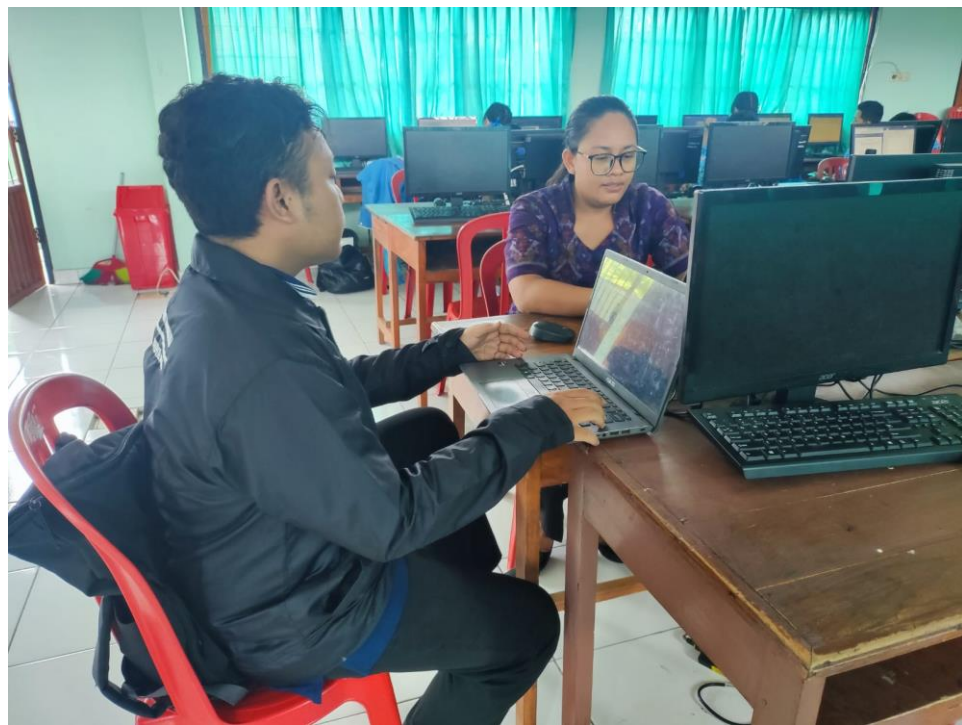


Lampiran 1. Kondisi ruang lab komputer dan dokumentasi wawancara dengan sumber



Lampiran 2. Data observasi nilai siswa, hasil wawancara dan kuesioner pemahaman siswa



PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 4 SINGARAJA

Alamat : Jl. Srikandi, Babakan - Sambangan, Singaraja - Bali 81161
Telp / Fax : (0362)26018 / 32824
Email : smpn4_singaraja@yahoo.co.id
Website : www.smpn4singaraja.blogspot.com



DAFTAR NILAI PENGETAHUAN SISWA KELAS VII SOEKARNO
TAHUN PELAJARAN 2023-2024

SEMESTER : GANJIL

NO	NIS	NISN	NAMA SISWA	PENILAIAN HARIAN (TUGAS&UH)																PH	PTS	PAS	NA							
				Modul 1				Modul 2				Modul 3				Modul 4														
				UH1	R	T1	RT	UH2	R	T2	RT	UH3	R	T3	RT	UH4	R	T4	RT											
1	12031	0115212088	Agung Felix Mandala Rusas	80		80		100		85		85		78														85		
2	12032	0104326339	Bujangga Ayu Felcia Aldearani	80		100		100		90		78		78															88	
3	12033	0106464460	Dewa Putu Satya Angga Ardita	90		100		95		90		80		78															89	
4	12034	0108636739	Gede Agus Budi Pratama Putra	90		78		95		85		80		80															85	
5	12035	0112862750	Gede Ananda Permana Pradnya	80		78		95		90		82		88															86	
6	12036	0111584694	Gede Kenzie Aditya Putrama	80		80		100		90		78		78															84	
7	12037	0107598984	Gusti Putu Ayu Iin Aryantini	80		78		78		88		93		78															83	
8	12038	0114455508	I Gusti Ayu Mardhi Kirana Sahwahita	78		78		100		95		82		80															86	
9	12039	0117828858	I Made Ksamawan	90		80		90		80		78		80															83	
10	12040	0111474803	I Nyoman Indra Guna	100		90		100		85		88		78															90	
11	12041	0113255543	Joycelyn Emmanuelle Wijaya	78		90		100		100		88		78															89	
12	12042	0117381296	Kadek Andika Putra	78		78		90		80		78		78															80	
13	12043	0107748368	Kadek Kirana Shanti	78		78		100		95		95		78															87	
14	12044	0116387022	Kadek Maesa Manik Pratama	78		100		78		85		88		78															85	
15	12045	0101879845	Kadek Mahendra Ananda Krsna Saputra	80		80		78		85		88		78															82	
16	12046	0119715512	Kadek Nadira Komala Sari	78		90		78		90		82		78															83	
17	12047	0106851507	Kadek Savana Felicia Dias	78		100		100		78		84		78															86	
18	12048	0114231466	Kadek Velly Hita Maharani	78		78		95		88		82		78															83	
19	12049	0107964446	Kadek Wina Cahyani Putri Ananta	90		90		80		85		85		78															85	
20	12050	0117693269	Kezia Gwinita Putri	78		78		80		85		90		78															82	
21	12051	0104051175	Komang Angga Permana	80		80		78		95		88		75															83	
22	12052	0116431606	Komang Ari Merta Wirawan	78		78		78		90		90		75															82	
23	12053	0116930820	Komang Renata Yulisca Putri	78		90		78		90		85		75															83	
24	12054	0111555455	Krisna Adi Wilantara	90		90		100		78		78		78															86	
25	12055	0105627773	Luh Putu Diah Apriliani	80		78		78		90		88		78															82	
26	12056	0102771950	Putu Ainiya Putri Khadeya	78		80		90		80		90		78															83	
27	12057	0112820286	Putu Angga Satya Januarta	78		90		80		90		88		75															84	
28	12058	0116482141	Putu Ngurah Gunio Abirama	78		78		78		90		90		75															82	
29	12059	0117474985	Putu Nindya Arismasari	78		90		78		90		92		75															84	
30	12060	0106037999	Putu Pipit Amira Putri	78		100		90		85		88		78															87	
31	12061	0105648164	Putu Virgitamanda Artha Scientia	100		100		80		90		78		78															88	
32	12062	0103064632	Samuel Lionel Lesmana	90		78		78		85		84		78															82	
Rata-rata				82.13		85.5		88.06		87.56		85.09		78																84


Timestamp	Nama Lengkap	Kelas	Apakah di sekolah adik	Apakah di kelas adik	Apakah adik masih me	Bagaimana pelajaran n	Apakah adik sudah diajarkan atau mengetaf	Apakah adik mengenal	Berikut gambaran dari	Bersediakah adik menç
2/14/2024 17:08:48	Gede Ananda Perman	7 Soekarno	Kadang-kadang	Ya	Monitor, Mouse, Keybc	Pelajaran Perangkat K	Tidak	Ya	Tidak	Mungkin
2/14/2024 17:44:14	Dewa Putu Satya Angg	7 Soekarno	Kadang-kadang	Ya	Ingat, mouse, keyboar	Saya sudah paham	Tidak	Tidak	Ya	Ya
2/14/2024 21:37:01	Putu Ngurah Gunio Abi	7 Soekarno	Kadang-kadang	Ya	Komputer, keybord	Menurut saya tidak terl	Ya	Ya	Ya	Ya
2/14/2024 17:11:05	Made Kayana Alden W VII		Kadang-kadang	Ya	1. Motherboard	Motherboard, processc	Ya	Tidak	Ya	Ya
2/14/2024 17:08:02	I Gusti Ayu Mardhi Kir	VII Soekarno	Kadang-kadang	Ya	Mouse, keyboard, dl	Sedikit susah karena s	Ya	Ya	Ya	Ya
2/14/2024 17:09:40	Gede Agus Budi Pratai	VII Soekarno	Tidak	Ya	Input, output, pemrore	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Mungkin
2/14/2024 17:09:58	Putu Ainiya Putri Khad	VII Soekarno	Tidak	Ya	Monitor, mouse, keybo	lumayan gampang bag	Ya	Tidak	Ya	Mungkin
2/14/2024 17:11:52	Bujangga Ayu Felcia A	VII Soekarno	Kadang-kadang	Ya	Keyboard, mouse, mic	Tidak, saya memahami	Ya	Ya	Ya	Ya
2/14/2024 17:17:44	Putu Nindya Arismasar	VII Soekarno	Tidak	Ya	Keyboard, layar monit	Cukup susah karena, k	Ya	Ya	Ya	Ya
2/14/2024 17:19:08	Kadek maesa manik pr	VII SOEKARNO	Kadang-kadang	Ya	Mause, keybord dan sc	Sedikit susah karena p	Ya	Tidak	Mungkin	Ya
2/14/2024 17:29:31	Kadek Nadira Komala	VII Soekarno	Kadang-kadang	Tidak	Keyboard. Mouse. Tou	mungkin bagi saya, sa	Tidak	Tidak	Mungkin	Mungkin
2/14/2024 17:35:51	I Made Ksamawan	VII Soekarno	Kadang-kadang	Ya	Ram, processor, mothe	Gampang di pahaminy	Ya	Tidak	Ya	Ya
2/14/2024 17:50:32	Agung Felix Mandala R	VII SOEKARNO	Kadang-kadang	Ya	Keyboard, mouse, dll	Tidak karena hanya m	Ya	Ya	Ya	Ya
2/14/2024 18:09:50	Putu Pipit Amira Putri	VII SOEKARNO	Kadang-kadang	Ya	Keyboard, mouse, layar	Susah dalam menghaf	Ya	Tidak	Ya	Ya
2/14/2024 18:14:43	Komang Renata Yulisc	VII Soekarno	Kadang-kadang	Ya	Keyboard, mouse, scani	Tidak susah	Ya	Tidak	Ya	Ya
2/14/2024 22:01:54	Samuel lionel lesmana	VII SOEKARNO	Tidak	Ya	Ram, Hardisk, VGA	Tidak susah	Tidak	Tidak	Ya	Ya
2/14/2024 17:08:26	Kadek Wina Cahyani F	VII Soekarno	Tidak	Ya	CPU, monitor, keyboar	Tidak, pelajaran yang c	Ya	Ya	Ya	Ya
2/14/2024 17:12:30	Putu Angga Satya Jani	VII SOEKARNO	Tidak	Ya	Keyboard. Mouse. Tou	Susah karena kita har	Ya	Ya	Mungkin	Mungkin
2/14/2024 17:13:48	Kadek kirana shanti	VII SOEKARNO	Kadang-kadang	Ya	CPU, Monitor, Keyboa	Lumayan susah, karen	Ya	Tidak	Mungkin	Mungkin
2/14/2024 17:17:37	gusti putu ayu iin arya	VII Soekarno	Kadang-kadang	Ya	keyboard, mouse, mikro	tidak terlalu, tapi kadanç	Ya	Ya	Ya	Ya
2/14/2024 17:21:54	Kadek velly Hita Mahar	VII Soekarno	Kadang-kadang	Ya	CPU, keyboard, monit	Lumayan susah, karna	Ya	Tidak	Ya	Ya
2/14/2024 17:32:02	Kadek Andika Putra	VII SOEKARNO	Kadang-kadang	Ya	CPU, keyboard, monitor	Tidak	Ya	Tidak	Mungkin	Ya
2/14/2024 18:12:37	Komang Ari Merta Wir	VII SOEKARNO	Kadang-kadang	Ya	keyboard, mouse, mikro	lumayan mudah, dan m	Ya	Ya	Ya	Ya
2/14/2024 18:35:16	Komang Angga permai	VII Soekarno	Tidak	Ya	Keyboard, mouse, karr	Karna jarang belajar	Tidak	Tidak	Ya	Ya
2/14/2024 19:06:31	LUH PUTU DIAH APRI	VII SOEKARNO	Kadang-kadang	Ya	Keyboard, mouse, mikr	Tidak susah, dan sange	Tidak	Ya	Ya	Ya
2/14/2024 19:13:23	Kadek Savana Felicia I	VII SOEKARNO	Ya	Ya	Motherboard, CPU, RAI	Sangat mudah karena	Ya	Tidak	Ya	Ya
2/14/2024 20:05:38	KEZIA GWINITA PUTF	VII SOEKARNO	Kadang-kadang	Ya	Seperti komputer, keyt	lumayan cepat di pah	Ya	Ya	Ya	Ya
2/14/2024 21:16:22	I Nyoman Indra Guna	VII Soekarno	Kadang-kadang	Ya	Keyboard, monitor, mot	Cukup mudah.	Tidak	Tidak	Tidak	Mungkin
2/14/2024 17:48:40	Krisna Adi Wilantara	VII Soekarno	Kadang-kadang	Ya	Mouse, keyboard, dan	Tidak	Ya	Tidak	Mungkin	Mungkin

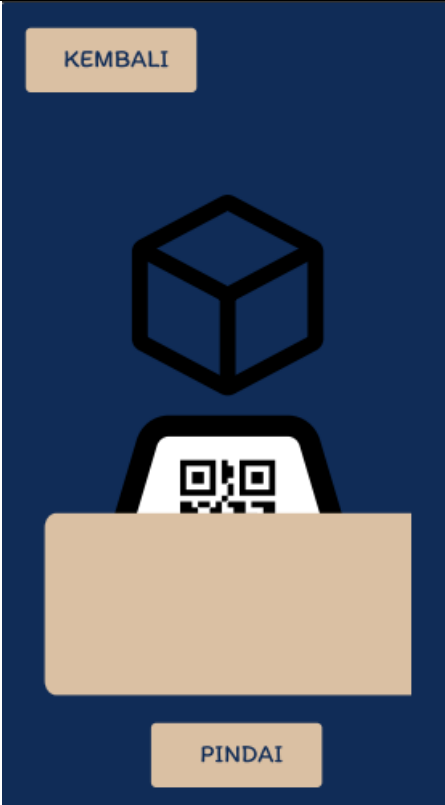
1	Timestamp	Email Address	Score	Nama Lengkap	Kelas	Apa fungsi utama dari	Mengapa diperlukan F	Manakah komponen	Komponen apa yang	Apa keunggulan utama	Komponen apa yang	Mengapa RAM penting	Perhatikan pada gaml	Perhatikan pada gaml	Perhatikan pada ga
2	4/16/2024 18:58:17	komangrenatayuliscaj	50 / 100	Komang Renata Yulis		d. Memberikan daya li	a. Untuk memberikan	a. RAM	b. HDD	c. Kecepatan transfer	b. GPU	a. Untuk menyimpan	c. A	d. D	c. C
3	4/16/2024 11:58:04	reallycoolguy2020@gr	60 / 100	Gede Ananda Perman	7 Soekarno	c. Mengontrol semua	a. Untuk memberikan	b. SSD	c. Fan Cooler	d. Harga yang lebih m	c. Processor	a. Untuk menyimpan	c. A	c. C	d. D
4	4/19/2024 19:38:19	dewasatya432@gmai	60 / 100	Dewa Putu Satya Ang	7 Soekarno	c. Mengontrol semua	a. Untuk memberikan	a. RAM	c. Fan Cooler	b. Kapasitas penji	c. Processor	a. Untuk menyimpan	c. A	d. D	b. B
5	4/16/2024 13:02:00	madeksa2011@gmai	80 / 100	I Made Ksamawan	VII Soekarno	d. Memberikan daya li	a. Untuk memberikan	b. SSD	c. Fan Cooler	c. Kecepatan transfer	c. Processor	b. Untuk memproses	i. A	c. C	c. C
6	4/16/2024 13:56:54	ayufelcia5@gmail.co	50 / 100	Bujangga Ayu Felcia A	VII Soekarno	c. Mengontrol semua	a. Untuk memberikan	a. RAM	c. Fan Cooler	b. Kapasitas penji	d. Power Supply	a. Untuk menyimpan	c. A	b. B	c. C
7	4/16/2024 15:22:32	maesapratama0105@	40 / 100	Kadek maesa manik	VII SOEKARNO	c. Mengontrol semua	a. Untuk memberikan	a. RAM	c. Fan Cooler	b. Kapasitas penji	b. GPU	a. Untuk menyimpan	c. A	c. C	d. D
8	4/19/2024 19:56:16	alfaniananda123@gr	40 / 100	Putu Virgitamanda Art	VII SOEKARNO	c. Mengontrol semua	b. Untuk menyimpan	c. a. RAM	c. Fan Cooler	c. Kecepatan transfer	c. Processor	a. Untuk menyimpan	c. c. C	a. A	d. D
9	4/16/2024 12:33:47	winachayaniputri@g	40 / 100	Kadek Wina Cahyani F	VII Soekarno	c. Mengontrol semua	a. Untuk memberikan	a. RAM	b. HDD	c. Kecepatan transfer	c. Processor	a. Untuk menyimpan	c. d. D	a. A	d. D
10	4/16/2024 13:02:19	pisopi1992@gmail.co	30 / 100	Kezia gwinita putri	Vii Soekarno	b. Menjalankan perint	a. Untuk memberikan	a. RAM	b. HDD	c. Kecepatan transfer	c. Processor	a. Untuk menyimpan	c. c. C	a. A	d. D
11	4/16/2024 13:02:49	anggasatya40@gmail	50 / 100	Putu Angga Satya Jani	VII SOEKARNO	c. Mengontrol semua	a. Untuk memberikan	a. RAM	a. GPU	b. Kapasitas penji	c. Processor	a. Untuk menyimpan	c. a. A	b. B	c. C
12	4/16/2024 13:03:57	budipratama8698@gr	50 / 100	Gede Agus Budi Prata	VII Soekarno	c. Mengontrol semua	a. Untuk memberikan	a. RAM	a. GPU	b. Kapasitas penji	c. Processor	a. Untuk menyimpan	c. a. A	d. D	b. B
13	4/16/2024 13:14:11	n.indra.gw@gmail.co	50 / 100	I Nyoman Indra Guna	VII Soekarno	c. Mengontrol semua	a. Untuk memberikan	a. RAM	c. Fan Cooler	c. Kecepatan transfer	c. Processor	a. Untuk menyimpan	c. c. C	a. A	d. D
14	4/16/2024 14:49:29	komang.ari1582@sm	70 / 100	Komang Ari Merta Wir	VII SOEKARNO	a. Menyimpan data pe	a. Untuk memberikan	a. RAM	c. Fan Cooler	c. Kecepatan transfer	c. Processor	d. Untuk mengontrol	s. a. A	d. D	c. C
15	4/16/2024 17:29:01	angga348@gmail.co	30 / 100	Komang Angga perm	VII SOEKARNO	d. Memberikan daya li	a. Untuk memberikan	a. RAM	c. Fan Cooler	b. Kapasitas penji	b. GPU	a. Untuk menyimpan	c. a. A	c. C	b. B
16	4/16/2024 21:56:23	krisnaadiwilantara@g	40 / 100	Krisna Adi Wilantara	VII Soekarno	c. Mengontrol semua	a. Untuk memberikan	a. RAM	c. Fan Cooler	b. Kapasitas penji	c. Processor	a. Untuk menyimpan	c. d. D	a. A	b. B

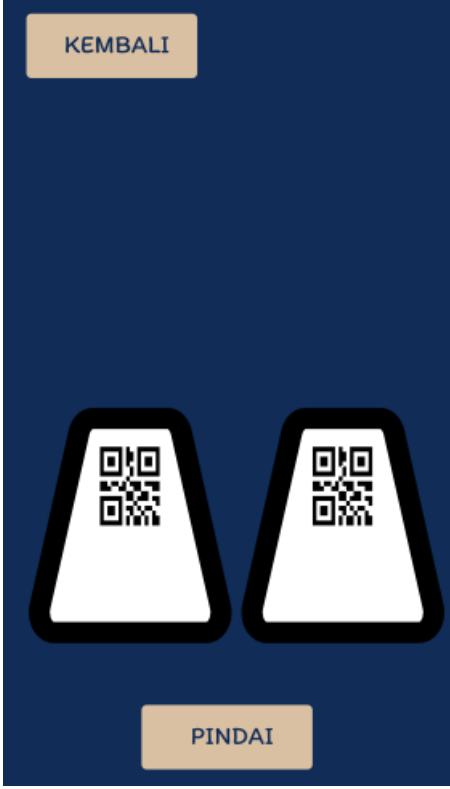
Lampiran 3. Storyboard


No	Keterangan	Visual
1	<p>Merupakan logo aplikasi dari AR pengenalan CPU komputer. Pengambilan kata "ARCO" merupakan kepanjangan dari <i>Augmented Reality</i> CPU Komputer . Terdapat gambar motherboard sebagai penggambaran bahwa aplikasi akan memiliki keterkaitan dengan motherboard, selain itu mencirikan keseluruhan komponen-komponen bagian CPU yang terpasang pada motherboard.</p>	


No	Keterangan	Visual
2	<p>Scene ini merupakan tampilan menu awal aplikasi. Dalam scene ini terdapat beberapa logo dari aplikasi AR pengenalan komponen komputer dan beberapa opsi menu dengan berbagai fungsi diantaranya:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mulai Scene: Mengarahkan ke halaman selanjutnya yakni melakukan sebuah scan marker untuk menampilkan objek AR 2. Cari Objek: Mengarahkan ke halaman dimana terdapat beberapa list terkait objek yang bisa tampil pada aplikasi tersebut 3. Tentang: Mengarahkan ke halaman terkait informasi dan tujuan dari aplikasi tersebut dibuat. 4. Keluar: Mengakhiri penggunaan aplikasi atau dengan kata lainnya keluar aplikasi 	


No	Keterangan	Visual
3	<p>Merupakan tampilan awal setelah mengakses menu mulai scan. Pada tampilan ini akan diarahkan ke sebuah kamera hp yang bertujuan untuk mendeteksi adanya sebuah marker yang telah ditentukan untuk nantinya di-<i>scan</i> dan nantinya akan memunculkan sebuah objek hasil scan dari marker tersebut.</p>	 The image shows a mobile application interface with a dark blue background. At the top left, there is a light brown button labeled "KEMBALI". In the center, there is a white trapezoidal shape representing a smartphone screen. On the screen, a QR code is displayed. Above the screen, there is a dark blue square with a white grid pattern and corner brackets, indicating a scanning area or a marker to be scanned.


No	Keterangan	Visual
4	<p>Merupakan tampilan lanjutan apabila kondisi kamera <i>smartphone</i> telah mendeteksi marker yang telah ditentukan sehingga memunculkan sebuah objek dan tombol pindai guna untuk memberi sebuah informasi terkait objek yang ditampilkan.</p>	 <p>The visual shows a dark blue mobile application interface. At the top left, there is a light brown button labeled 'KEMBALI'. In the center, there is a 3D wireframe cube icon above a white smartphone icon. The smartphone screen displays a QR code. Below the smartphone is a large, light brown rectangular area. At the bottom center, there is another light brown button labeled 'PINDAI'.</p>

No	Keterangan	Visual
5	<p>Merupakan tampilan apabila kedua marker sudah berada dalam satu layer tangkapan kamera <i>smartphone</i>. Terdapat tombol pindai guna untuk mengetahui kombinasi atau gabungan objek dari interaksi kedua marker yang ditemukan.</p>	


No	Keterangan	Visual
6	<p>Tampilan Objek gabungan yang berhasil dilakukan sesuai dengan marker yang telah ditentukan, hal tersebut terjadi setelah menekan button pindai. Untuk button kembali dipergunakan untuk kembali ke halaman utama dari aplikasi tersebut.</p>	

No	Keterangan	Visual
7	<p>Halaman ini muncul setelah pengguna menekan tombol info objek pada menu di awal tampilan aplikasi. Terdapat beberapa <i>button</i> untuk kembali ke halaman utama dan melanjutkan ke halaman selanjutnya terkait info objek lain yang bisa muncul pada aplikasi tersebut. Terdapat beberapa objek yang bisa diakses menuju halaman informasi dari objek tersebut.</p>	

No	Keterangan	Visual
8	<p>Pada halaman ini merupakan tampilan apabila melanjutkan <i>button</i> selanjutnya yang dimana menampilkan opsi informasi objek lainnya yang kemudian bisa diakses untuk menuju tampilan terkait informasi objek.</p>	

No	Keterangan	Visual
9	<p>Pada halaman ini merupakan halaman setelah memilih beberapa objek yang ingin diakses. Dilihat dari tampilan halaman tersebut hanya terdapat marker guna untuk menampilkan objek tersebut dan arahan <i>screenshot</i> dan di <i>print</i> apabila ingin mencoba AR secara individual. Pada tombol kembali apabila ditekan akan mengarahkan kembali ke halaman list informasi objek.</p>	

No	Keterangan	Visual
10	<p>Pada halaman ini merupakan halaman yang muncul setelah meakses <i>button</i> tentang dari halaman utama. Pada halaman ini terdapat kotak biru yang merupakan wadah atau posisi logo aplikasi tersebut dan beberapa keterangan untuk menginformasikan tujuan dari pembuatan aplikasi yang dibuat. Kemudian terdapat <i>button</i> tata cara pakai guna untuk mengakses halaman baru terkait cara pemakaian aplikasi tersebut.</p>	

No	Keterangan	Visual
11	Berikut halaman yang muncul setelah mengakses <i>button</i> tata cara pakai pada halaman tentang. Halaman ini berisi terkait tata cara pakai guna untuk memberi informasi pengguna agar dapat memaksimalkan pengalaman pengguna selama penggunaan aplikasi AR tersebut.	 <p>The screenshot shows a mobile application interface titled "TENTANG" (ABOUT) with a back arrow. It contains five instructional items:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. "Arahkan kamera ke marker/gambar yang sudah ditetapkan" (Point the camera to the marker/image that has been set). 2. "Tekan tombol pindai untuk mengetahui tentang perangkat keras tersebut" (Press the scan button to know about the hardware). 3. "Untuk melihat gabungan objek, hubungkan kedua marker/gambar dan tangkap menjadi satu layar" (To see the combined objects, connect the two markers/images and capture as one screen). 4. "Untuk mendapatkan marker/gambar objek, bisa dilakukan dengan screenshot gambar tersebut di halaman/tombol INFO" (To get the marker/object image, it can be done by taking a screenshot of the image on the page/button INFO). 5. "Lakukan penggunaan AR ini bersama teman untuk memudahkan dalam mengetahui gabungan antar perangkat komputer CPU" (Use AR together with friends to make it easier to know the combination of computer hardware).

Lampiran 4. Dokumentasi Validasi Ahli Isi, Ahli Media, dan Pelaksanaan Penelitian

Uji Validitas Ahli Isi dan Media



Uji Coba Kelayakan Perorangan



Uji Coba Kelayakan Kelompok Kecil



Uji Responden



Lampiran 5. Uji Validasi Ahli Isi dan Ahli Media

A. Lembar Hasil Validasi Ahli Isi

Ahli Isi I Tahap I

**LEMBAR VALIDASI AHLI ISI PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF
PENGENALAN KOMPONEN CPU KOMPUTER**

Nama Penguji : NI MENGAH DWI APRIANI, S.Pd
 Tanggal Pengujian : 3 Juni 2024
 Petunjuk :
 • Berikanlah tanda (√) pada kolom yang disediakan, pilihlah sesuai dengan penilaian anda.

NO	Aspek Yang Dinilai	Relevansi		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
1	Rancangan media AR sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) pada mata pelajaran Informatika	√		sesuai dengan capaian
2	Rancangan media AR sesuai dengan Tujuan Pembelajaran (TP) pada mata pelajaran Informatika	√		sesuai dengan tujuan pembelajaran
3	Rancangan media AR sesuai dengan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) pada mata pelajaran Informatika	√		sesuai dengan Alur tujuan pembelajaran
4	Media AR yang dibuat sesuai dengan konsep pengenalan komponen CPU komputer pada mata pelajaran Informatika	√		sesuai dengan konsep pengenalan komponen CPU komputer
5	Media AR yang dibuat sebagai bahan materi			

NO	Aspek Yang Dinilai	Relevansi		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
	pengenalan komponen CPU komputer mata pelajaran Informatika	√		sesuai dengan pelajaran Informatika
6	Urutan penyajian materi dalam media AR disusun secara sistematis.		√	urutan penyajian perlu diperbaiki
7	Media AR sesuai dengan isi materi dan komponen yang diberikan pada konsep pengenalan komponen CPU komputer	√		sesuai dengan isi materi dan komponen yang diberikan
8	Media mendukung pencapaian tujuan pembelajaran Informatika	√		sesuai dengan tujuan pembelajaran Informatika
9	Media mampu meningkatkan motivasi belajar Mahasiswa terhadap pengenalan komponen CPU komputer.	√		sesuai dengan pengenalan komponen CPU komputer
10	Media dapat mempermudah dalam merangkum materi pengenalan komponen CPU komputer mata pelajaran Informatika.	√		sesuai dengan kebutuhan dalam merangkum
11	Media mendukung pencapaian indikator pembelajaran.	√		sesuai dengan pencapaian indikator pembelajaran

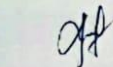
NO	Aspek Yang Dinilai	Relevansi		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
12	Media dapat memberikan pelatihan peserta didik dalam mengikuti pengenalan komponen CPU komputer mata pelajaran Informatika.	√		sesuai dengan kemampuan siswa terhadap keterampilan
13	Media sesuai materi yang ditetapkan sehingga dapat memudahkan dalam menjelaskan materi pengenalan komponen CPU komputer mata pelajaran Informatika.		√	produk masih perlu diperbaiki pada tampilan dan dalam pembahasan materi
14	Ketepatan penempatan antar objek dalam menunjang kesesuaian materi pengenalan komponen CPU komputer mata pelajaran Informatika.	√		sesuai dengan materi pengenalan
15	Media pembelajaran mampu meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik		√	Perlu ditambahkan keperluan aplikasi

Untuk kepentingan revisi Media Interaktif Aplikasi *Augmented Reality* (pengenalan komponen CPU komputer) ini, saya mohon kepada Bapak/Ibu menuliskan saran/perbaikan di bawah ini:

tantang-komen-konsep-kurangnya

Singaraja, 3 Juni 2024

Ahli isi



NI MENGAH DWI APRIANI, S.Pd
 (49804918 2022212 006)

Ahli Isi II Tahap I

**LEMBAR VALIDASI AHLI ISI PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF AR
PENGENALAN KOMPONEN CPU KOMPUTER**

Nama Penguji : *Goete Ambara Putra, S.Pd*

Tanggal Pengujian : *3 Juni 2024*

Petunjuk :

- Berikanlah tanda (√) pada kolom yang disediakan, pilihlah sesuai dengan penilaian anda.

NO	Aspek Yang Dinilai	Relevansi		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
1	Rancangan media AR sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) pada mata pelajaran Informatika	√		<i>Sesuai dengan Pembelajaran</i>
2	Rancangan media AR sesuai dengan Tujuan Pembelajaran (TP) pada mata pelajaran Informatika	√		<i>Rancangan sesuai dengan konsep yg dituntut</i>
3	Rancangan media AR sesuai dengan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) pada mata pelajaran Informatika	√		<i>Benar sesuai dengan yg dituntut</i>
4	Media AR yang dibuat sesuai dengan konsep pengenalan komponen CPU komputer pada mata pelajaran Informatika	√		<i>Melihat yg dibuat sudah sesuai</i>
5	Media AR yang dibuat sebagai bahan materi			

NO	Aspek Yang Dinilai	Relevansi		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
	pengenalan komponen CPU komputer mata pelajaran Informatika	√		<i>Sesuai</i>
6	Urutan penyajian materi dalam media AR disusun secara sistematis.	√		<i>Urutan sudah sesuai</i>
7	Media AR sesuai dengan isi materi dan komponen yang diberikan pada konsep pengenalan komponen CPU komputer		√	<i>Sesuai dengan isi materi</i>
8	Media mendukung pencapaian tujuan pembelajaran Informatika	√		<i>Sesuai</i>
9	Media mampu meningkatkan motivasi belajar Mahasiswa terhadap pengenalan komponen CPU komputer.	√		<i>Sesuai</i>
10	Media dapat mempermudah dalam merangkum materi pengenalan komponen CPU komputer mata pelajaran Informatika.		√	<i>Masih kurang paham dalam penggambaran</i>
11	Media mendukung pencapaian indikator pembelajaran.	√		<i>Sesuai</i>

NO	Aspek Yang Dinilai	Relevansi		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
12	Media dapat memberikan pelatihan peserta didik dalam mengikuti pengenalan komponen CPU komputer mata pelajaran Informatika.	√		<i>Sesuai apabila diajarkan</i>
13	Media sesuai materi yang ditetapkan sehingga dapat memudahkan dalam menjelaskan materi pengenalan komponen CPU komputer mata pelajaran Informatika.	√		<i>Sesuai</i>
14	Ketepatan penempatan antar objek dalam menunjang kesesuaian materi pengenalan komponen CPU komputer mata pelajaran Informatika.	√		<i>Sudah tepat untuk menunjang materi</i>
15	Media pembelajaran mampu meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik	√		<i>Sesuai apabila diajarkan</i>

Untuk kepentingan revisi Media Interaktif Aplikasi *Augmented Reality* (pengenalan komponen CPU komputer) ini, saya mohon kepada Bapak/Ibu menuliskan saran/perbaikan di bawah ini:
Diperhatikan.....

Singaraja, 3 Juni 2024

Ahli isi

Ahli Isi
(Goete Ambara Putra)

Ahli Isi I Tahap II (Pasca Revisi)

INSTRUMEN UJI AHLI ISI PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF AR PENGENALAN KOMPONEN KOMPUTER

Nama Penguji : NI HENGGAH DWI APRILIA, S.PD

Tanggal Pengujian : 7 Juni 2024

Petunjuk :

- Berikanlah tanda (√) pada kolom yang disediakan, pilihlah sesuai dengan penilaian anda.

NO	Aspek Yang Dinilai	Relevansi		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
1	Rancangan media AR sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) pada mata pelajaran Informatika	√		Sudah sesuai dengan Capaian Pembelajaran
2	Rancangan media AR sesuai dengan Tujuan Pembelajaran (TP) pada mata pelajaran Informatika	√		Sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran
3	Rancangan media AR sesuai dengan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) pada mata pelajaran Informatika	√		Sudah sesuai dengan alur tujuan pembelajaran
4	Media AR yang dibuat sesuai dengan konsep pengenalan komponen CPU komputer pada mata pelajaran Informatika	√		Sudah sesuai dengan konsep pengenalan komponen CPU
5	Media AR yang dibuat sebagai bahan materi pengenalan komponen	√		Sudah sesuai dengan media AR yang dibuat


NO	Aspek Yang Dinilai	Relevansi		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
	CPU komputer mata pelajaran Informatika			Sebagai bahan materi
6	Urutan penyajian materi dalam media AR disusun secara sistematis.	√		Sudah diurut penyajian materi dalam media AR
7	Media AR sesuai dengan isi materi dan komponen yang diberikan pada konsep pengenalan komponen CPU komputer	√		Sudah sesuai dengan isi materi dan komponen yang diberikan
8	Media mendukung pencapaian tujuan pembelajaran Informatika	√		Media sudah mendukung pencapaian tujuan pembelajaran
9	Media mampu meningkatkan motivasi belajar Mahasiswa terhadap pengenalan komponen CPU komputer.	√		Media sudah mampu meningkatkan motivasi belajar mahasiswa
10	Media dapat mempermudah dalam merangkum materi pengenalan komponen CPU komputer mata pelajaran Informatika.	√		Media sudah dapat mempermudah dalam merangkum materi
11	Media mendukung pencapaian indikator pembelajaran.	√		Media sudah mendukung pencapaian indikator pembelajaran
12	Media dapat memberikan pelatihan peserta didik dalam mengikuti	√		Media sudah dapat memberikan pelatihan peserta didik

NO	Aspek Yang Dinilai	Relevansi		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
	pengenalan komponen CPU komputer mata pelajaran Informatika.			
13	Media sesuai materi yang ditetapkan sehingga dapat memudahkan dalam menjelaskan materi pengenalan komponen CPU komputer mata pelajaran Informatika.	√		Media sudah sesuai materi yang ditetapkan dalam menjelaskan materi pengenalan komponen CPU
14	Ketepatan penempatan antar objek dalam menunjang kesesuaian materi pengenalan komponen CPU komputer mata pelajaran Informatika.	√		Media sudah sesuai dalam menunjang kesesuaian materi pengenalan CPU
15	Media pembelajaran mampu meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik	√		Media sudah mampu meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik

Untuk kepentingan revisi Media Interaktif Aplikasi *Augmented Reality* (pengenalan komponen CPU komputer) ini, saya mohon kepada Bapak/Ibu menuliskan saran/perbaikan di bawah ini:
 produk sudah sesuai dengan baik.....

Singaraja, 7 Juni 2024

Ahli isi


 NI HENGGAH DWI APRILIA, S.PD
 (19250910.2022.21.2.006)

Ahli Isi II Tahap II (Pasca Revisi)

INSTRUMEN UJI AHLI ISI PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF AR PENGENALAN KOMPONEN KOMPUTER

Nama Penguji : *Gejo Ambara Putra*

Tanggal Pengujian : *7 Juni 2024*

Petunjuk :

- Berikanlah tanda (√) pada kolom yang disediakan, pilihlah sesuai dengan penilaian anda.

NO	Aspek Yang Dinilai	Relevansi		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
1	Rancangan media AR sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) pada mata pelajaran Informatika	√		<i>Sesuai Rancangan CP</i>
2	Rancangan media AR sesuai dengan Tujuan Pembelajaran (TP) pada mata pelajaran Informatika	√		<i>Sesuai Rancangan TP</i>
3	Rancangan media AR sesuai dengan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) pada mata pelajaran Informatika	√		<i>Sesuai Rancangan ATP</i>
4	Media AR yang dibuat sesuai dengan konsep pengenalan komponen CPU komputer pada mata pelajaran Informatika	√		<i>Sesuai konsep</i>
5	Media AR yang dibuat sebagai bahan materi pengenalan komponen	√		<i>Sesuai bahan materi</i>

		Relevan	Tidak Relevan	
	CPU komputer mata pelajaran Informatika			
6	Urutan penyajian materi dalam media AR disusun secara sistematis.	√		<i>Penyajian sudah disusun sistematis</i>
7	Media AR sesuai dengan isi materi dan komponen yang diberikan pada konsep pengenalan komponen CPU komputer	√		<i>Media AR sudah terkonsep baik</i>
8	Media mendukung pencapaian tujuan pembelajaran Informatika	√		<i>sesuai</i>
9	Media mampu meningkatkan motivasi belajar Mahasiswa terhadap pengenalan komponen CPU komputer.	√		<i>sesuai</i>
10	Media dapat mempermudah dalam merangkum materi pengenalan komponen CPU komputer mata pelajaran Informatika.	√		<i>Media sudah terlihat mudah untuk menjelaskan materi</i>
11	Media mendukung pencapaian indikator pembelajaran.	√		<i>Sesuai</i>
12	Media dapat memberikan pelatihan peserta didik dalam mengikuti	√		<i>Media sudah bisa diajarkan cukup sesuai</i>

NO	Aspek Yang Dinilai	Relevansi		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
	pengenalan komponen CPU komputer mata pelajaran Informatika.			
13	Media sesuai materi yang ditetapkan sehingga dapat memudahkan dalam menjelaskan materi pengenalan komponen CPU komputer mata pelajaran Informatika.	√		<i>Materi pada media sudah relevan</i>
14	Ketepatan penempatan antar objek dalam menunjang kesesuaian materi pengenalan komponen CPU komputer mata pelajaran Informatika.	√		<i>Model objek sudah sesuai dan lengkap</i>
15	Media pembelajaran mampu meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik	√		<i>Sesuai</i>

Untuk kepentingan revisi Media Interaktif Aplikasi *Augmented Reality* (pengenalan komponen CPU komputer) ini, saya mohon kepada Bapak/Ibu menuliskan saran/perbaikan di bawah ini:

Media AR sudah baik, dengan saran...

Singaraja, 7 Juni 2024

Ahli isi

APPA

(Gejo Ambara Putra)

B. Lembar Hasil Validasi Ahli Media

Ahli Media I Tahap I

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF AR PENGENALAN KOMPONEN CPU KOMPUTER

Nama Penguji : I Gede Pruthi Swede

Tanggal Pengujian : 5 Juni 2024

Petunjuk :

- Berikanlah tanda (√) pada kolom yang disediakan, pilihlah sesuai dengan penilaian anda.

NO	Aspek Yang Dinilai	Relevansi		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
1	Tulisan pada pengembangan media pembelajaran AR berbasis android dalam pengenalan komponen CPU komputer mata pelajaran Informatika sesuai dengan EYD (Ejaan Bahasa Indonesia)	√		
2	Pengembangan media pembelajaran AR berbasis android dalam pengenalan komponen CPU komputer sesuai dengan kepentingan pada mata pelajaran Informatika	√		
3	Materi pada pengembangan media AR berbasis android dalam	√		

NO	Aspek Yang Dinilai	Relevansi		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
	pengenalan komponen CPU komputer ini lengkap.			
4	Pengembangan media pembelajaran AR berbasis android dalam pengenalan komponen CPU komputer ini mampu menarik minat atau perhatian peserta didik.	√		
5	Pengembangan media pembelajaran AR berbasis android dalam pengenalan komponen CPU komputer ini bisa dipakai oleh seluruh peserta didik.	√		
6	Pengembangan media pembelajaran AR berbasis android dalam pengenalan komponen CPU komputer ini di desain bisa disesuaikan dengan karakter peserta didik.	√		
7	Pengembangan media pembelajaran AR berbasis android dalam pengenalan komponen CPU komputer mampu memberikan	√		

NO	Aspek Yang Dinilai	Relevansi		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
	kesempatan belajar mandiri peserta didik			
8	Pengembangan media pembelajaran AR berbasis android dalam pengenalan komponen CPU komputer ini dapat meningkatkan pemahaman peserta didik	√		
9	Pengembangan media pembelajaran AR berbasis android dalam pengenalan komponen CPU komputer ini mampu memotivasi peserta didik.	√		
10	Pengembangan media pembelajaran AR berbasis android dalam pengenalan komponen CPU komputer ini dapat digunakan secara fleksibel.	√		
11	Pengembangan media pembelajaran AR berbasis android dalam pengenalan komponen CPU komputer ini berhubungan dengan penerapan di dunia nyata	√		

NO	Aspek Yang Dinilai	Relevansi		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
12	Pengembangan media pembelajaran AR berbasis android dalam pengenalan komponen CPU komputer ini dapat meningkatkan kualitas interaksi sosial peserta didik dalam kelompok.	√		
13	Pengembangan media pembelajaran AR berbasis android dalam pengenalan komponen CPU komputer ini dapat mempermudah dalam mengikuti pembelajaran Informatika bagi peserta didik.	√		
14	Pengembangan media pembelajaran AR berbasis android dalam pengenalan komponen CPU komputer mampu meningkatkan pemahaman tentang isi komponen CPU komputer	√		
15	Pengembangan media pembelajaran AR berbasis android dalam pengenalan komponen CPU komputer ini dapat	√		

NO	Aspek Yang Dinilai	Relevansi		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
	mempemudat guru dalam mengajar pada mata pelajaran Informatika			
16	Pengembangan media pembelajaran AR berbasis android dalam pengenalan komponen CPU komputer ini dapat dibaca dengan mudah.	✓		
17	Pengembangan media pembelajaran AR berbasis android dalam pengenalan komponen CPU komputer ini mudah digunakan dimana saja.	✓		
18	Kualitas tampilan media pembelajaran AR berbasis android dalam pengenalan komponen CPU komputer ini baik.	✓		
19	Kualitas pengembangan media AR berbasis android dalam pengenalan komponen CPU komputer dapat membantu menyelesaikan permasalahan dalam	✓		

	Keterangan	Relevansi	
		Relevan	Tidak Relevan
kekurangan fasilitas mata pelajaran Informatika		✓	
20 Kualitas pengoperasian media AR berbasis android dalam pengenalan komponen CPU komputer ini memudahkan peserta didik dalam menyelesaikan latihan dan pertanyaan		✓	

Untuk kepentingan revisi Media Interaktif Aplikasi *Augmented Reality* (pengenalan komponen CPU komputer) ini, saya mohon kepada Bapak/Ibu menuliskan saran/perbaikan di bawah ini:

Tambahkan Casey CPU.

.....

.....

.....

Singaraja, 6 Juni 2024

Ahli Media



I G D Ratha Sunda
 (.....)

Ahli Media II Tahap I

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA PENGEMBANGAN MEDIA IN LERAN LERAN PENGENALAN KOMPONEN CPU KOMPUTER

Nama Penguji : *1. ketua Arifin Pradhyana*

Tanggal Pengujian : *4 Juni 2024*

Petunjuk :

- Berikanlah tanda (√) pada kolom yang disediakan, pilihlah sesuai dengan penilaian anda.

NO	Aspek Yang Dinilai	Relevansi		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
1	Tulisan pada pengembangan media pembelajaran AR berbasis android dalam pengenalan komponen CPU komputer mata pelajaran Informatika sesuai dengan EYD (Ejaan Bahasa Indonesia)	√		<i>Rubah sesuai</i>
2	Pengembangan media pembelajaran AR berbasis android dalam pengenalan komponen CPU komputer sesuai dengan kepentingan pada mata pelajaran Informatika	√		<i>Sudah sesuai</i>
3	Materi pada pengembangan media AR berbasis android dalam		√	<i>Sudah peserta</i>

NO	Aspek Yang Dinilai	Relevansi		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
	kesempatan belajar mandiri peserta didik			
8	Pengembangan media pembelajaran AR berbasis android dalam pengenalan komponen CPU komputer ini dapat meningkatkan pemahaman peserta didik	√		<i>sesuai</i>
9	Pengembangan media pembelajaran AR berbasis android dalam pengenalan komponen CPU komputer ini mampu memotivasi peserta didik.	√		<i>sesuai</i>
10	Pengembangan media pembelajaran AR berbasis android dalam pengenalan komponen CPU komputer ini dapat digunakan secara fleksibel.	√		<i>sesuai</i>
11	Pengembangan media pembelajaran AR berbasis android dalam pengenalan komponen CPU komputer ini berhubungan dengan penerapan di dunia nyata		√	<i>Sudah peserta</i>

NO	Aspek Yang Dinilai	Relevansi		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
	pengenalan komponen CPU komputer ini lengkap.			
4	Pengembangan media pembelajaran AR berbasis android dalam pengenalan komponen CPU komputer ini mampu menarik minat atau perhatian peserta didik.	√		<i>sesuai</i>
5	Pengembangan media pembelajaran AR berbasis android dalam pengenalan komponen CPU komputer ini bisa dipakai oleh seluruh peserta didik.	√		<i>sesuai</i>
6	Pengembangan media pembelajaran AR berbasis android dalam pengenalan komponen CPU komputer ini di desain bisa disesuaikan dengan karakter peserta didik.	√		<i>sesuai</i>
7	Pengembangan media pembelajaran AR berbasis android dalam pengenalan komponen CPU komputer mampu memberikan	√		<i>sesuai</i>

NO	Aspek Yang Dinilai	Relevansi		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
12	Pengembangan media pembelajaran AR berbasis android dalam pengenalan komponen CPU komputer ini dapat meningkatkan kualitas interaksi sosial peserta didik dalam kelompok.	√		<i>sesuai</i>
13	Pengembangan media pembelajaran AR berbasis android dalam pengenalan komponen CPU komputer ini dapat mempermudah dalam mengikuti pembelajaran Informatika bagi peserta didik.	√		<i>sesuai</i>
14	Pengembangan media pembelajaran AR berbasis android dalam pengenalan komponen CPU komputer mampu meningkatkan pemahaman tentang isi komponen CPU komputer		√	<i>Sudah peserta</i>
15	Pengembangan media pembelajaran AR berbasis android dalam pengenalan komponen CPU komputer ini dapat	√		<i>sesuai</i>

NO	Aspek Yang Dinilai	Relevansi		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
	mempemudah guru dalam mengajar pada mata pelajaran Informatika			
16	Pengembangan media pembelajaran AR berbasis android dalam pengenalan komponen CPU komputer ini dapat dibaca dengan mudah.	✓		Sesuai
17	Pengembangan media pembelajaran AR berbasis android dalam pengenalan komponen CPU komputer ini mudah digunakan dimana saja.	✓		Sesuai
18	Kualitas tampilan media pembelajaran AR berbasis android dalam pengenalan komponen CPU komputer ini baik.	✓		Sesuai
19	Kualitas pengembangan media AR berbasis android dalam pengenalan komponen CPU komputer dapat membantu menyelesaikan permasalahan dalam	✓		Sesuai

NO	Aspek Yang Dinilai	Relevansi		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
	kekurangan fasilitas mata pelajaran Informatika			
20	Kualitas pengoperasian media AR berbasis android dalam pengenalan komponen CPU komputer ini memudahkan peserta didik dalam menyelesaikan latihan dan pertanyaan	✓		Sesuai

Untuk kepentingan revisi Media Interaktif Aplikasi *Augmented Reality* (pengenalan komponen CPU komputer) ini, saya mohon kepada Bapak/Ibu memuliskan saran/perbaikan di bawah ini:

- Fasilitas Konten / objek turunan CPU / WhatsApp
- Beri background / tampilan awal produk

Singaraja, 9 Juni 2024

Ahli Media

Ahmad

(1.001) Anindita Pradhyana

Ahli Media I Tahap II (Pasca Revisi)

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF AR PENGENALAN KOMPONEN CPU KOMPUTER

Nama Penguji : *Bede Partha Sunda*

Tanggal Pengujian : *10 Juni 2024*

Petunjuk :

- Berikanlah tanda (√) pada kolom yang disediakan, pilihlah sesuai dengan penilaian anda.

NO	Aspek Yang Dimilai	Relevansi		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
1	Tulisan pada pengembangan media pembelajaran AR berbasis android dalam pengenalan komponen CPU komputer mata pelajaran Informatika sesuai dengan EYD (Ejaan Bahasa Indonesia)	✓		
2	Pengembangan media pembelajaran AR berbasis android dalam pengenalan komponen CPU komputer sesuai dengan kepentingan pada mata pelajaran Informatika	✓		
3	Materi pada pengembangan media AR berbasis android dalam			

NO	Aspek Yang Dimilai	Relevansi		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
	pengenalan komponen CPU komputer ini lengkap.			
4	Pengembangan media pembelajaran AR berbasis android dalam pengenalan komponen CPU komputer ini mampu menarik minat atau perhatian peserta didik.	✓		
5	Pengembangan media pembelajaran AR berbasis android dalam pengenalan komponen CPU komputer ini bisa dipakai oleh seluruh peserta didik.	✓		
6	Pengembangan media pembelajaran AR berbasis android dalam pengenalan komponen CPU komputer ini di desain bisa disesuaikan dengan karakter peserta didik.	✓		
7	Pengembangan media pembelajaran AR berbasis android dalam pengenalan komponen CPU komputer mampu memberikan	✓		

NO	Aspek Yang Dimilai	Relevansi		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
	kesempatan belajar mandiri peserta didik			
8	Pengembangan media pembelajaran AR berbasis android dalam pengenalan komponen CPU komputer ini dapat meningkatkan pemahaman peserta didik	✓		
9	Pengembangan media pembelajaran AR berbasis android dalam pengenalan komponen CPU komputer ini mampu memotivasi peserta didik.	✓		
10	Pengembangan media pembelajaran AR berbasis android dalam pengenalan komponen CPU komputer ini dapat digunakan secara fleksibel.	✓		
11	Pengembangan media pembelajaran AR berbasis android dalam pengenalan komponen CPU komputer ini berhubungan dengan penerapan di dunia nyata	✓		

NO	Aspek Yang Dimilai	Relevansi		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
12	Pengembangan media pembelajaran AR berbasis android dalam pengenalan komponen CPU komputer ini dapat meningkatkan kualitas interaksi sosial peserta didik dalam kelompok.	✓		
13	Pengembangan media pembelajaran AR berbasis android dalam pengenalan komponen CPU komputer ini dapat mempermudah dalam mengikuti pembelajaran Informatika bagi peserta didik.	✓		
14	Pengembangan media pembelajaran AR berbasis android dalam pengenalan komponen CPU komputer mampu meningkatkan pemahaman tentang isi komponen CPU komputer	✓		
15	Pengembangan media pembelajaran AR berbasis android dalam pengenalan komponen CPU komputer ini dapat	✓		

NO	Aspek Yang Dinilai	Relevansi		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
	mempemudah dalam mengajar pada mata pelajaran Informatika			
16	Pengembangan media pembelajaran AR berbasis android dalam pengenalan komponen CPU komputer ini dapat dibaca dengan mudah.	✓		
17	Pengembangan media pembelajaran AR berbasis android dalam pengenalan komponen CPU komputer ini mudah digunakan dimana saja.	✓		
18	Kualitas tampilan media pembelajaran AR berbasis android dalam pengenalan komponen CPU komputer ini baik.	✓		
19	Kualitas pengembangan media AR berbasis android dalam pengenalan komponen CPU komputer dapat membantu menyelesaikan permasalahan dalam	✓		

NO	Aspek Yang Dinilai	Relevansi		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
	kekurangan fasilitas mata pelajaran Informatika			
20	Kualitas pengoperasian media AR berbasis android dalam pengenalan komponen CPU komputer ini memudahkan peserta didik dalam menyelesaikan latihan dan pertanyaan	✓		

Urutk kepentingan revisi Media Interaktif Aplikasi *Augmented Reality* (pengenalan komponen CPU komputer) ini, saya mohon kepada Bapak/Ibu menuliskan saran/perbaikan di bawah ini:
judul pelajaran CPU nya Revisi sudah diperbaiki

.....

Singaraja, 10 Juni 2024

Ahli Media



Geed Parthi Sindu

Ahli Media II Tahap II (Pasca Revisi)

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF AR PENGENALAN KOMPONEN CPU KOMPUTER

Nama Penguji : *Melinda Anika Prachyana*

Tanggal Pengujian : *10 Juni 2021*

Petunjuk :

- Berikanlah tanda (√) pada kolom yang disediakan, pilihlah sesuai dengan penilaian anda.

NO	Aspek Yang Dimilai	Relevansi		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
1	Tulisan pada pengembangan media pembelajaran AR berbasis android dalam pengenalan komponen CPU komputer mata pelajaran Informatika sesuai dengan EYD (Ejaan Bahasa Indonesia)	√		
2	Pengembangan media pembelajaran AR berbasis android dalam pengenalan komponen CPU komputer sesuai dengan kepentingan pada mata pelajaran Informatika	√		
3	Materi pada pengembangan media AR berbasis android dalam	√		

NO	Aspek Yang Dimilai	Relevansi		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
	pengenalan komponen CPU komputer ini lengkap.			
4	Pengembangan media pembelajaran AR berbasis android dalam pengenalan komponen CPU komputer ini mampu menarik minat atau perhatian peserta didik.	√		
5	Pengembangan media pembelajaran AR berbasis android dalam pengenalan komponen CPU komputer ini bisa dipakai oleh seluruh peserta didik.	√		
6	Pengembangan media pembelajaran AR berbasis android dalam pengenalan komponen CPU komputer ini di desain bisa disesuaikan dengan karakter peserta didik.	√		
7	Pengembangan media pembelajaran AR berbasis android dalam pengenalan komponen CPU komputer mampu memberikan	√		

NO	Aspek Yang Dimilai	Relevansi		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
	kesempatan belajar mandiri peserta didik			
8	Pengembangan media pembelajaran AR berbasis android dalam pengenalan komponen CPU komputer ini dapat meningkatkan pemahaman peserta didik	√		
9	Pengembangan media pembelajaran AR berbasis android dalam pengenalan komponen CPU komputer ini mampu memotivasi peserta didik.	√		
10	Pengembangan media pembelajaran AR berbasis android dalam pengenalan komponen CPU komputer ini dapat digunakan secara fleksibel.	√		
11	Pengembangan media pembelajaran AR berbasis android dalam pengenalan komponen CPU komputer ini berhubungan dengan penerapan di dunia nyata	√		

NO	Aspek Yang Dimilai	Relevansi		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
12	Pengembangan media pembelajaran AR berbasis android dalam pengenalan komponen CPU komputer ini dapat meningkatkan kualitas interaksi sosial peserta didik dalam kelompok.	√		
13	Pengembangan media pembelajaran AR berbasis android dalam pengenalan komponen CPU komputer ini dapat mempermudah dalam mengikuti pembelajaran Informatika bagi peserta didik.	√		
14	Pengembangan media pembelajaran AR berbasis android dalam pengenalan komponen CPU komputer mampu meningkatkan pemahaman tentang isi komponen CPU komputer	√		
15	Pengembangan media pembelajaran AR berbasis android dalam pengenalan komponen CPU komputer ini dapat	√		

NO	Aspek Yang Dinilai	Relevansi		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
	mempermudah guru dalam mengajar pada mata pelajaran Informatika			
16	Pengembangan media pembelajaran AR berbasis android dalam pengenalan komponen CPU komputer ini dapat dibaca dengan mudah.	✓		
17	Pengembangan media pembelajaran AR berbasis android dalam pengenalan komponen CPU komputer ini mudah digunakan dimana saja.	✓		
18	Kualitas tampilan media pembelajaran AR berbasis android dalam pengenalan komponen CPU komputer ini baik.	✓		
19	Kualitas pengembangan media AR berbasis android dalam pengenalan komponen CPU komputer dapat membantu menyelesaikan permasalahan dalam	✓		

NO	Aspek Yang Dinilai	Relevansi		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
	kekurangan fasilitas mata pelajaran Informatika			
20	Kualitas pengoperasian media AR berbasis android dalam pengenalan komponen CPU komputer ini memudahkan peserta didik dalam menyelesaikan latihan dan pertanyaan	✓		

Urutur kepentingan revisi Media Interaktif Aplikasi 'Augmented Reality' (pengenalan komponen CPU komputer) ini, saya mohon kepada Bapak/Ibu menuliskan saran/perbaikan di bawah ini:

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 12 Juni 2024

Ahli Media



(1) Letut Anita Pradnyana

Lampiran 6. Uji Coba Kelayakan Peserta Didik

A. Hasil Uji Coba Kelayakan Perorangan

Nama Lengkap
2 jawaban

Kadek Kirana Shanti

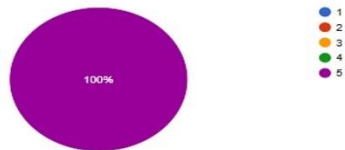
Krisna Adi Wilantara

Kelas
2 jawaban

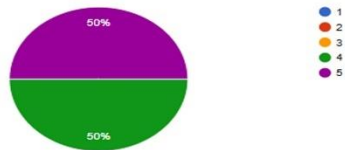
VII Soekarno

VII SOEKARNO

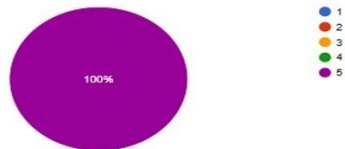
Saya merasa puas dengan pengalaman menggunakan media AR untuk pengenalan komponen komputer
2 jawaban



Aplikasi AR dapat berjalan dengan baik di perangkat yang digunakan
2 jawaban



Aplikasi AR merespons perintah yang diberikan
2 jawaban



Aplikasi tidak memenuhi memori *smartphone*
2 jawaban

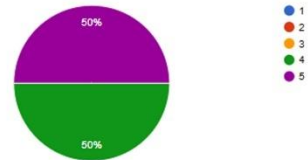


Untuk kepentingan revisi Media Interaktif Aplikasi *Augmented Reality* (pengenalan komponen CPU komputer) ini, saya mohon kepada Siswa untuk menuliskan saran/perbaikan di bawah ini:
2 jawaban

Tidak ada, aplikasinya bagus

aplikasinya bagus

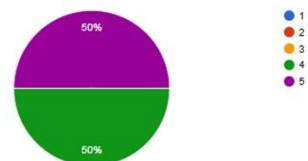
Media AR untuk pengenalan komponen komputer mudah digunakan dan dipahami.
2 jawaban



Instruksi dan antarmuka media AR untuk pengenalan komponen komputer jelas dan mudah diikuti.
2 jawaban



Media AR membuat saya lebih terlibat dalam pembelajaran tentang komponen komputer.
2 jawaban



Aplikasi AR tidak mengalami masalah stabilitas seperti aplikasi yang sering crash atau freeze saat digunakan
2 jawaban

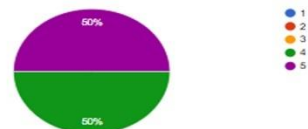


Salir

Kamera dan sensor perangkat bekerja dengan baik saat menggunakan aplikasi AR
2 jawaban



Aplikasi AR tidak mempengaruhi kinerja perangkat *smartphone*
2 jawaban



B. Link Akses Uji Coba Kelayakan Kelompok Kecil dan Kelompok Besar



Long-link:

<https://drive.google.com/drive/folders/10-Ibu8uWDkHn5-bVJpZJy-15KDGxoF3C?usp=sharing>

Short-link:

<https://go.undiksha.ac.id/UjiCoba-SkripsiYoni>

Lampiran 7. Uji Responden

A. Responden Peserta Didik

Responden 1

ANGKET PENILAIAN KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN
MENGUNAKAN AR (*Augmented Reality*)

Mata Pelajaran : INFORMATIKA
Materi : Pengenalan Komponen Komputer
Nama Siswa : I Made Ksamarwan
Kelas : VII Sebelas
Petunjuk :

- Berikanlah tanda (√) pada kolom yang disediakan, pilihlah sesuai dengan penilaian anda.
- Keterangan Indikator:
 - (SB) Sangat Baik (CB) Cukup Baik (SKB) Sangat Kurang Baik
 - (B) Baik (KB) Kurang Baik

NO	Aspek Yang Dinilai	Skor					Keterangan
		(SB)	(B)	(CB)	(KB)	(SKB)	
1	Saya merasa lebih antusias saat belajar Informatika dengan menggunakan teknologi AR	√					
2	Media AR membuat pelajaran Informatika menjadi lebih menarik bagi saya.	√					
3	Saya dapat mengidentifikasi komponen CPU	√					

NO	Aspek Yang Dinilai	Skor					Keterangan
		(SB)	(B)	(CB)	(KB)	(SKB)	
	membantu saya dalam proses pembelajaran.	√					
10	Saya dapat menjawab soal-soal tentang komponen CPU komputer dengan lebih percaya diri setelah menggunakan media AR.	√					
11	Media AR membantu saya dalam memahami dan menjawab pertanyaan terkait fungsi dan letak komponen CPU komputer.	√					
12	Saya dapat mempelajari materi tanpa bergantung pada penjelesan guru dalam memahami komponen CPU komputer	√					
13	Saya dapat dengan mudah menjelaskan fungsi masing-masing komponen CPU komputer kepada teman sekelas.	√					

NO	Aspek Yang Dinilai	Skor					Keterangan
		(SB)	(B)	(CB)	(KB)	(SKB)	
	menggunakan media AR.	√					
4	Saya terbantu dalam memahami seluruh fungsi yang ada pada komponen CPU komputer	√					
5	Media AR membantu saya mengingat karakteristik masing-masing komponen CPU komputer.	√					
6	Saya dapat memahami tata letak pemasangan antar komponen CPU komputer	√					
7	Media AR membantu saya melihat bagaimana komponen CPU terhubung satu sama lain.	√					
8	Saya tidak mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi AR untuk belajar tentang komponen CPU komputer.	√					
9	Panduan penggunaan aplikasi AR sangat	√					

NO	Aspek Yang Dinilai	Skor					Keterangan
		(SB)	(B)	(CB)	(KB)	(SKB)	
	Saya merasa lebih percaya diri dalam mempresentasikan tata letak komponen CPU komputer setelah menggunakan media AR.	√					
15	Saya dapat lebih mudah menganalisis fungsi tata letak antar komponen CPU komputer yang ditampilkan	√					

Untuk kepentingan revisi Media Interaktif Aplikasi *Augmented Reality* (pengenalan komponen CPU komputer) ini, saya mohon kepada Siswa untuk menuliskan saran/perbaikan di bawah ini:

Tidak ada, semua bagus

Singaraja, 12 Juni 2024
Siswa

Ksamarwan

Responden 2

ANGKET PENILAIAN KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGUNAKAN AR (*Augmented Reality*)

Mata Pelajaran : INFORMATIKA

Materi : Pengenalan Komponen Komputer

Nama Siswa : *Puta Ainiya Putri Khadeja*

Kelas : VII Soekarno

Petunjuk :

- Berikanlah tanda (√) pada kolom yang disediakan, pilihlah sesuai dengan penilaian anda.
- Keterangan Indikator:
 (SB) Sangat Baik (CB) Cukup Baik (SKB) Sangat Kurang Baik
 (B) Baik (KB) Kurang Baik

NO	Aspek Yang Dinilai	Skor					Keterangan
		(SB)	(B)	(CB)	(KB)	(SKB)	
1	Saya merasa lebih antusias saat belajar Informatika dengan menggunakan teknologi AR	√					
2	Media AR membuat pelajaran Informatika menjadi lebih menarik bagi saya.		√				
3	Saya dapat mengidentifikasi komponen CPU komputer dengan jelas			√			

NO	Aspek Yang Dinilai	Skor					Keterangan
		(SB)	(B)	(CB)	(KB)	(SKB)	
	membantu saya dalam proses pembelajaran.						
10	Saya dapat menjawab soal-soal tentang komponen CPU komputer dengan lebih percaya diri setelah menggunakan media AR.		√				
11	Media AR membantu saya dalam memahami dan menjawab pertanyaan terkait fungsi dan letak komponen CPU komputer.			√			
12	Saya dapat mempelajari materi tanpa bergantung pada penjelasan guru dalam memahami komponen CPU komputer			√			
13	Saya dapat dengan mudah menjelaskan fungsi masing-masing komponen CPU komputer kepada teman sekelas.		√				

NO	Aspek Yang Dinilai	Skor					Keterangan
		(SB)	(B)	(CB)	(KB)	(SKB)	
	menggunakan media AR.	√					
4	Saya terbantu dalam memahami seluruh fungsi yang ada pada komponen CPU komputer		√				
5	Media AR membantu saya mengingat karakteristik masing-masing komponen CPU komputer.			√			
6	Saya dapat memahami tata letak pemasangan antar komponen CPU komputer			√			
7	Media AR membantu saya melihat bagaimana komponen CPU terhubung satu sama lain.		√				
8	Saya tidak mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi AR untuk belajar tentang komponen CPU komputer.			√			
9	Panduan penggunaan		√				

NO	Aspek Yang Dinilai	Skor					Keterangan
		(SB)	(B)	(CB)	(KB)	(SKB)	
14	Saya merasa lebih percaya diri dalam mempresentasikan tata letak komponen CPU komputer setelah menggunakan media AR.			√			
15	Saya dapat lebih mudah menganalisis fungsi tata letak antar komponen CPU komputer yang ditampilkan			√			

Untuk kepentingan revisi Media Interaktif Aplikasi *Augmented Reality* (pengenalan komponen CPU komputer) ini, saya mohon kepada Siswa untuk menuliskan saran/perbaikan di bawah ini:

Mungkin bisa di jelaskan lebih rinci tentang hal-hal yang sedang di pelajari

Singaraja, 12 Juni 2024
Siswa

[Signature]
Puta Ainiya Putri k

Responden 3

ANGKET PENILAIAN KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGUNAKAN AR (*Augmented Reality*)

Mata Pelajaran : INFORMATIKA
 Materi : Pengenalan Komponen Komputer
 Nama Siswa : Putu Navira Cunia Abirama
 Kelas : 7 Soekarno

Petunjuk :

- Berikanlah tanda (✓) pada kolom yang disediakan, pilihlah sesuai dengan penilaian anda.
- Keterangan Indikator:
 (SB) Sangat Baik (CB) Cukup Baik (SKB) Sangat Kurang Baik
 (B) Baik (KB) Kurang Baik

NO	Aspek Yang Dinilai	Skor					Keterangan
		(SB)	(B)	(CB)	(KB)	(SKB)	
1	Saya merasa lebih antusias saat belajar Informatika dengan menggunakan teknologi AR	✓					
2	Media AR membuat pelajaran Informatika menjadi lebih menarik bagi saya.	✓					

NO	Aspek Yang Dinilai	Skor					Keterangan
		(SB)	(B)	(CB)	(KB)	(SKB)	
3	Saya dapat membantu saya dalam proses pembelajaran.	✓					
10	Saya dapat menjawab soal-soal tentang komponen CPU komputer dengan lebih percaya diri setelah menggunakan media AR.	✓					
11	Media AR membantu saya dalam memahami dan menjawab pertanyaan terkait fungsi dan letak komponen CPU komputer.	✓					
12	Saya dapat mempelajari materi tanpa bergantung pada penjelasan guru dalam memahami komponen CPU komputer	✓					
13	Saya dapat dengan mudah menjelaskan fungsi masing-masing komponen CPU komputer kepada teman sekelas.	✓					

NO	Aspek Yang Dinilai	Skor					Keterangan
		(SB)	(B)	(CB)	(KB)	(SKB)	
	menggunakan media AR.	✓					
4	Saya terbantu dalam memahami seluruh fungsi yang ada pada komponen CPU komputer			✓			
5	Media AR membantu saya mengingat karakteristik masing-masing komponen CPU komputer.	✓					
6	Saya dapat memahami tata letak pemasangan antar komponen CPU komputer			✓			
7	Media AR membantu saya melihat bagaimana komponen CPU terhubung satu sama lain.	✓					
8	Saya tidak mengalami kesulitan dalam			✓			

NO	Aspek Yang Dinilai	Skor					Keterangan
		(SB)	(B)	(CB)	(KB)	(SKB)	
14	Saya merasa lebih percaya diri dalam mempresentasikan tata letak komponen CPU komputer setelah menggunakan media AR.	✓					
15	Saya dapat lebih mudah menganalisis fungsi tata letak antar komponen CPU komputer yang ditampilkan	✓					

Untuk kepentingan revisi Media Interaktif Aplikasi *Augmented Reality* (pengenalan komponen CPU komputer) ini, saya mohon kepada Siswa untuk menuliskan saran/perbaikan di bawah ini:
 Menurut saya, Monon, Semua, itu bisa menggunakan aplikasi ini. Penjelasan saya ingin lebih menarik.

Singaraja, 12 Juni 2024
 Siswa

Cunia
 Cunia

B. Responden Guru

ANGKET PENILAIAN KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN

MENGUNAKAN AR (Augmented Reality)

Nama Sekolah :
 Nama Guru : NI NENGAN DWI ARIANA, S.Pd
 Mata Pelajaran : INFORMATIKA
 Materi : Pengenalan Komponen Komputer
 Petunjuk :

- Berikanlah tanda (√) pada kolom yang disediakan, pilihlah sesuai dengan penilaian anda.
- Keterangan Indikator:
 (SB) Sangat Baik (CB) Cukup Baik (SKB) Sangat Kurang Baik
 (B) Baik (KB) Kurang Baik

NO	Aspek Yang Dinilai	Skor					Keterangan
		(SB)	(B)	(CB)	(KB)	(SKB)	
1	Siswa saya terlihat lebih antusias saat belajar Informatika dengan menggunakan teknologi AR.	√					
2	Media AR membuat pelajaran Informatika menjadi lebih menarik bagi siswa saya.	√					
3	Siswa saya dapat mengidentifikasi komponen CPU komputer dengan jelas menggunakan media AR.	√					

NO	Aspek Yang Dinilai	(SB)	(B)	(CB)	(KB)	(SKB)	Keterangan
4	Media AR membantu peserta didik dalam memahami seluruh fungsi yang ada pada komponen CPU komputer.		√				
5	Media AR membantu siswa mengingat karakteristik masing-masing komponen CPU komputer.	√					
6	Siswa saya dapat memahami tata letak pemasangan antar komponen CPU komputer dengan bantuan media AR.		√				
7	Media AR membantu siswa melihat bagaimana komponen CPU terhubung satu sama lain.		√				
8	Siswa saya tidak mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi AR untuk belajar tentang komponen CPU komputer.		√				

NO	Aspek Yang Dinilai	Skor					Keterangan
		(SB)	(B)	(CB)	(KB)	(SKB)	
9	Panduan penggunaan aplikasi AR sangat membantu siswa dalam proses pembelajaran.		√				
10	Siswa saya dapat menjawab soal-soal tentang komponen CPU komputer dengan lebih percaya diri setelah menggunakan media AR.		√				
11	Media AR membantu siswa dalam memahami dan menjawab pertanyaan terkait fungsi dan letak komponen CPU komputer.	√					
12	Siswa saya dapat mempelajari materi tanpa bergantung pada penjelasan saya dalam memahami komponen CPU komputer.			√			
13	Siswa saya dapat dengan mudah menjelaskan fungsi masing-masing	√					

NO	Aspek Yang Dinilai	Skor					Keterangan
		(SB)	(B)	(CB)	(KB)	(SKB)	
	komponen CPU komputer kepada teman sekelas.		√				
14	Siswa saya merasa lebih percaya diri dalam mempresentasikan tata letak komponen CPU komputer setelah menggunakan media AR.		√				
15	Siswa saya dapat lebih mudah menganalisis fungsi tata letak antar komponen CPU komputer yang ditampilkan dengan menggunakan media AR.		√				

Untuk kepentingan revisi Media Interaktif Aplikasi Augmented Reality (pengenalan komponen CPU komputer) ini, saya mohon kepada Bapak/Ibu Guru untuk menuliskan saran/perbaikan di bawah ini:

Siswa bisa menggunakan aplikasi dan menjawab dengan baik namun beberapa hal siswa tidak mendukung aplikasi tersebut

Singaraja,
 Guru,

(Signature)

NI NENGAN DWI ARIANA, S.Pd
 NIP. 197004101990001

C. Link Hasil Seluruh Responden Peserta Didik



Long-link:

<https://drive.google.com/drive/folders/1LuA4RHer8BVhciwkBzIeT6pwAEpUAYhT?usp=sharing>

Short-link:

<https://go.undiksha.ac.id/UjiResponden-SkripsiYoni>

Lampiran 8. Data Penilaian Uji Coba Kelayakan Kelompok Besar & Responden Peserta Didik

B. Tabel Uji Coba Kelayakan Kelompok Besar

kode	B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7	B8	B9	B10	Total	Persentase	Keterangan
Kelompok 1												92%	Sangat Baik
A1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50		
A2	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	49		
A3	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	49		
A4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	49		
A5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	47		
Kelompok 2													
A6	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	47		
A7	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	47		
A8	5	3	5	5	4	4	3	5	5	5	44		
A9	5	4	5	3	5	5	4	5	3	5	44		
A10	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	48		
A11	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	47		
Kelompok 3													
A12	4	4	5	5	3	4	3	5	5	5	43		
A13	5	4	3	5	5	4	5	5	4	5	45		
A14	5	4	3	5	3	3	5	4	5	4	41		
A15	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	46		
A16	4	5	4	3	3	4	5	3	5	5	41		
A17	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	49		
Kelompok 4													
A18	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	46		
A19	4	4	4	3	3	3	4	4	5	5	39		
A20	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5	46		

kode	B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7	B8	B9	B10	Total	Persentase	Keterangan
A21	4	5	4	3	5	3	3	3	5	5	40		
A22	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	48		
A23	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	48		
Total	108	101	100	103	104	102	105	108	109	113	1053		

C. Tabel Responden

kode	B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7	B8	B9	B10	B11	B12	B13	B14	B15	Total	Kategori
A1	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	3	4	67	Sangat baik
A2	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	73	Sangat baik
A3	5	4	5	5	5	5	4	3	5	5	5	5	4	5	5	70	Sangat baik
A4	5	4	5	3	4	5	4	4	5	5	5	3	5	5	5	67	Sangat baik
A5	3	4	5	5	4	5	3	5	5	4	5	3	5	5	5	66	Sangat baik
A6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	Sangat baik
A7	4	4	2	3	3	4	5	5	4	3	4	4	4	2	4	55	Baik
A8	5	5	5	4	5	4	3	4	5	5	5	5	5	5	5	70	Sangat baik
A9	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	Sangat baik
A10	5	4	5	4	5	4	5	3	5	3	4	5	4	5	5	66	Sangat baik
A11	4	5	4	5	3	5	5	4	3	5	4	5	5	5	5	67	Sangat baik
A12	5	5	4	5	5	5	5	5	5	3	4	5	5	5	5	71	Sangat baik
A13	4	5	5	5	4	5	5	3	5	4	5	3	4	4	5	66	Sangat baik
A14	4	3	3	3	4	3	5	3	3	4	3	3	3	4	3	51	Baik
A15	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	Sangat baik
A16	4	5	3	4	5	4	5	5	4	4	3	5	4	4	4	63	Sangat baik
A17	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	Sangat baik
A18	5	5	5	5	4	5	5	5	3	4	5	4	5	5	5	70	Sangat baik
A19	5	5	5	4	5	3	5	5	5	3	5	5	5	4	5	69	Sangat baik

kode	B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7	B8	B9	B10	B11	B12	B13	B14	B15	Total	Kategori
A20	5	5	5	3	3	3	3	3	3	3	5	5	5	3	3	57	Baik
A21	5	5	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	5	5	62	Sangat baik
A22	5	5	5	4	5	4	3	4	5	3	5	4	5	5	3	65	Sangat baik
A23	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	70	Sangat baik
A24	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	73	Sangat baik
A25	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	Sangat baik
A26	5	4	3	5	4	3	5	3	4	4	3	3	4	4	3	57	Baik
A27	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	58	Baik
A28	5	5	3	3	5	4	5	3	5	5	5	5	5	5	4	67	Sangat baik
A29	5	5	4	5	5	4	3	5	5	5	5	5	4	5	4	69	Sangat baik
A30	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	73	Sangat baik
A31	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	Sangat baik
Total	147	144	139	134	140	136	141	132	141	133	143	137	142	142	141		

Lampiran 9 Link Hasil Persentase Produk dan Source ARCO

A. Hasil Persentase Produk Pengembangan



Link:

<https://youtu.be/YYEOK6BuqFQ>

B. Source pengembangan aplikasi



Link:

<https://go.undiksha.ac.id/SourceARCO>