

Lampiran 01. Marker *Augmented Reality*





Lampiran 02. Sinopsis Cerita Sejarah Pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti

1. Sinopsis Cerita Perjuangan Kapten I Gede Muka Pandan Dalam Peristiwa Penurunan Bendera Belanda di Pelabuhan Buleleng

I Gede Muka Pandan adalah seorang pahlawan nasional yang lahir di Singaraja, Buleleng, Bali pada tahun 1923. Saat berusia 23 tahun, beliau bergabung dengan organisasi militer PETA, yang merupakan satuan militer sukarelawan yang didirikan oleh pemerintah Jepang saat menjajah Indonesia. Setelah lulus dari PETA, beliau menjadi Chudancho (Komandan Kompi) di Daedang, Jembrana, di mana beliau melakukan gerakan bawah tanah bersama dengan I Gusti Ngurah Rai dan pejuang lainnya. Pada tanggal 31 Agustus 1945, beliau bergabung dengan Badan Keamanan Rakyat (BKR) bersama para pejuang lainnya dan diangkat sebagai Pimpinan Militer di bawah komando Gubernur Sunda Kecil Singaraja, Mr. I Gusti Ketut Puja.

Pada tanggal 27 Oktober 1945, I Gede Muka Pandan terlibat dalam memimpin peristiwa "Penurunan Bendera Belanda" di Pelabuhan Buleleng, Singaraja. Peristiwa ini dimulai dari kedatangan kapal perang Belanda dengan nama "Abraham Grinjs" di Pelabuhan Buleleng pada tanggal 25 Oktober 1945. Kedatangan kapal tersebut menyebabkan kegemparan di kalangan masyarakat Buleleng karena pada saat itu Indonesia sedang dalam proses memperjuangkan kemerdekaannya. Pada pagi hari setelah kedatangan kapal Belanda, tentara NICA turun dari kapal dan menjarah gudang milik pemerintah Republik Indonesia di Pelabuhan Buleleng. Keesokan harinya, para tentara NICA turun lagi dari kapal, melakukan patroli dan menurunkan Sang Dwi Warna, yaitu Bendera Merah Putih, yang berkibar di Pelabuhan Buleleng tersebut, lalu merobek-robeknya. Kejadian ini sangat memancing kemarahan dari para anggota TKR (Tentara Keamanan Rakyat) dan masyarakat Buleleng. Kapten I Gede Muka bersama dengan Letnan Anang Ramli dan pasukan terpilih dari TKR ditugaskan untuk melaksanakan tugas tersebut. Pada waktu yang telah ditentukan, Letnan Anang Ramli dan Kapten I Gede Muka Pandan berhasil menurunkan Bendera Belanda dan menggantinya dengan Bendera Merah Putih. Namun, ketika Bendera Merah Putih tersebut belum mencapai

puncak tiang, tali pada bendera tersebut terkilir sehingga sulit untuk ditarik naik. Kemudian, mereka berdua berusaha memperbaiki tali tersebut, tetapi tiba-tiba lampu suklit yang terang benderang dengan disertai tembakan dari senjata yang sangat gencar ditembakkan dari atas kapal Belanda tersebut.

Oleh karena kejadian tersebut, kedua perwira yang merupakan mantan Pembela Tana Air (PETA) dan anggota pasukan lainnya itu pun menghindar dengan cara berpencar dan kemudian segera merayap menuju tempat di belakang gudang dan Pura Segara untuk berkumpul dan juga berlindung dari serbuan peluru yang ditembakkan oleh tentara NICA. Kemudian mereka menyadari ada salah satu pasukan yang merupakan anggota TKR yang tidak ikut berlindung bersama mereka. Setelah keadaan reda, para pasukan mencari anggota TKR yang hilang dan menemukan Ketut Merta, korban pertama dari timah panas tentara NICA. Pada saat yang sama, pasukan kecil di bawah pimpinan Nengah Tamu siap menyergap musuh di kanan-kiri jembatan pelabuhan. Namun, pasukan Belanda tidak berani mendarat dan meninggalkan Pelabuhan Buleleng. Pahlawan Ketut Merta yang gugur di gotong oleh para prajurit TKR dengan dukacita yang mendalam. Bendera Merah Putih pun berkibar setengah tiang sebagai tanda berduka cita.

Terdapat banyak sekali nilai-nilai perjuangan dan kepahlawanan yang dapat diambil dari tokoh pahlawan I Gede Muka Pandan salah satunya adalah nilai kepahlawanan dalam memperjuangkan kemerdekaan yang dapat dibuktikan dengan perjuangannya dalam mengusir tentara belanda dari pelabuhan Buleleng. Kemudian nilai-nilai kepahlawanan lainnya yang dapat dilihat adalah nilai kepahlawanan dalam mempertahankan identitas nasional yang dimana tokoh pahlawan I Gede Muka Pandan dan juga pasukannya dengan berani menurunkan Bendera Belanda dan menaikkan Bendera Merah Putih sebagai simbol identitas nasional Indonesia. Kemudian nilai kepahlawanan selanjutnya adalah nilai menjunjung tinggi kebersamaan dan persatuan yang dapat dibuktikan ketika pasukan I Gede Muka Pandan mencari salah satu anggota pejuang yang tertinggal ketika mereka menghindari gempuran dari pasukan Belanda. Walaupun mempertaruhkan nyawa, para pejuang tersebut tetap ingin menyelamatkan rekan-rekan perjuangan mereka.

Nilai nilai perjuangan dan kepahlawanan ini hendaknya diamalkan dan diikuti oleh generasi muda.

Sumber: (Dinsos, 2021a)

2. Sinopsis Cerita Perjuangan Mayor Nengah Metra Dalam Peristiwa Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan di Banjar Gintungan, Sukasada

Mayor Nengah Metra, putra kedua dari Wayan Sukiana dan Ni Ketut Sudiarti, lahir di Sibang, Abiansemal, Badung pada 5 Mei 1902. Walaupun keluarganya hidup sederhana, Mayor Nengah Metra berusaha untuk mengenyam pendidikan setinggi mungkin. Setelah menyelesaikan pendidikan di Hollands Inlands School (HIS), MILO, dan AMS, Mayor Nengah Metra melanjutkan pendidikannya di Hollands Kweek School (HKS) di Purworejo, Kedu, Jawa Tengah. Setelah menamatkan pendidikan Hollands Kweek School di Purworejo, Kedu, Jawa Tengah, Beliau diangkat menjadi guru Hollands Inlands School (HIS) di Singaraja pada tahun 1925. Pada tanggal 31 Agustus 1945, Tentara Keamanan Rakyat (TKR) berubah menjadi Badan Keamanan Rakyat (BKR), Mayor Metra melakukan perundingan dengan pemimpin Jepang untuk meminta senjata Jepang untuk dipakai pejuang dalam melawan NICA. Mayor Metra diutus untuk menemui Pemerintah Jepang untuk datang ke perundingan dan hasil perundingan sudah saling sepakat. Para pemimpin Jepang setuju tapi dengan syarat bahwa segala biaya dan keperluan Jepang dibiayai penuh oleh bangsa Indonesia. Namun, Jepang ingkar terhadap janjinya dan pada akhirnya para pejuang dikepung oleh Belanda. Mayor Metra dan keluarganya berhasil lolos ke wilayah Asah Gobleg dan tinggal di sana dengan bantuan Ketut Jasa.

Rasa kecewa muncul dalam diri Mayor Metra karena tempat persembunyiannya dibocorkan oleh salah satu pasukan Mayor Metra. Belanda mengepung wilayah Ringdikit sampai Kayu Putih, yang menyebabkan beberapa pejuang lainnya gugur. Mayor Metra dan keluarganya dibawa ke Tinga-Tinga, tetapi arah gerak mereka tetap diamati oleh Pan Made, perbekel desa Gobleg. Belanda semakin keras dalam mengurung desa Gobleg dan desa lainnya sampai keluarga Mayor Metra tidak bisa makan. Pada tanggal 5 Mei

1946, Mayor Metra dan rombongan mereka berangkat ke alas Gintungan, tempat markas mereka. Namun, markas mereka diketahui oleh pihak Belanda karena adanya mata-mata yang berasal dari Pedawa dan masuk ke dalam pasukan Mayor Metra. Jam 16.30, markas mereka dikurung oleh Belanda, dan tepat pukul 17.00 Mayor Metra ditembak dan gugur. Mayor Metra gugur tepat di hari ulang tahunnya yang ke-44 tahun, meninggalkan keluarganya dan seluruh rakyat Bali yang merindukan kepemimpinannya. Kepahlawanannya sebagai pejuang kemerdekaan Indonesia tetap diingat dan dihormati hingga kini.

Nilai-nilai kepahlawanan yang dapat diambil dari cerita perjuangan Mayor Nengah Metra adalah nilai perjuangan dimana Mayor Nengah Metra tetap melakukan perundingan dengan pihak Jepang untuk memperoleh senjata walaupun ia tahu bahwa perjuangannya akan membawa risiko dan bahaya bagi dirinya namun ia tetap bertekad untuk memperjuangkan kemerdekaan Indonesia. Selain itu nilai-nilai yang dapat dijadikan pedoman bagi generasi muda dari tokoh pahlawan Mayor Nengah Metra adalah semangat dan perjuangannya dalam mencapai pendidikannya. Walaupun ia berasal dari keluarga yang sederhana, tetapi ia tetap berjuang untuk mengenyam pendidikan setinggi mungkin. Hal ini menunjukkan ketekunan dan keberanian dalam meraih mimpi serta mengatasi segala hambatan dan rintangan yang dihadapi sehingga cerita perjuangan dari Mayor Nengah Metra dapat dijadikan contoh bagi generasi muda.

Sumber: (Dinsos, 2021c)

3. Sinopsis Cerita Perjuangan Letkol I Gusti Putu Wisnu Dalam Peristiwa Puputan Margarana

Cerita ini menceritakan tentang seorang pejuang kemerdekaan Indonesia yang bernama Letkol I Gusti Putu Wisnu. Ia dilahirkan pada tahun 1919 di Klungkung, Bali, dan tumbuh besar di sana. Setelah lulus dari sekolah HIS (*Hollands Inlandsche School*), ia melanjutkan pendidikan ke sekolah MULO (*Meer Ultgebreed Leger Onderwijs*), tetapi harus menghentikan pendidikannya pada tahun ketiga karena harus kembali ke Bali karena ibunya telah meninggal dunia. I Gusti Putu Wisnu kemudian mengikuti pendidikan militer di Sekolah

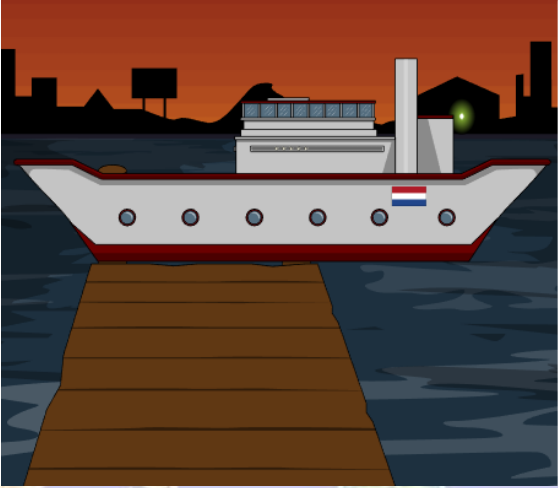
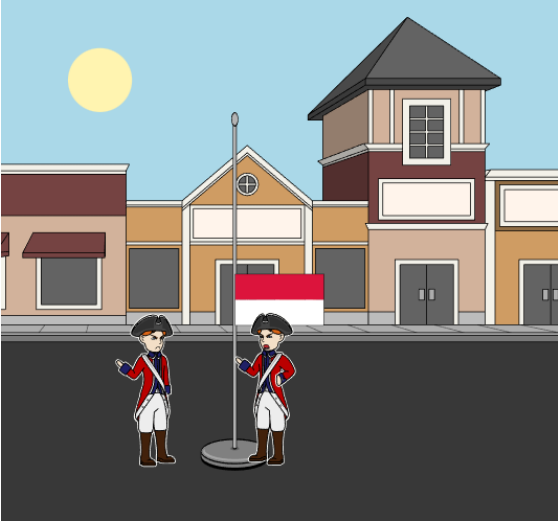
Kadet Militer Belanda di Gianyar bersama sahabatnya, I Gusti Ngurah Rai. Setelah itu, I Gusti Putu Wisnu kemudian ditugaskan di Korps Prayodha yang berlokasi di Singaraja, Buleleng. Setelah pendudukan Jepang, ia mengikuti pendidikan militer PETA dan diangkat menjadi Chudancho (Komandan Kompi/Kapten). Setelah Proklamasi Kemerdekaan, ia bergabung dengan TKR (Tentara Keamanan Rakyat) dan diangkat sebagai Komandan Batalyon I TKR Sunda Kecil yang dibentuk oleh I Gusti Ngurah Rai.


Kemudian, bersama dengan I Gusti Ngurah Rai, I Gusti Putu Wisnu pergi ke Yogyakarta untuk menerima petunjuk dari markas besar TKR (Tentara Keamanan Rakyat) dan meminta bantuan untuk menghadapi Belanda di Bali. Namun, ketika mereka kembali ke Bali, pasukan Belanda sudah mendarat dan TKR Sunda Kecil tercerai-berai menjadi beberapa pasukan kecil. I Gusti Ngurah Rai, dibantu oleh I Gusti Putu Wisnu, berusaha untuk mempersatukan pasukannya kembali. Pasukan Ciung Wanara yang dipimpin oleh I Gusti Ngurah Rai dan I Gusti Putu Wisnu kemudian dikepung dan digempur habis-habisan oleh tentara NICA yang jauh lebih banyak. Meskipun pasukan Ciung Wanara kalah jumlah prajurit dan persenjataan, mereka tetap tidak akan menyerah dan bertekad untuk bertempur sampai titik darah penghabisan. Pada tanggal 20 November 1946, pasukan Ciung Wanara yang beranggotakan 96 orang, termasuk I Gusti Ngurah Rai dan I Gusti Putu Wisnu, gugur dalam pertempuran yang dikenal sebagai Puputan Margarana. Cerita ini memperlihatkan semangat pantang menyerah dalam perjuangan kemerdekaan Indonesia.

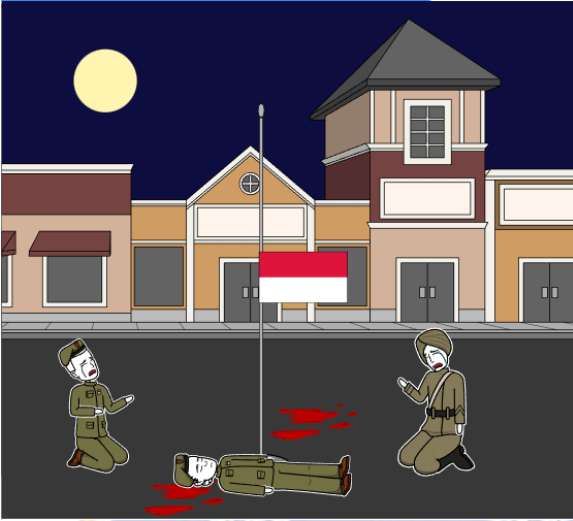
Nilai-nilai perjuangan dan kepahlawanan yang dapat dicontoh oleh generasi muda dari cerita tokoh pahlawan I Gusti Putu Wisnu adalah nilai semangat dan patriotisme yang dimana ditunjukkan dalam proses memperjuangkan kemerdekaan Indonesia. Nilai pantang menyerah dari tokoh I Gusti Putu Wisnu yang dapat dibuktikan dengan ketika pasukan Ciung Wanara yang kalah jumlah dengan pasukan NICA namun tetap berjuang dan pantang menyerah sampai titik darah penghabisan dalam memperjuangkan kemerdekaan Indonesia juga dapat dijadikan contoh bagi generasi muda. Sumber: (Dinsos, 2021b)

Lampiran 03. Storyboard Scene Augmented Reality

1. Scene Augmented Reality dan Storyboard Cerita Perjuangan Kapten I Gede Muka Pandan Dalam Peristiwa Penurunan Bendera Belanda di Pelabuhan Buleleng.


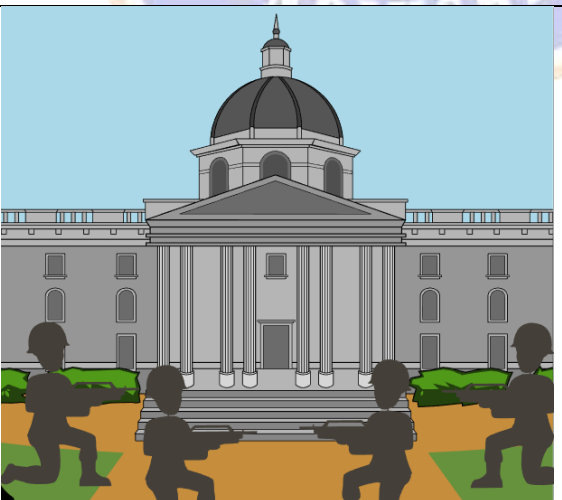
No	Scene	Deskripsi Scene
1		<p>Pada tanggal 25 Oktober 1945, Kapal Perang Belanda yang bernama (Abraham GRIJNS) berlabuh di pelabuhan Buleleng. Keesokan harinya, pasukan tentara belanda tersebut turun dari kapal dan mulai melakukan penjarahan di gudang-gudang penyimpanan milik rakyat buleleng.</p>
2		<p>Dua hari kemudian, pasukan tertara belanda kembali turun ke pelabuan buleleng. Mereka menurunkan bendera Merah Putih yang berkibar di depan kantor Instansi Pemerintahan Negara Indonesia dan menggantinya dengan bendera Negara Belanda.</p>


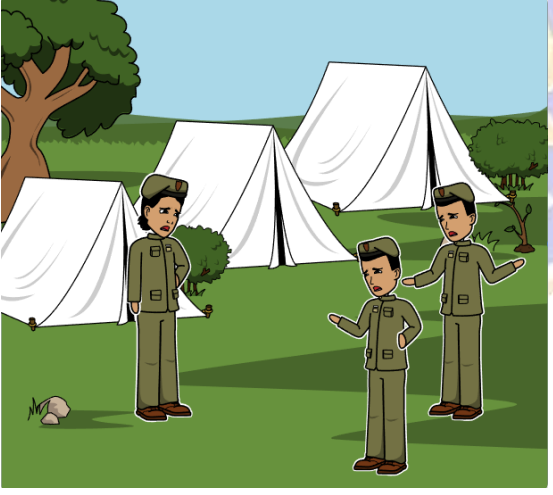
3	 	<p>Keesokan harinya, pasukan tentara indonesia pun mengetahui informasi tersebut. Kemudian pasukan yang dipimpin oleh Kapten I Gede Muka Pandan, Anang Ramli dan beberapa pasukan lainnya pun mulai mencoba untuk menaikkan dan mengibarkan kembali Bendera Merah Putih tersebut secara diam diam.</p>
4		<p>Namun, peristiwa tersebut ternyata diketahui oleh salah satu pasukan tentara Belanda yang sedang berpatroli. Tidak lama kemudian pasukan tentara belanda pun mulai menembaki pasukan I Gede Muka Pandan yang sedang mencoba untuk menaikkan kembali</p>

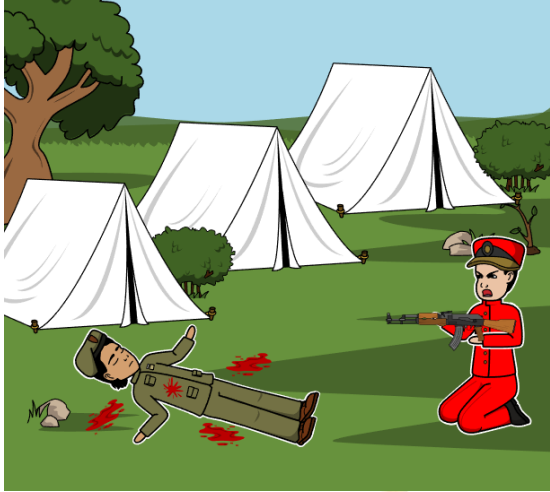
		bendera sang Merah Putih.
5		Salah satu pasukan tentara indonesia yaitu I Made Marta terkena tembakan dari pasukan tentara Belanda. I Made Marta pun gugur dalam peristiwa tersebut. Bendera indonesia yang baru berhasil dikibarkan setengah tiang seolah-olah menjadi betuk penghormatan terakhir bagi pahlawan yang telah gugur tersebut.



2. *Scene Augmented Reality* dan *Storyboard Cerita Perjuangan Mayor Nengah Metra Dalam Peristiwa Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan di Banjar Gintungan, Sukasada.*


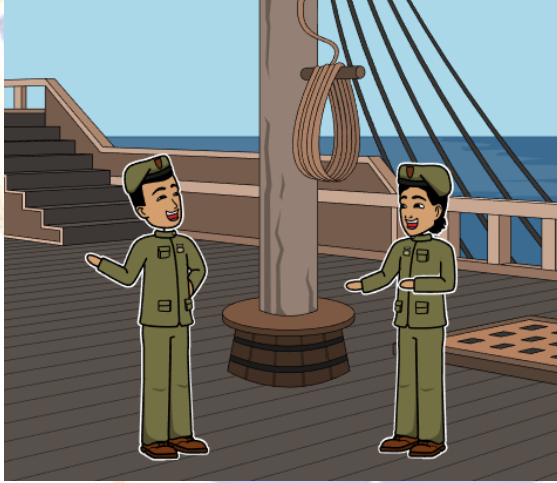
No	Scene	Deskripsi Scene
1		<p>Di markas pasukan tentara Jepang, Mayor I Nengah Metra beserta beberapa pasukannya sedang melakukan perundingan untuk mencoba meminta persediaan senjata dari pihak tentara Jepang. Senjata tersebut nantinya akan digunakan oleh pasukan indonesia untuk melawan pasukan tentara Belanda yang kembali ingin menyerang wilayah Indonesia.</p>
2		<p>Namun, perundingan tersebut gagal dan pihak tentara Jepang menolak untuk memberikan persenjataan. Beberapa hari kemudian, pasukan belanda pun datang dan mulai menyerang satu-persatu tempat persembunyian pasukan</p>

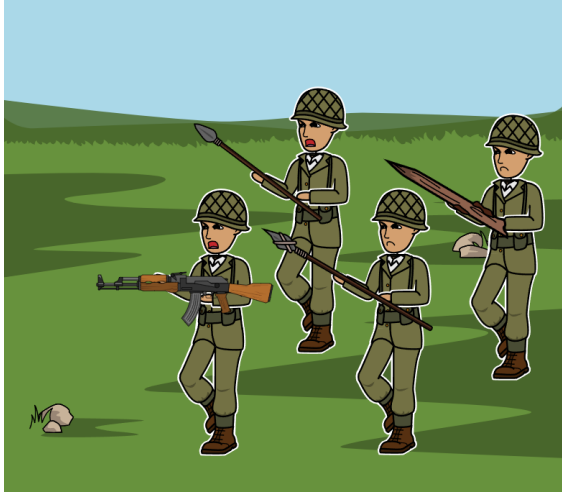

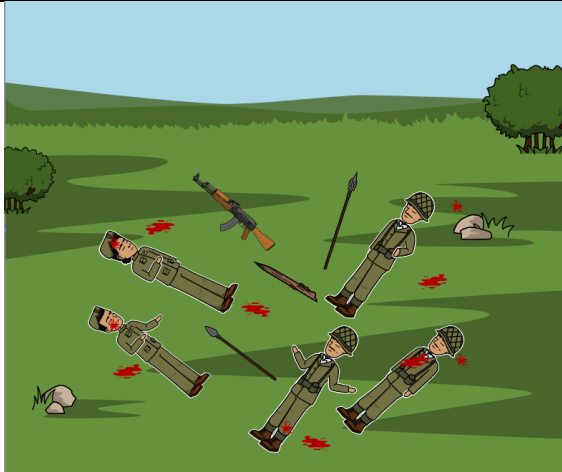
		tentara Indonesia yang dipimpin oleh Mayor I Nengah Metra.
3		<p>Karena sadar akan kurangnya persenjataan yang dimiliki, Mayor I Nengah Metra beserta pasukannya pun terpaksa meninggalkan tempat-tempat persembunyian tersebut dan kemudian kabur menuju markas yang berada di tengah hutan yang berlokasi di Alas Gintungan Sukasada.</p>
4		<p>Setelah menempuh perjalanan yang cukup jauh, pada akhirnya Mayor I Nengah Metra dan pasukannya pun sampai di markas Alas Gintungan. Disana mereka mulai beristirahat karena telah menempuh perjalanan yang sangat melelahkan.</p>

5		<p>Namun, tidak berselang lama lokasi dari markas Alas Gintungan juga ternyata telah diketahui oleh pasukan tentara Belanda. Pasukan tentara Belanda pun mulai menembaki markas yang berada di dalam hutan tersebut. Kemudian, dihari itu pun Mayor I Nengah Metra gugur karena terkena timah panas yang ditembakkan pasukan tentara Belanda.</p>
---	---	---



3. Scene Augmented Reality dan Storyboard Cerita Perjuangan Letkol I Gusti Putu Wisnu Dalam Peristiwa Puputan Margarana

No	Scene	Deskripsi Scene
1		<p>Suatu hari di markas pasukan tentara Indonesia, pasukan yang dipimpin oleh I Gusti Ngurah Rai dan I Gusti Putu Wisnu sedang melaksanakan latihan bersama dengan menggunakan persenjataan seadanya.</p>
2		<p>I Gusti Ngurah Rai bersama dengan I Gusti Putu Wisnu pun mencoba meminta bantuan persenjataan dari markas pusat yang berlokasi di pulau Jawa. Namun kapal yang mereka naiki gagal menyebrangi Selat Bali sehingga mereka kembali dengan tangan kosong.</p>

3		<p>Setelah kembali ke markas, I Gusti Ngurah Rai dan I Gusti Putu Wisnu pun mulai bersiap dengan mengumpulkan pasukannya dalam upaya untuk melawan pasukan Belanda yang sudah mulai bergerak.</p>
4		<p>Pertempuran pun terjadi, pasukan Ciung Wanara yang dipimpin oleh I Gusti Ngurah Rai beserta I Gusti Putu Wisnu dengan menggunakan persenjataan seadanya melawan pasukan Belanda yang dipersenjatai dengan persenjataan lengkap.</p>
5		<p>Dalam pertempuran yang tidak seimbang tersebut, pasukan Ciung Wanara pun kalah. I Gusti Ngurah Rai dan I Gusti putu Wisnu beserta semua anggota pasukan Ciung Wanara gugur dalam pertempuran.</p>

		Pertempuran tersebut kemudian dikenal dengan nama perang Puputan Margarana.
--	--	---



Lampiran 04. Angket Pengukuran Pengetahuan Masyarakat

**ANGKET PENGUKURAN TINGKAT PENGETAHUAN
MASYARAKAT TENTANG SEJARAH PAHLAWAN MONUMEN
PERJUANGAN TRI YUDHA SAKTI**

IDENTITAS RESPONDEN

NAMA :

USIA :

JENIS KELAMIN : L/P

ALAMAT :

A. Pengantar

Angket ini disebarakan sebagai tolak ukur tingkat pengetahuan masyarakat tentang Sejarah Pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti. Dalam pengisian angket diharapkan diisi dengan benar dan jujur.

B. Petunjuk pengisian

1. Bacalah setiap butir pertanyaan dengan cermat
2. Petunjuk Pengisian
 1. Bacalah setiap butir pertanyaan dengan cermat
 2. Isilah pertanyaan berikut secara jujur dan terbuka sesuai dengan pendapat anda sendiri
 3. Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat anda

C. Daftar Pertanyaan

- | | |
|---|--|
| <p>1. Apakah Anda mengetahui tentang Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti?</p> <p><input type="radio"/> Sangat Tidak Mengetahui</p> <p><input type="radio"/> Tidak Mengetahui</p> <p><input type="radio"/> Cukup</p> <p><input type="radio"/> Mengetahui</p> <p><input type="radio"/> Sangat Mengetahui</p> | <p>2. Apakah Anda Mengetahui lokasi Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti?</p> <p><input type="radio"/> Sangat Tidak Mengetahui</p> <p><input type="radio"/> Tidak Mengetahui</p> <p><input type="radio"/> Cukup</p> <p><input type="radio"/> Mengetahui</p> <p><input type="radio"/> Sangat Mengetahui</p> |
|---|--|

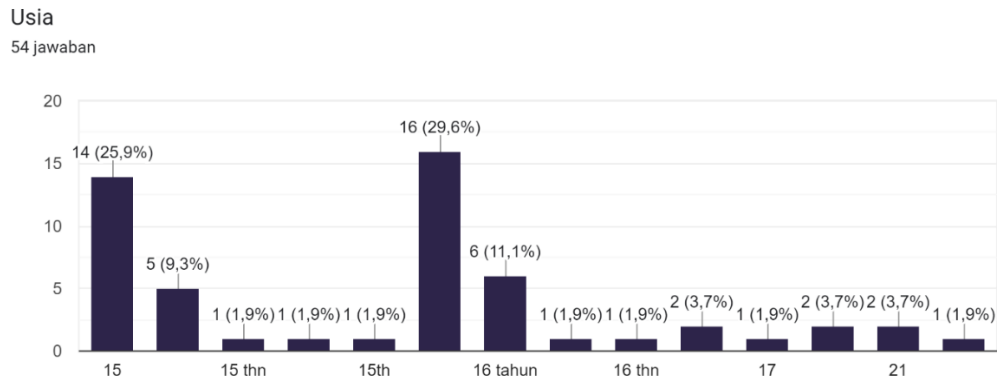
3. Apakah Anda pernah mengunjungi lokasi Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti?
- Tidak pernah
 - Jarang
 - Sering
 - Sangat Sering
 - Selalu
4. Apakah Anda Mengetahui sejarah dari Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti?
- Sangat Tidak Mengetahui
 - Tidak Mengetahui
 - Cukup
 - Mengetahui
 - Sangat Mengetahui
5. Apakah Anda Mengetahui Identitas dari para tokoh pahlawan yang terdapat pada Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti?
- Sangat Tidak Mengetahui
 - Tidak Mengetahui
 - Cukup
 - Mengetahui
 - Sangat Mengetahui
6. Apakah Anda mengetahui sejarah dari para tokoh pahlawan yang terdapat pada Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti?
- Sangat Tidak Mengetahui
 - Tidak Mengetahui
 - Cukup
 - Mengetahui
 - Sangat Mengetahui
7. Apakah Anda Pernah Menemukan sumber referensi yang membahas tentang sejarah dari pahlawan yang terdapat pada Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti?
- Tidak Pernah
 - Jarang
 - Pernah
 - Sangat Pernah
 - Selalu
8. Dalam apa sumber referensi yang pernah Anda Temukan?
- Website
 - Artikel
 - Buku
 - Sosial Media
 - Lainnya :

9. Apakah Anda Mengetahui apa itu teknologi Augmented Reality?
- Sangat Tidak Mengetahui
 - Tidak Mengetahui
 - Cukup
 - Mengetahui
 - Sangat Mengetahui
10. Apakah Anda Pernah Menggunakan teknologi Augmented Reality?
- Tidak Pernah
 - Jarang
 - Pernah
 - Sangat Pernah
 - Selalu
11. Apakah media/aplikasi pengenalan sejarah menggunakan teknologi augmented reality perlu dikembangkan?
- Sangat Tidak Perlu
 - Tidak Perlu
 - Cukup Perlu
 - Perlu
 - Sangat Perlu
12. Setujukah Anda jika peneliti ingin mengembangkan sebuah aplikasi pengenalan sejarah dengan menggunakan teknologi Augmented Reality?
- Sangat Tidak Setuju
 - Tidak Setuju
 - Cukup Setuju
 - Setuju
 - Sangat Setuju
13. Alasan Perlunya dikembangkan media/aplikasi pengenalan sejarah menggunakan teknologi Augmented Reality?
- Jawab:

Singaraja,

Lampiran 05. Hasil Angket Pengukuran Pengetahuan Masyarakat

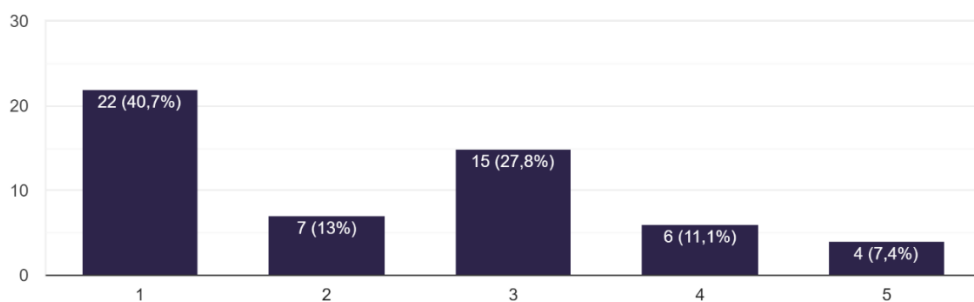
Jumlah responden sebanyak 54 Orang dengan rentang usia sebagai berikut:



Jawaban pertanyaan sebagai berikut:

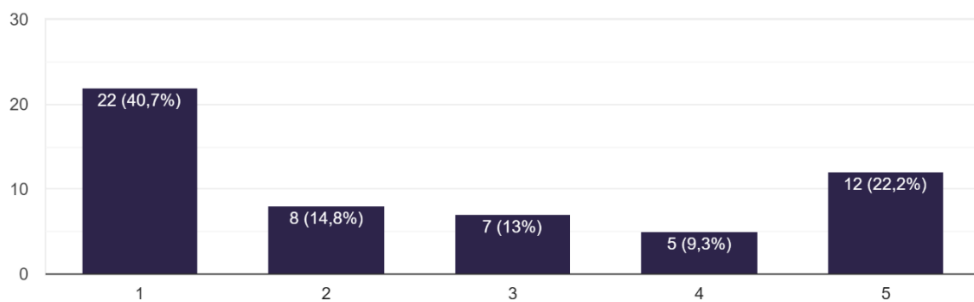
1. Apakah Anda mengetahui tentang Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti?

54 jawaban



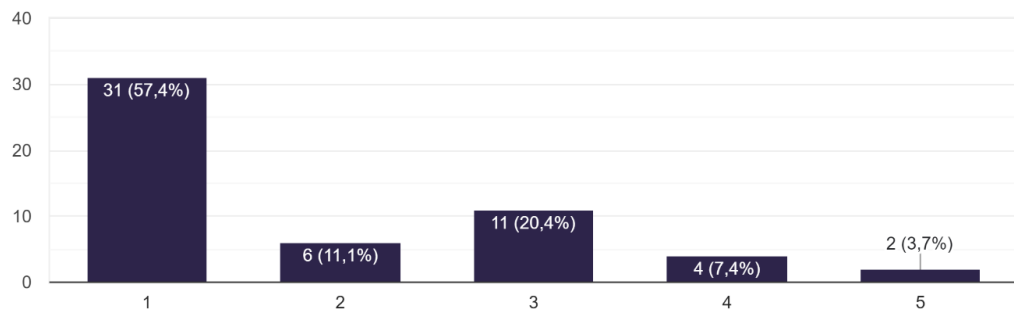
2. Apakah Anda mengetahui lokasi Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti?

54 jawaban



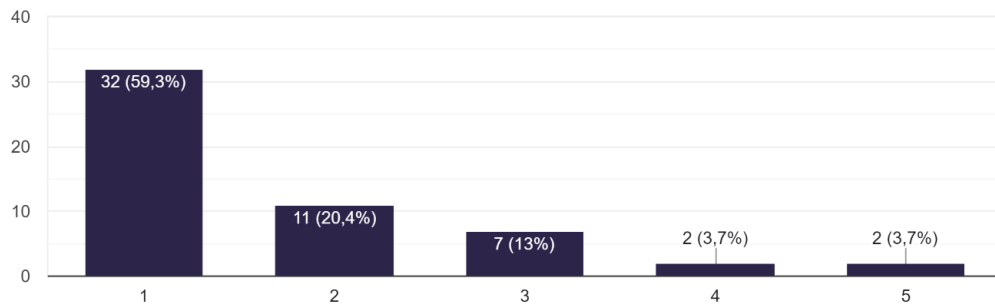
3. Apakah Anda pernah mengunjungi lokasi Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti?

54 jawaban



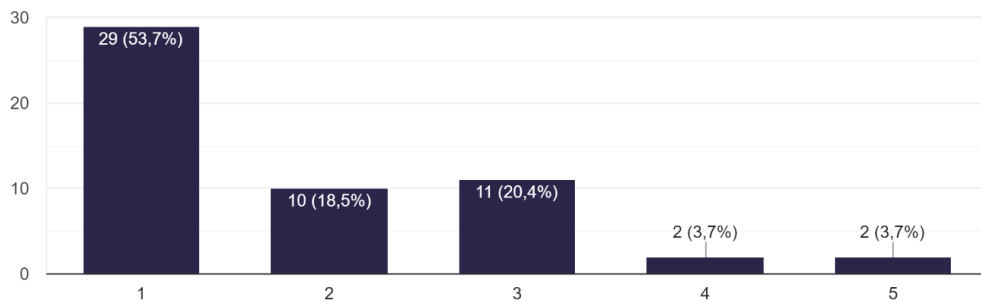
4. Apakah Anda mengetahui sejarah dari Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti?

54 jawaban



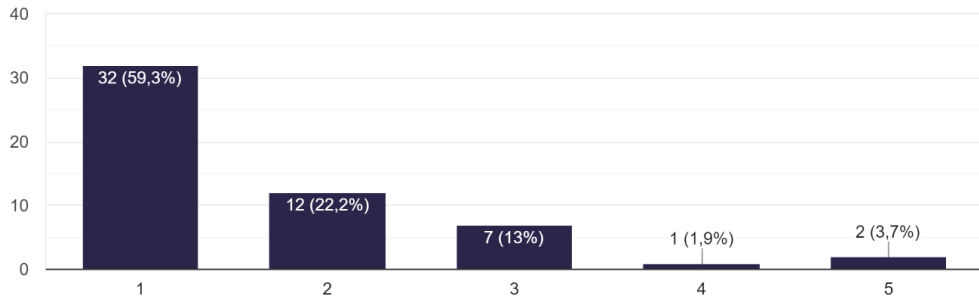
5. Apakah Anda mengetahui identitas dari para tokoh pahlawan yang terdapat pada Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti?

54 jawaban



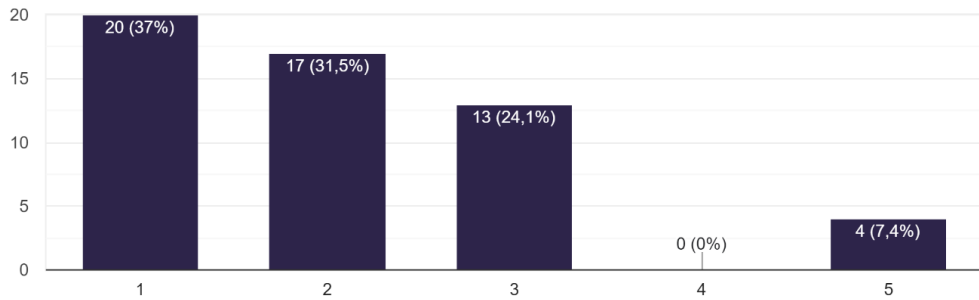
6. Apakah Anda mengetahui sejarah dari para tokoh pahlawan yang terdapat pada Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti?

54 jawaban



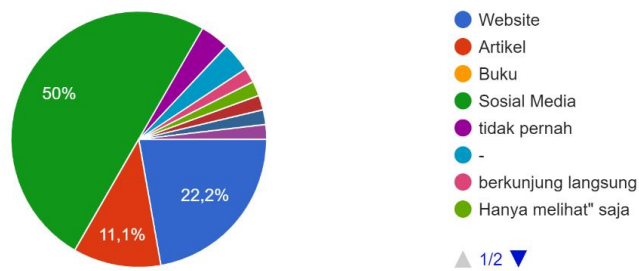
7. Apakah Anda pernah menemukan sumber referensi yang membahas tentang sejarah dari para pahlawan yang terdapat pada Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti?

54 jawaban



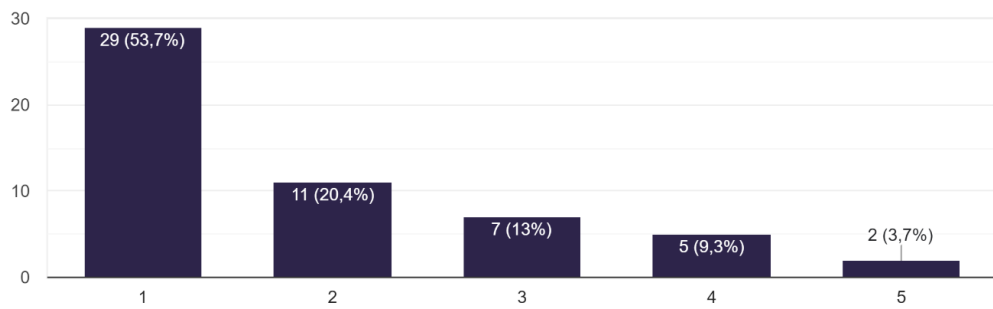
8. Dalam bentuk apa sumber referensi yang pernah Anda temukan?

54 jawaban



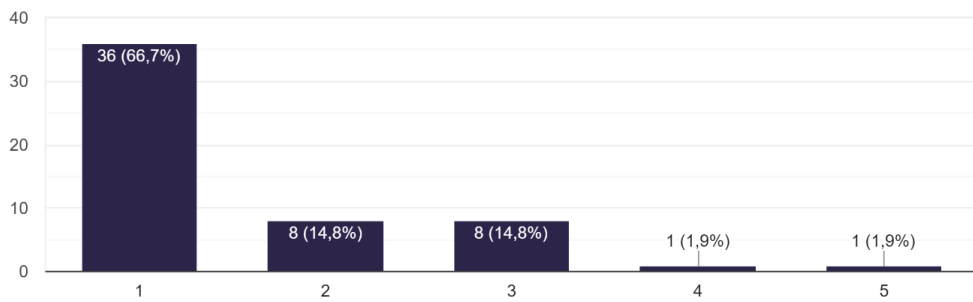
9. Apakah Anda mengetahui apa itu teknologi Augmented Reality?

54 jawaban



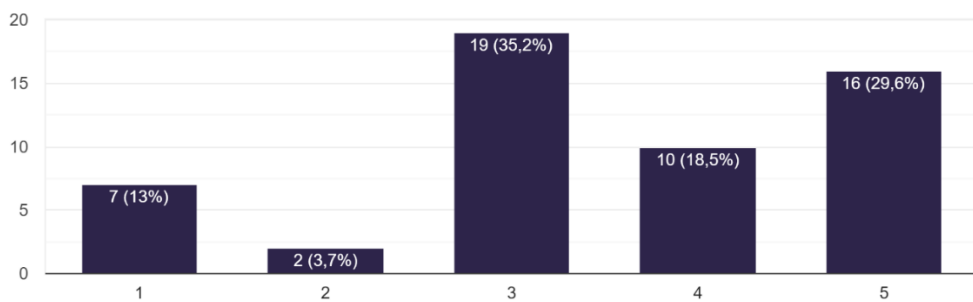
10. Apakah Anda pernah menggunakan teknologi Augmented Reality?

54 jawaban



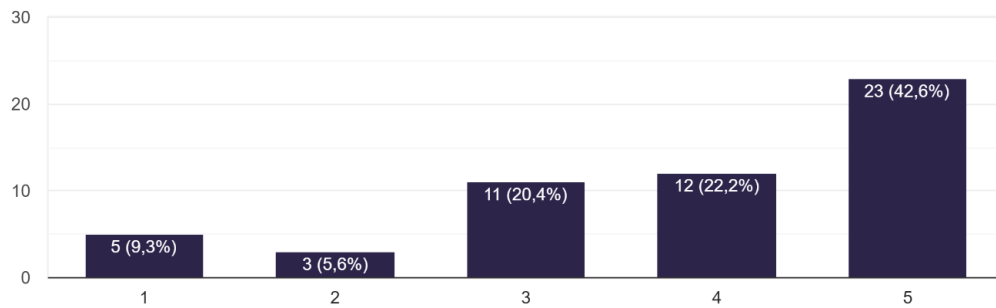
11. Apakah media/aplikasi pengenalan sejarah menggunakan teknologi Augmented Reality perlu dikembangkan?

54 jawaban



12. Setujukah Anda jika peneliti ingin mengembangkan sebuah aplikasi pengenalan sejarah dengan menggunakan teknologi Augmented Reality?

54 jawaban



13. Alasan perlunya dikembangkan media/aplikasi pengenalan sejarah menggunakan teknologi Augmented Reality?

54 jawaban

Karena AR sangat bermanfaat sebagai teknologi yang mampu mengintegrasikan informasi digital ke dalam lingkungan dunia nyata pengguna.

untuk mempermudah pengunjung mengetahui informasi tentang benda bersejarah

Pemanfaatan teknologi berbasis augmented reality dapat menjadi alternatif solusi untuk mengenalkan sejarah



Lampiran 06. Instrumen Uji Ahli Isi

ANGKET KUESIONER UJI AHLI ISI
APLIKASI AUGMENTED REALITY PENGENALAN SEJARAH
PAHLAWAN MONUMEN PERJUANGAN TRI YUDHA SAKTI

Nama Penguji :

Tanggal Pengujian :

Berikan tanda (√) pada indikator penilaian sesuai dengan pendapat anda. Apabila terdapat saran atau masukan dapat dituliskan pada kolom saran.

No	Indikator Penilaian	Skor	
		Sesuai	Tidak Sesuai
A. Kelayakan Isi			
1	Cerita sejarah yang disampaikan pada aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti telah sesuai dengan cerita aslinya		
2	Penyampaian cerita sejarah pada aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti telah dilakukan dengan baik dan sesuai		
3	Cerita sejarah yang disampaikan pada aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti telah disampaikan dengan jelas		
B. Pemahaman Tokoh Pahlawan			
4	Tokoh-tokoh pahlawan yang diceritakan dalam aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti sudah sesuai dengan cerita sejarah		

5	Peran dari setiap tokoh pahlawan yang diceritakan pada aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti sudah sesuai dengan cerita sejarah		
6	Cerita atau peristiwa bersejarah dari setiap tokoh pada aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti tidak sesuai		
C. Penyajian			
7	Aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti sulit untuk digunakan		
8	Aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti memiliki tampilan objek 3 dimensi dengan ukuran, tekstur dan pewarnaan yang sesuai		
8	Penyajian konten pada aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti sudah dilakukan dengan baik		
10	Kesesuaian penyajian aplikasi dengan tujuan Penyajian konten pada aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti tidak sesuai dengan tujuan pengembangan aplikasi		

Saran:

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan:

Aplikasi *Augmented Reality* pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti ini dinyatakan: (Lingkari salah satu pilihan dibawah ini)

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

Singaraja.....

Penguji,



Lampiran 07. Hasil Instrumen Uji Ahli Isi

**ANGKET KUESIONER UJI AHLI ISI
APLIKASI AUGMENTED REALITY PENGENALAN SEJARAH PAHLAWAN
MONUMEN PERJUANGAN TRI YUDHA SAKTI**

Nama Penguji : *Dra. Desak Made Oka Purnawah,
M. Hum*

Tanggal Pengujian : *12 Oktober 2023*

Berikan tanda (✓) pada indikator penilaian sesuai dengan pendapat anda. Apabila terdapat saran atau masukan dapat dituliskan pada kolom saran.

No	Indikator Penilaian	Skor	
		Sesuai	Tidak Sesuai
A. Kelayakan Isi			
1	Cerita sejarah yang disampaikan pada aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti telah sesuai dengan cerita aslinya	✓	
2	Penyampaian cerita sejarah pada aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti telah dilakukan dengan baik dan sesuai	✓	
3	Cerita sejarah yang disampaikan pada aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti telah disampaikan dengan jelas	✓	
B. Pemahaman Tokoh Pahlawan			
4	Tokoh-tokoh pahlawan yang diceritakan dalam aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti sudah sesuai dengan cerita sejarah	✓	
5	Peran dari setiap tokoh pahlawan yang diceritakan pada aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti	✓	

	sudah sesuai dengan cerita sejarah		
6	Cerita atau peristiwa bersejarah dari setiap tokoh pada aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti tidak sesuai		✓
C. Penyajian			
7	Aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti sulit untuk digunakan		✓
8	Aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti memiliki tampilan objek 3 dimensi dengan ukuran, tekstur dan pewarnaan yang sesuai	✓	
8	Penyajian konten pada aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti sudah dilakukan dengan baik	✓	
10	Kesesuaian penyajian aplikasi dengan tujuan Penyajian konten pada aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti tidak sesuai dengan tujuan pengembangan aplikasi		✓

Saran:

Pewarnaan bisa disesuaikan dengan warna yang lebih terang sehingga menarik bagi siswa SD

Kesimpulan:

Aplikasi *Augmented Reality* pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti ini dinyatakan: (Lingkari salah satu pilihan dibawah ini)

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

Singaraja 13 - 10 - 2023

Penguji,

(
D. A. Joka Purnawati)

ANGKET KUESIONER UJI AHLI ISI
APLIKASI AUGMENTED REALITY PENGENALAN SEJARAH PAHLAWAN
MONUMEN PERJUANGAN TRI YUDHA SAKTI

Nama Penguji : *HSOMAH TRI ASTIHI, SE*

Tanggal Pengujian : *27 September 2023*

Berikan tanda (√) pada indikator penilaian sesuai dengan pendapat anda. Apabila terdapat saran atau masukan dapat dituliskan pada kolom saran.

No	Indikator Penilaian	Skor	
		Sesuai	Tidak Sesuai
A. Kelayakan Isi			
1	Cerita sejarah yang disampaikan pada aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti telah sesuai dengan cerita aslinya	√	
2	Penyampaian cerita sejarah pada aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti telah dilakukan dengan baik dan sesuai	√	
3	Cerita sejarah yang disampaikan pada aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti telah disampaikan dengan jelas	√	
B. Pemahaman Tokoh Pahlawan			
4	Tokoh-tokoh pahlawan yang diceritakan dalam aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti sudah sesuai dengan cerita sejarah	√	
5	Peran dari setiap tokoh pahlawan yang diceritakan pada aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti	√	

	sudah sesuai dengan cerita sejarah		
6	Cerita atau peristiwa bersejarah dari setiap tokoh pada aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti tidak sesuai		✓
C. Penyajian			
7	Aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti sulit untuk digunakan		✓
8	Aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti memiliki tampilan objek 3 dimensi dengan ukuran, tekstur dan pewarnaan yang sesuai	✓	
8	Penyajian konten pada aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti sudah dilakukan dengan baik	✓	
10	Kesesuaian penyajian aplikasi dengan tujuan Penyajian konten pada aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti tidak sesuai dengan tujuan pengembangan aplikasi		✓

Saran:

.....

Kesimpulan:

Aplikasi *Augmented Reality* pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti ini dinyatakan: (Lingkari salah satu pilihan dibawah ini)

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

Singaraja, 27 September 2023

Penguji,



.....
NYOMAN TRI ASTINI, SE
.....

Lampiran 08. Instrumen Uji Ahli Media

ANGKET KUESIONER UJI AHLI MEDIA
AUGMENTED REALITY PENGENALAN SEJARAH PAHLAWAN
MONUMEN PERJUANGAN TRI YUDHA SAKTI

Nama Penguji :

Tanggal Pengujian :

Berikan tanda (√) pada indikator penilaian sesuai dengan pendapat anda. Apabila terdapat saran atau masukan dapat dituliskan pada kolom saran.

No	Indikator Penilaian	Skor	
		Sesuai	Tidak Sesuai
A. Desain Media			
1	Objek yang ditampilkan pada aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti telah sesuai dengan <i>marker</i>		
2	Tata letak/ <i>layout</i> pada aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti telah ditampilkan dengan baik dan sesuai		
3	Teks yang terdapat pada aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti mudah untuk dibaca dan dipahami		
4	Tata tetak teks pada aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti telah sesuai		
5	Objek 3 dimensi pada aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti telah		

	ditampilkan dengan baik dan jelas		
6	Objek 3 dimensi pada aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti telah ditampilkan dengan ukuran yang sesuai		
7	Objek 3 dimensi pada aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti telah ditampilkan dengan menggunakan tekstur dan pewarnaan yang sesuai		
8	Audio narasi pada aplikasi aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti telah ditampilkan dengan jelas		
9	Aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti telah menggunakan audio yang sesuai		
10	Kesesuaian tata letak dan tampilan tombol navigasi Tata letak dan tampilan tombol navigasi pada aplikasi aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti telah ditampilkan dengan sesuai		
11	Tombol navigasi pada aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti berfungsi dengan baik dan sesuai		
B. Software			
12	Aplikasi pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti dapat dioperasikan dengan lancar		

13	Kelancaran dalam pengoperasian aplikasi Aplikasi pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti dapat dioperasikan dengan mudah		
14	Informasi pada aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti tidak disampaikan dengan baik dan komunikatif		
15	Informasi pada aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti telah disampaikan dengan sesuai dan interaktif		

Saran:

.....

Kesimpulan:

Aplikasi *Augmented Reality* pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti ini dinyatakan: (Lingkari salah satu pilihan dibawah ini)

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

Singaraja.....

Penguji,

.....

Lampiran 09. Hasil Instrumen Uji Ahli Media

**ANGKET KUESIONER UJI AHLI MEDIA
AUGMENTED REALITY PENGENALAN SEJARAH PAHLAWAN MONUMEN
PERJUANGAN TRI YUDHA SAKTI**

Nama Penguji : I Ketut Andhwa Pradyuma

Tanggal Pengujian : 27 September 2023

Berikan tanda (√) pada indikator penilaian sesuai dengan pendapat anda. Apabila terdapat saran atau masukan dapat dituliskan pada kolom saran.

No	Indikator Penilaian	Skor	
		Sesuai	Tidak Sesuai
A. Desain Media			
1	Objek yang ditampilkan pada aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti telah sesuai dengan <i>marker</i>	√	
2	Tata letak/ <i>layout</i> pada aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti telah ditampilkan dengan baik dan sesuai		√
3	Teks yang terdapat pada aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti sulit untuk dibaca dan dipahami	√	
4	Tata letak teks pada aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti telah sesuai	√	
5	Objek 3 dimensi pada aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti telah ditampilkan dengan baik dan jelas	√	
6	Objek 3 dimensi pada aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti telah ditampilkan dengan ukuran	√	

	yang sesuai		
7	Objek 3 dimensi pada aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti tidak ditampilkan dengan menggunakan tekstur dan pewarnaan yang sesuai	✓	
8	Audio narasi pada aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti telah ditampilkan dengan jelas	✓	
9	Aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti telah menggunakan audio yang sesuai	✓	
10	Kesesuaian tata letak dan tampilan tombol navigasi Tata letak dan tampilan tombol navigasi pada aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti telah ditampilkan dengan sesuai	✓	
11	Tombol navigasi pada aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti tidak berfungsi dengan baik dan sesuai	✓	
B. Software			
12	Aplikasi pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti dapat dioperasikan dengan lancar	✓	
13	Kelancaran dalam pengoperasian aplikasi Aplikasi pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti dapat dioperasikan dengan mudah	✓	
14	Informasi pada aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti tidak disampaikan dengan baik dan	✓	

	komunikatif		
15	Informasi pada aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti telah disampaikan dengan sesuai dan interaktif	✓	

Saran:

- *Sesuaikan tampilan awal agar semetris.*

Kesimpulan:

Aplikasi *Augmented Reality* pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti ini dinyatakan: (Lingkari salah satu pilihan dibawah ini)

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

Singaraja.....

Penguji

[Signature]
 I Ketut Anandika Pradnyana

**ANGKET KUESIONER UJI AHLI MEDIA
AUGMENTED REALITY PENGENALAN SEJARAH PAHLAWAN MONUMEN
PERJUANGAN TRI YUDHA SAKTI**

Nama Penguji : Ketut Andika Pradnyana

Tanggal Pengujian : 01 Oktober 2023

Berikan tanda (√) pada indikator penilaian sesuai dengan pendapat anda. Apabila terdapat saran atau masukan dapat dituliskan pada kolom saran.

No	Indikator Penilaian	Skor	
		Sesuai	Tidak Sesuai
A. Desain Media			
1	Objek yang ditampilkan pada aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti telah sesuai dengan <i>marker</i>	√	
2	Tata letak/ <i>layout</i> pada aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti telah ditampilkan dengan baik dan sesuai	√	
3	Teks yang terdapat pada aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti mudah untuk dibaca dan dipahami	√	
4	Tata tetak teks pada aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti telah sesuai	√	
5	Objek 3 dimensi pada aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti telah ditampilkan dengan baik dan jelas	√	
6	Objek 3 dimensi pada aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan	√	

	Tri Yudha Sakti telah ditampilkan dengan ukuran yang sesuai		
7	Objek 3 dimensi pada aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti telah ditampilkan dengan menggunakan tekstur dan pewarnaan yang sesuai	✓	
8	Audio narasi pada aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti telah ditampilkan dengan jelas	✓	
9	Aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti telah menggunakan audio yang sesuai	✓	
10	Kesesuaian tata letak dan tampilan tombol navigasi Tata letak dan tampilan tombol navigasi pada aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti telah ditampilkan dengan sesuai	✓	
11	Tombol navigasi pada aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti berfungsi dengan baik dan sesuai	✓	
B. Software			
12	Aplikasi pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti dapat dioperasikan dengan lancar	✓	
13	Kelancaran dalam pengoperasian aplikasi Aplikasi pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti dapat dioperasikan dengan mudah	✓	
14	Informasi pada aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti tidak disampaikan dengan baik dan komunikatif	✓	

15	Informasi pada aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti telah disampaikan dengan sesuai dan interaktif	✓	
----	--	---	--

Saran:

.....

.....

.....

.....

.....


Kesimpulan:

Aplikasi *Augmented Reality* pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti ini dinyatakan: (Lingkari salah satu pilihan dibawah ini)

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

Singaraja.....09 Oktober 2023

Penguji,


 Ketut Andika Pradnyana

ANGKET KUESIONER UJI AHLI MEDIA
AUGMENTED REALITY PENGENALAN SEJARAH PAHLAWAN MONUMEN
PERJUANGAN TRI YUDHA SAKTI

Nama Penguji : Nyoman Indhi Wiradika

Tanggal Pengujian : 03 Oktober 2023

Berikan tanda (√) pada indikator penilaian sesuai dengan pendapat anda. Apabila terdapat saran atau masukan dapat dituliskan pada kolom saran.

No	Indikator Penilaian	Skor	
		Sesuai	Tidak Sesuai
A. Desain Media			
1	Objek yang ditampilkan pada aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti telah sesuai dengan <i>marker</i>	√	
2	Tata letak/ <i>layout</i> pada aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti telah ditampilkan dengan baik dan sesuai	√	
3	Teks yang terdapat pada aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti sulit untuk dibaca dan dipahami	√	
4	Tata tetak teks pada aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti telah sesuai	√	
5	Objek 3 dimensi pada aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti telah ditampilkan dengan baik dan jelas	√	
6	Objek 3 dimensi pada aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti telah ditampilkan dengan ukuran	√	

	yang sesuai		
7	Objek 3 dimensi pada aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti tidak ditampilkan dengan menggunakan tekstur dan pewarnaan yang sesuai	✓	
8	Audio narasi pada aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti telah ditampilkan dengan jelas	✓	
9	Aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti telah menggunakan audio yang sesuai	✓	
10	Kesesuaian tata letak dan tampilan tombol navigasi Tata letak dan tampilan tombol navigasi pada aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti telah ditampilkan dengan sesuai	✓	
11	Tombol navigasi pada aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti tidak berfungsi dengan baik dan sesuai	✓	
B. Software			
12	Aplikasi pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti dapat dioperasikan dengan lancar	✓	
13	Kelancaran dalam pengoperasian aplikasi Aplikasi pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti dapat dioperasikan dengan mudah	✓	
14	Informasi pada aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti tidak disampaikan dengan baik dan	✓	

	komunikatif		
15	Informasi pada aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti telah disampaikan dengan sesuai dan interaktif	✓	

Saran:

..Gambar beranda / foto latar perlu ditambahkan


Kesimpulan:

Aplikasi *Augmented Reality* pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti ini dinyatakan: (Lingkari salah satu pilihan dibawah ini)

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

Singaraja... 03 Oktober 2023

Penguji,


 ..Nyoman Indu Wiradika

ANGKET KUESIONER UJI AHLI MEDIA
AUGMENTED REALITY PENGENALAN SEJARAH PAHLAWAN MONUMEN
PERJUNGAN TRI YUDHA SAKTI

Nama Penguji : I Nyoman Indhi Wuradika

Tanggal Pengujian : 04 Oktober 2023

Berikan tanda (√) pada indikator penilaian sesuai dengan pendapat anda. Apabila terdapat saran atau masukan dapat dituliskan pada kolom saran.

No	Indikator Penilaian	Skor	
		Sesuai	Tidak Sesuai
A. Desain Media			
1	Objek yang ditampilkan pada aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti telah sesuai dengan <i>marker</i>	√	
2	Tata letak/ <i>layout</i> pada aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti telah ditampilkan dengan baik dan sesuai	√	
3	Teks yang terdapat pada aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti mudah untuk dibaca dan dipahami	√	
4	Tata letak teks pada aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti telah sesuai	√	
5	Objek 3 dimensi pada aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti telah ditampilkan dengan baik dan jelas	√	
6	Objek 3 dimensi pada aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan	√	

	Tri Yudha Sakti telah ditampilkan dengan ukuran yang sesuai		
7	Objek 3 dimensi pada aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti telah ditampilkan dengan menggunakan tekstur dan pewarnaan yang sesuai	✓	
8	Audio narasi pada aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti telah ditampilkan dengan jelas	✓	
9	Aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti telah menggunakan audio yang sesuai	✓	
10	Kesesuaian tata letak dan tampilan tombol navigasi Tata letak dan tampilan tombol navigasi pada aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti telah ditampilkan dengan sesuai	✓	
11	Tombol navigasi pada aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti berfungsi dengan baik dan sesuai	✓	
B. Software			
12	Aplikasi pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti dapat dioperasikan dengan lancar	✓	
13	Kelancaran dalam pengoperasian aplikasi Aplikasi pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti dapat dioperasikan dengan mudah	✓	
14	Informasi pada aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti tidak disampaikan dengan baik dan komunikatif	✓	

15	Informasi pada aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti telah disampaikan dengan sesuai dan interaktif	✓	
----	--	---	--

Saran:

Perlu dipertimbangkan implementasinya sebelum dengan koneksi yang ada di museum

.....

.....

.....

Kesimpulan:

Aplikasi *Augmented Reality* pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti ini dinyatakan: (Lingkari salah satu pilihan dibawah ini)

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

Singaraja... 09 Oktober 2023

Penguji,



Nyoman Iridi Wradika

Lampiran 10. Instrumen Uji Respon Pengguna

UJI RESPON PENGGUNA

**PENGEMBANGAN APLIKASI AUGMENTED REALITY
PENGENALAN SEJARAH PAHLAWAN MONUMEN
PERJUANGAN TRI YUDHA SAKTI**

Nama :

Tanggal Penilaian :

Petunjuk :

Sebelum mengisi angket, masyarakat dipersilahkan untuk menggunakan aplikasi melalui perangkat *smartphone* mereka dan kemudian memberikan penilaian terhadap sejumlah pernyataan di bawah ini dengan memberi tanda centang (✓) pada option nilai yang tersedia di setiap nomor. Berikanlah penilaian pada setiap pernyataan yang ada.

*Keterangan

No	Jawaban	Keterangan
1	STS	Sangat Tidak Setuju
2	TS	Tidak Setuju
3	CS	Cukup Setuju
4	S	Setuju
5	SS	Sangat Setuju

Form Respon Pengguna:

NO	Kriteria	Alternatif Jawaban				
		SS	S	CS	TS	STS
1	Aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti memiliki tampilan yang menarik					
2	aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan					

	Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti memiliki tampilan <i>layout</i> /tata letak aplikasi yang kurang menarik					
3	Aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti memiliki kualitas kejelasan audio yang baik					
4	Aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti menggunakan pemilihan audio yang sesuai					
5	Aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti menggunakan pemilihan bahasa yang sesuai dengan kaidah kebahasaan					
6	Aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti menyampaikan informasi dengan jelas					
7	Aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti menggunakan bahasa yang sulit untuk dipahami					
8	Aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha					

	Sakti menggunakan objek 3 dimensi yang sesuai					
9	Aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti menggunakan objek 3 dimensi dengan pewarnaan dan tekstur yang tidak sesuai					
10	Aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti memiliki tata letak tombol navigasi yang baik dan sesuai					
11	Aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti memiliki tombol navigasi yang berfungsi dan dapat digunakan dengan baik					
12	Aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti dapat berjalan dengan baik dan lancar					
13	Aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti cukup sulit untuk digunakan					
14	Informasi pada aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti telah disampaikan dengan baik					

	dan komunikatif					
15	Informasi pada aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti telah disampaikan dengan sesuai dan interaktif					
16	Aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti menyampaikan cerita sejarah yang sulit untuk dipahami					
17	Aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti menyampaikan sejarah tokoh pahlawan dengan tidak baik dan sulit untuk dipahami					
18	Aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti tidak membuat saya menjadi berminat dan tertarik dalam mempelajari sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti					
19	Aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti membuat saya menjadi berminat dan tertarik untuk mengunjungi Monumen Perjuangan Tri Yudha					

	Sakti					
20	Aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti memberikan saya pemahaman terkait dengan sejarah dari setiap tokoh pahlawan yang terdapat pada Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti					

Saran:

.....

.....

.....

.....

.....



Singaraja.....

.....

Lampiran 11. Hasil Instrument Uji Respon Pengguna

Dengan jumlah responden sebanyak 17 orang mengisi kuesioner melalui *hardcopy*.

UJI RESPON PENGGUNA

PENGEMBANGAN APLIKASI AUGMENTED REALITY PENGENALAN SEJARAH PAHLAWAN MONUMEN PERJUANGAN TRI YUDHA SAKTI

Nama : Komang Sri Adnyani

Tanggal Penilaian : 19 Oktober 2023

Petunjuk :

Sebelum mengisi angket, masyarakat dipersilahkan untuk menggunakan aplikasi melalui perangkat *smartphone* mereka dan kemudian memberikan penilaian terhadap sejumlah pernyataan di bawah ini dengan memberi tanda centang (✓) pada option nilai yangtersedia di setiap nomor. Berikanlah penilaian pada setiap pernyataan yang ada.

*Keterangan

No	Jawaban	Keterangan
1	STS	Sangat Tidak Setuju
2	TS	Setuju
3	CS	Cukup Setuju
4	S	Setuju
5	SS	Sangat Setuju

Form Respon Pengguna:

NO	Kriteria	Alternatif Jawaban				
		SS	S	CS	TS	STS
1	Aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti memiliki tampilan yang menarik		✓			
2	aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti memiliki tampilan <i>layout</i> /tata letak aplikasi yang kurang menarik				✓	
3	Aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan		✓			

	Tri Yudha Sakti memiliki kualitas kejelasan audio yang baik					
4	Aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti menggunakan pemilihan audio yang sesuai		✓			
5	Aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti menggunakan pemilihan bahasa yang sesuai dengan kaidah kebahasaan	✓				
6	Aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti menyampaikan informasi dengan jelas		✓			
7	Aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti menggunakan bahasa yang sulit untuk dipahami				✓	
8	Aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti menggunakan objek 3 dimensi yang sesuai	✓				
9	Aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti menggunakan objek 3 dimensi dengan pewarnaan dan tekstur yang tidak sesuai				✓	
10	Aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti memiliki tata letak tombol navigasi yang baik dan sesuai		✓			

11	Aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti memiliki tombol navigasi yang berfungsi dan dapat digunakan dengan baik		✓			
12	Aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti dapat berjalan dengan baik dan lancar		✓			
13	Aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti cukup sulit untuk digunakan					✓
14	Informasi pada aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti telah disampaikan dengan baik dan komunikatif	✓				
15	Informasi pada aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti telah disampaikan dengan sesuai dan interaktif		✓			
16	Aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti menyampaikan cerita sejarah yang sulit untuk dipahami				✓	
17	Aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti menyampaikan sejarah tokoh pahlawan dengan tidak baik dan sulit untuk dipahami				✓	
18	Aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti tidak membuat saya					

	menjadi berminat dan tertarik dalam mempelajari sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti				✓	
19	Aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti membuat saya menjadi berminat dan tertarik untuk mengunjungi Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti	✓				
20	Aplikasi <i>augmented reality</i> pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti memberikan saya pemahaman terkait dengan sejarah dari setiap tokoh pahlawan yang terdapat pada Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti	✓				

Saran:

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 19 Oktober 2023



Komang Sri Adnyani

Dengan Jumlah responden sebanyak 20 orang mengisi kuesioner melalui *link google form* pada aplikasi.

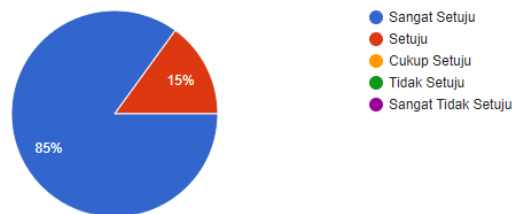
Nama

20 jawaban

Utari Kurniasari
komang andika setiawan
Putu Karisa Putri
Ayu ketut sinta yani
Luh mas tirta adiningsih
Gede Marlika Rusdi Saputra
Ketut Putu Nuragia Atmika
Kadek linda pratiwi
I Putu Bayu Eka Darma Putra

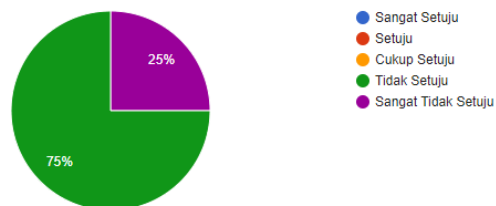
Aplikasi *augmented reality* pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti memiliki tampilan yang menarik

20 jawaban



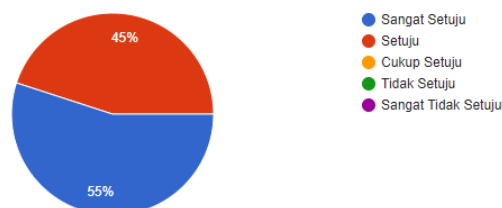
Aplikasi *augmented reality* pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti memiliki tampilan *layout/tata letak* aplikasi yang kurang menarik

20 jawaban



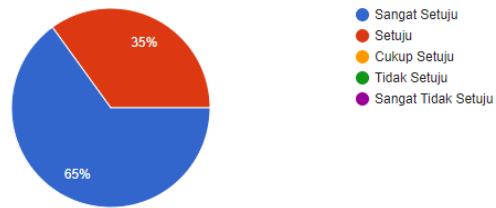
Aplikasi *augmented reality* pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti memiliki kualitas kejelasan audio yang baik

20 jawaban



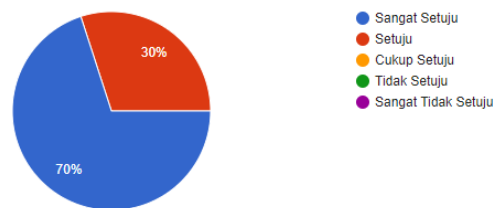
Aplikasi *augmented reality* pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti menggunakan pemilihan audio yang sesuai

20 jawaban



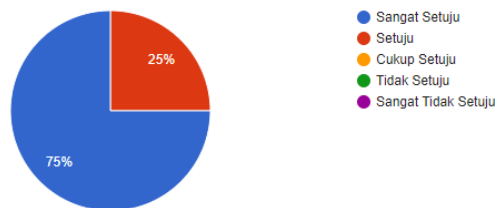
Aplikasi *augmented reality* pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti menggunakan pemilihan bahasa yang sesuai dengan kaidah kebahasaan

20 jawaban



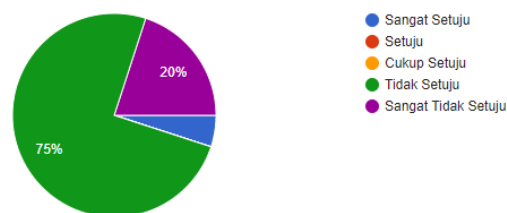
Aplikasi *augmented reality* pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti menyampaikan informasi dengan jelas

20 jawaban



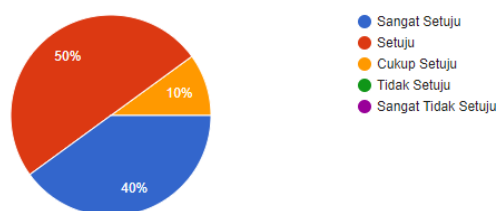
Aplikasi *augmented reality* pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti menggunakan bahasa yang sulit untuk dipahami

20 jawaban



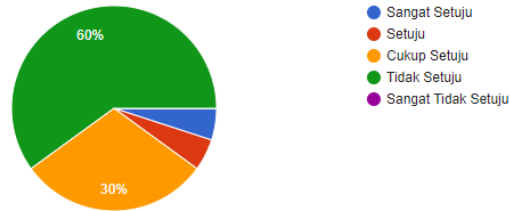
Aplikasi *augmented reality* pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti menggunakan objek 3 dimensi yang sesuai

20 jawaban



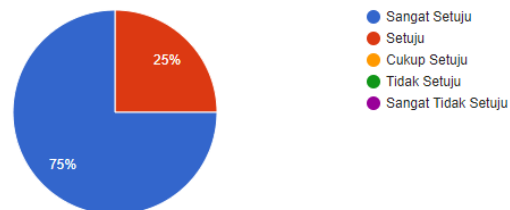
Aplikasi *augmented reality* pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti menggunakan objek 3 dimensi dengan pewarnaan dan tekstur yang tidak sesuai

20 jawaban



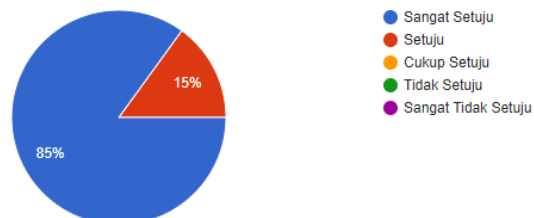
Aplikasi *augmented reality* pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti memiliki tata letak tombol navigasi yang baik dan sesuai

20 jawaban



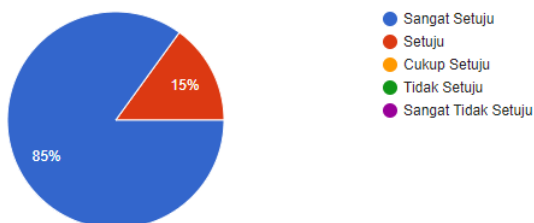
Aplikasi *augmented reality* pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti memiliki tombol navigasi yang berfungsi dan dapat digunakan dengan baik

20 jawaban



Aplikasi *augmented reality* pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti dapat berjalan dengan baik dan lancar

20 jawaban



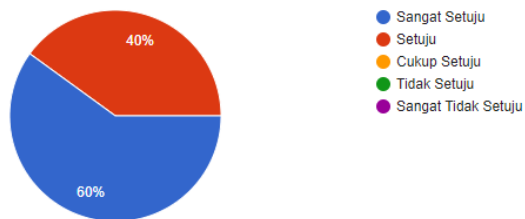
Aplikasi *augmented reality* pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti cukup sulit untuk digunakan

20 jawaban



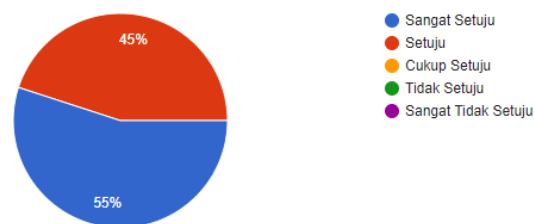
Informasi pada aplikasi *augmented reality* pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti telah disampaikan dengan baik dan komunikatif

20 jawaban



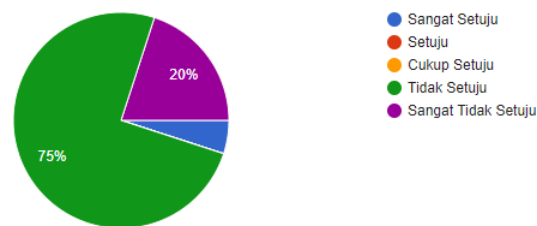
Informasi pada aplikasi *augmented reality* pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti telah disampaikan dengan sesuai dan interaktif

20 jawaban



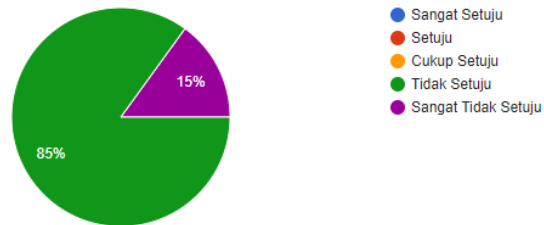
Aplikasi *augmented reality* pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti menyampaikan cerita sejarah yang sulit untuk dipahami

20 jawaban



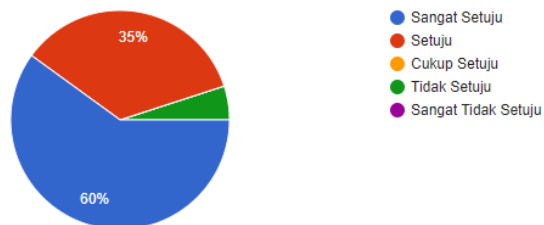
Aplikasi *augmented reality* pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti menyampaikan sejarah tokoh pahlawan dengan tidak baik dan sulit untuk dipahami

20 jawaban



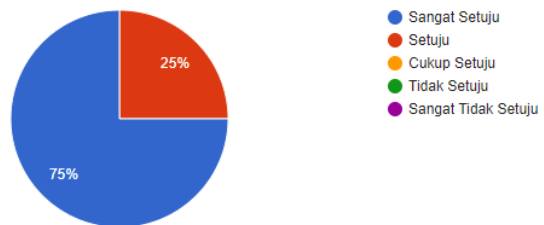
Aplikasi *augmented reality* pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti membuat saya menjadi berminat dan tertarik dalam mempelajari sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti

20 jawaban



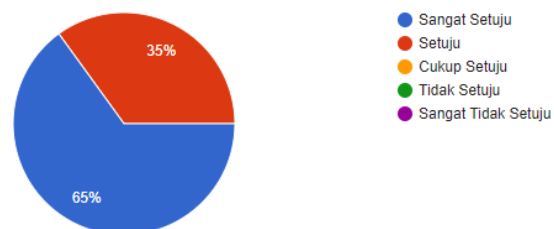
Aplikasi *augmented reality* pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti membuat saya menjadi berminat dan tertarik untuk mengunjungi Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti

20 jawaban



Aplikasi *augmented reality* pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti memberikan saya pemahaman terkait dengan sejarah dari setiap tokoh pahlawan yang terdapat pada Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti

20 jawaban



Lampiran 12. Hasil Perhitungan Uji Respon Pengguna

NO	NAMA	SOAL																				TOTAL
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	Putu Sumertayasa	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	88
2	Komang Sri Adnyani	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5	86
3	Kadek Yudi Arta Yasa	4	4	5	5	5	5	4	4	3	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	91
4	Kadek Nova Pramana Putra	5	4	5	4	4	5	5	4	3	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	87
5	Ketut Sintya Dewi	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	91
6	Putu Andi Suartika	5	4	5	4	4	5	4	4	3	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	5	86
7	Komang Agus Adnyana	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	93
8	Putu Cahaya Agustini	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	5	91
9	Ketut Ariastu Eka Permana	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	90
10	Komang Andika Setiawan	5	5	4	5	5	5	4	5	3	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	94
11	Anak Agung Ayu Chandanika Laksmi	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80

12	I Komang Semara Dana	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	93
13	Ni Kadek Rejeki Sari Dewi	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	94
14	I Ketut Ida Rindawan	5	4	4	4	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	91
15	I Made Mudra Ayastu	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4	4	5	5	87
16	Gede Marlika Rusdi Saputra	4	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	92
17	Ni Komang Suardani	4	4	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	5	5	4	88
18	Komang Arya Tamba Erma Juniadi	5	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	91
19	Nazla Ariandini	5	4	5	5	5	5	4	5	3	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	93
20	Komang Wina Sulastri	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	95
21	Komang Santri Ariantini	5	5	4	5	5	4	5	4	3	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	94
22	I Kadek Riski Diatmika	5	4	4	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	94
23	Luh Ayu Suvina Wati	4	5	5	5	5	4	4	3	3	4	5	4	5	5	5	4	4	4	5	4	87
24	Kadek Putri Winda Yani	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	91
25	Putu Adit Surya	5	3	4	4	4	4	3	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	4	5	4	85

26	Utari Kurniasari	5	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	4	91
27	Komang Devi Julianti	5	5	4	4	5	5	4	4	3	5	4	5	5	4	4	4	5	4	5	5	89
28	Putu Karisa Putri	5	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	4	91
29	Ketut Ayu Sinta Yani	5	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	88
30	Luh Mas Trita Adiningsih	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	4	5	89
31	Ketut Putu Nuragia Atmika	5	4	5	4	5	5	4	4	3	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	91
32	Kadek Linda Pratiwi	5	4	4	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	89
33	I Putu Bayu Eka Darma Putra	5	5	5	4	5	5	4	3	3	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	5	87
34	Kadek Adi Kusuma Arta	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	89
35	Ni Made Meistya Pramista	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	4	5	4	91
36	Made Candrika Widya Astawa	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	94
37	I Gusti Ngurah Catur Maarta Tega Kusuma	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	96
Jumlah =		17	15	16	17	17	17	15	16	14	17	17	17	16	16	16	16	15	16	17	17	3337
Mi =		60																				

Sdi =	13,33
N =	37
X̄ =	90,18

$Mi + 1,5SDi < X$	80	$\leq \bar{X}$		Sangat Positif	36	97,30%
$Mi + 0,5 SDi \leq \bar{x} < Mi + 1,5 SDi$	66,67	$\leq \bar{X} \leq$	80	Positif	1	2,70%
$Mi - 0,5 SDi \leq \bar{x} < Mi + 0,5 SDi$	53,33	$\leq \bar{X} \leq$	66,67	Cukup Positif	0	0.00%
$Mi - 1,5 SDi \leq \bar{x} < Mi - 0,5 SDi$	40	$\leq \bar{X} \leq$	53,33	Kurang Positif	0	0.00%
$\bar{x} < Mi - 1,5 SDi$		$\bar{X} <$	40	Sangat Kurang Positif	0	0.00%
Kesimpulan:	Sangat Positif					100,00%



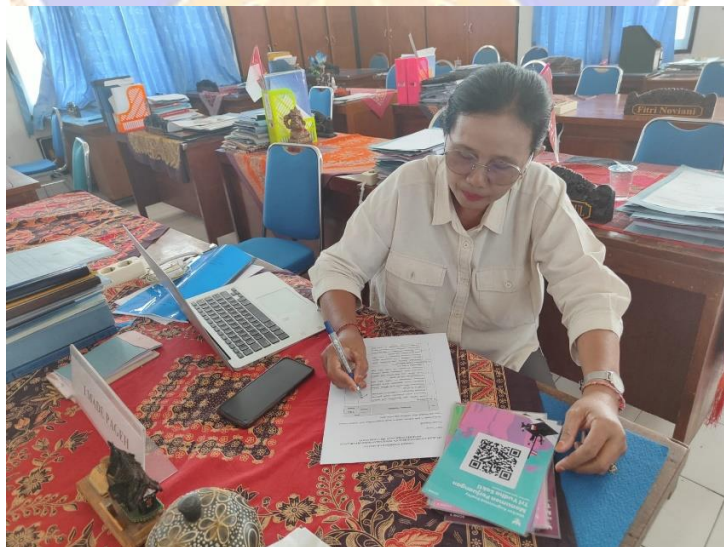
Lampiran 13. Dokumentasi



Wawancara dengan Bapak I Gede Permadi Antara selaku pengurus Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti



Penyebaran angket/kuesioner pengujian pengetahuan awal kepada pengunjung Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti



Pelaksanaan Uji Ahli Isi bersama Dosen Fakultas Hukum dan Ilmu Sejarah yaitu Ibu Dra. Desak Made Oka Purnawati M.Hum.



Pelaksanaan Uji Ahli Isi bersama Pengurus Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti yaitu Ibu Nyoman Tri Astini S.E.



Pelaksanaan Uji Ahli Media bersama Dosen Fakultas Teknik dan Kejuruan yaitu Bapak I Nyoman Indhi Wiradika, M.Pd.



Pelaksanaan Uji Ahli Media bersama Dosen Fakultas Teknik dan Kejuruan yaitu Bapak I Ketut Andika Pradnyana, S.Pd., M.Pd.,



Pelaksanaan Uji Respon Pengguna di Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti.