatan Uji Ahli Media



Dokumentasi Kegiatan Implementasi dan Pengujian Respon Peserta Didik dan Pembina

RIWAYAT HIDUP



I Made Bhisma Putra Nugraha lahir di Tianyar Barat pada tanggal 04 November 2000. Penulis lahir dari pasangan Bapak I Made Karang, S.H. dan Ibu Anak Agung Ayu Dewi. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Kini penulis tinggal di Banjar Dinas Tegal Sari, Desa Tianyar Barat, Kecamatan Kubu, Kabupaten Karangasem, Bali.

Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD Negeri 4 Tianyar Barat melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 3 Kubu dan lulus pada tahun 2016. Pada tahun 2019, penulis lulus dari SMA Negeri 1 Kubu jurusan MIA. Selanjutnya, penulis melanjutkan studi ke Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha mulai tahun 2019 sampai dengan penulisan skripsi ini. Pada semester genap tahun 2023 penulis telah menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Edukasi Pramuka “*Semaphore AR Card*”.

