



**LAMPIRAN**

### Lampiran 1 Pedoman Observasi

Dalam sebuah penelitian, observasi juga memerlukan sebuah panduan yang disusun untuk mempermudah peneliti dalam melakukan penelitian. Pertama peneliti harus melihat bagaimana keadaan lokasi yang akan digunakan untuk melakukan penelitian, sesuai atau tidak dengan penelitian yang akan dilakukan. Dalam observasi kali ini peneliti menggunakan Sekolah Menengan Pertama Negeri 4 Singaraja sebagai tempat pengambilan data. Alasan dari pemilihan tempat tersebut karena tempat tersebut memiliki ekstra *mejejaitan* yang mengajarkan keterampilan pembuatan sarana *upakara*

No	Aspek yang diamati	Keterangan
1	Jenis dan bentuk <i>Daksina</i> dan <i>Segehan</i>	Jenis dan bentuk <i>Daksina</i> dan <i>Segehan</i> digunakan untuk membantu dalam mengembangkan desain <i>Daksina</i> dan <i>Segehan</i> dalam aplikasi permainan <i>SEKAR (SEGEHAN, DAKSINA LAN UPAKARA)</i>
2	Tempat dan waktu penyajian <i>Daksina</i> dan <i>Segehan</i>	Tempat dan waktu digunakan dalam pengembangan tampilan selesai dan penyampain informasi pada pemain
3.	Tata cara dan tujuan penyajian <i>Segehan</i> dan <i>Daksina</i>	Tata cara dan tujuan penyajian <i>Segehan</i> dan <i>Daksina</i> digunakan dalam pengemb
4	Intesitas dalam memainkan aplikasi permainan	Intensitas pemain berguna dalam menentukan minat remaja terhadap aplikasi permainan

## Lampiran 2 Pedoman Wawancara

Sebelum melakukan wawancara peneliti memperkenalkan diri terlebih dahulu, menjelaskan jika peneliti merupakan mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha. Peneliti kemudian menjelaskan tujuan serta kegunaan dari penelitian yang dilakukan. Ketika narasumber sudah siap untuk diwawancarai, peneliti akan mengumpulkan pertanyaan-pertanyaan yang akan ditanyakan kepada narasumber. Peneliti menyiapkan pokok-pokok masalah yang akan menjadi bahan pembicaraan dan peneliti menetapkan kepada siapa penelitian itu akan dilakukan. Setelah menemukan narasumber, peneliti akan membuka alur untuk melangsungkan wawancara, peneliti akan mencatat hasil wawancara kedalam catatan lapangan. Pedoman wawancara dalam suatu kegiatan penelitian lapangan atau yang bersifat observasi sangat penting bagi peneliti, sebab peneliti harus mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang memang dianggap penting untuk ditanyakan. Setelah pertanyaan terjawab tentu peneliti juga memerlukan instrumen bantu berupa catatan atau rekaman.

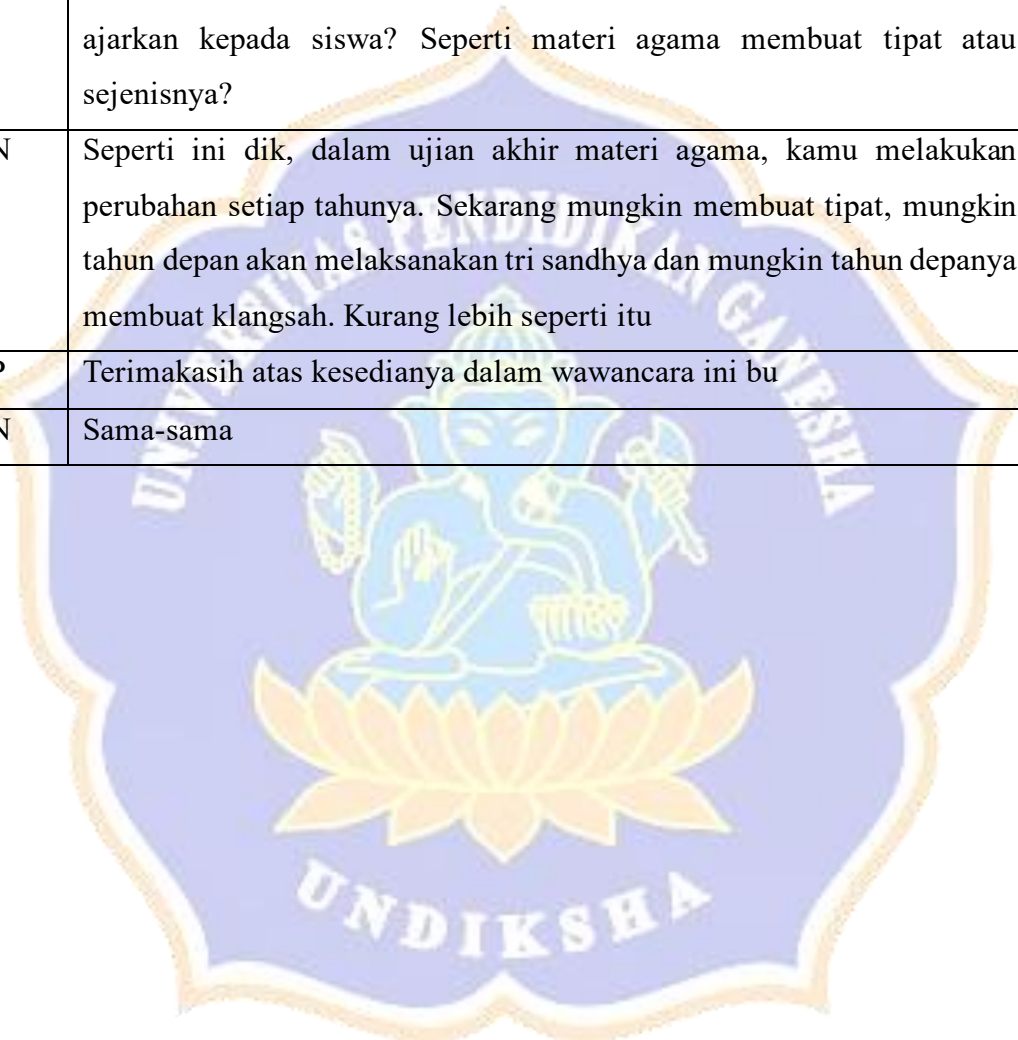
Wawancara dengan pihak Pembina ekstrakurikuler *mejejaitan*

- 1) Salam dan penrkenalan diri serta tujuan dari kedatangan yaitu wawancara dengan narasumber.
- 2) Bertanya dengan narasumber terkait bagaimana proses pelaksanaan ekstrakurikuler *mejejaitan*.
- 3) Bertanya tentang bagaimana minat siswa terhadap ekstra *mejejaitan*.
- 4) Bertanya adakah pengaruh globalisasi terhadap minat siswa.
- 5) Bertanya apakah ada hubungan antara ekstra dengan materi pembelajaran.
- 6) Mengucapkan terimakasih atas kesempatan yang diberikan.

### Lampiran 3 Hasil Wawancara

<b>Catatan Lapangan Hasil Wawancara (CLHW)</b>	
<b>Nama : Ibu Nyoman Suartini S.Pd</b>	
<b>Keterangan : Pembina Ekstrakurikuler dan Guru Mapel Agama Hindu</b>	
<b>Tanggal : 20 November 2023</b>	
<b>P = Peneliti</b>	
<b>N = Narasumber</b>	
P	Om suastiastu, mohon maaf sebelumnya, perkenalkan Saya I Kadek Yawan Dita Pramana dari Universitas Pendidikan Ganesha. Saya ingin melakukan wawancara dengan ibu, selaku Pembina ekstrakurikuler mejejaitan untuk tugas akhir saya
N	Iya, silakan
P	Bagaimana Pelaksanaan ekstra mejejaitan di SMP Negeri 4 Singaraja nggih bu?
N	Begini dik, untuk ekstra mejejaitan di SMP Negeri 4 Singaraja, di bimbing oleh 3 pembina dari tiap kelas. Proses pembelajaran dibagi menjadi 3 tahapan dari mudah sampai sulit. Pada bagian pertama siswa akan diajarkan membuat pejati. Selanjutnya praspejati lalu terakhir banten sorohan. Siswa akan mulai dari <i>nues</i> janur, mengulat, membuat daksina hingga tipat. Sehingga siswa akan mampu untuk membuat banten
P	Bagaimana dengan minat siswa dengan ekstra ini?
N	Untuk peminat dari ekstra mejejaitan ini menurun dik. Dari tahun ke tahun, jumlah peminat dari ekstra mejejaitan terus menurun. Bahkan sampai panitia pelaksana loma mejejaitan juga mengeluh karena peserta yang mengikuti ekstra mejejaitan terus menurun
P	Apakah pengaruh globalisasi dan perkembangan teknologi mempengaruhi minat siswa?
N	Iya, siswa sekarang lebih memilih bermain game yang terasa lebih menarik.

<b>Catatan Lapangan Hasil Wawancara (CLHW)</b>	
<b>Nama : Ibu Nyoman Suartini S.Pd</b>	
<b>Keterangan : Pembina Ekstrakurikuler dan Guru Mapel Agama Hindu</b>	
<b>Tanggal : 20 November 2023</b>	
<b>P = Peneliti</b>	
<b>N = Narasumber</b>	
P	Adakah hubungan antara ekstra yang ibu bina dengan materi yang ibu ajarkan kepada siswa? Seperti materi agama membuat tipat atau sejenisnya?
N	Seperti ini dik, dalam ujian akhir materi agama, kamu melakukan perubahan setiap tahunnya. Sekarang mungkin membuat tipat, mungkin tahun depan akan melaksanakan tri sandhya dan mungkin tahun depannya membuat klangсах. Kurang lebih seperti itu
P	Terimakasih atas kesedianya dalam wawancara ini bu
N	Sama-sama



#### Lampiran 4 Uji Ahli Media

INSTRUMEN UJI AHLI MEDIA PENGEMBANGAN GAME *SEKAR* (*SEGEHAN, DAKSINA LAN UPAKARA*) SEBAGAI PENGENALAN SARANA UPAKARA BALI UNTUK REMAJA

Tanggal Pengujian :

Petunjuk Pengujian :

Berikan tanda (  $\surd$  ) pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda.

Pertanyaan :

No	Indikator Penilaian	Kesesuaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
<b>A. Kesesuaian Audio</b>			
1.	Kesesuaian Musik (backgrounds)		
2.	Kesesuaian efek suara (sounds effect)		
<b>B. Kesesuaian Visual</b>			
3.	Ketepatan pemilihan huruf		
4.	Ketepatan ukuran huruf		
5.	Ketepatan komposisi warna dan latar		
6.	Kesesuaian object 2D		
7.	Kesesuaian ukuran menu pada layar <i>smartphone</i>		
8.	Kemenarikan tampilan aplikasi		
9.	Kesesuaian control pada layar <i>Smartphone</i>		
<b>C. Penggunaan</b>			
10.	Kejelasan petunjuk penggunaan aplikasi		
11.	Kemudahan memilih menu		
12.	Kecepatan reaksi tombol menu aplikasi		

No	Indikator Penilaian	Kesesuaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
13.	Kecepatan fungsi tombol aplikasi		

Saran :

.....

.....

.....

.....

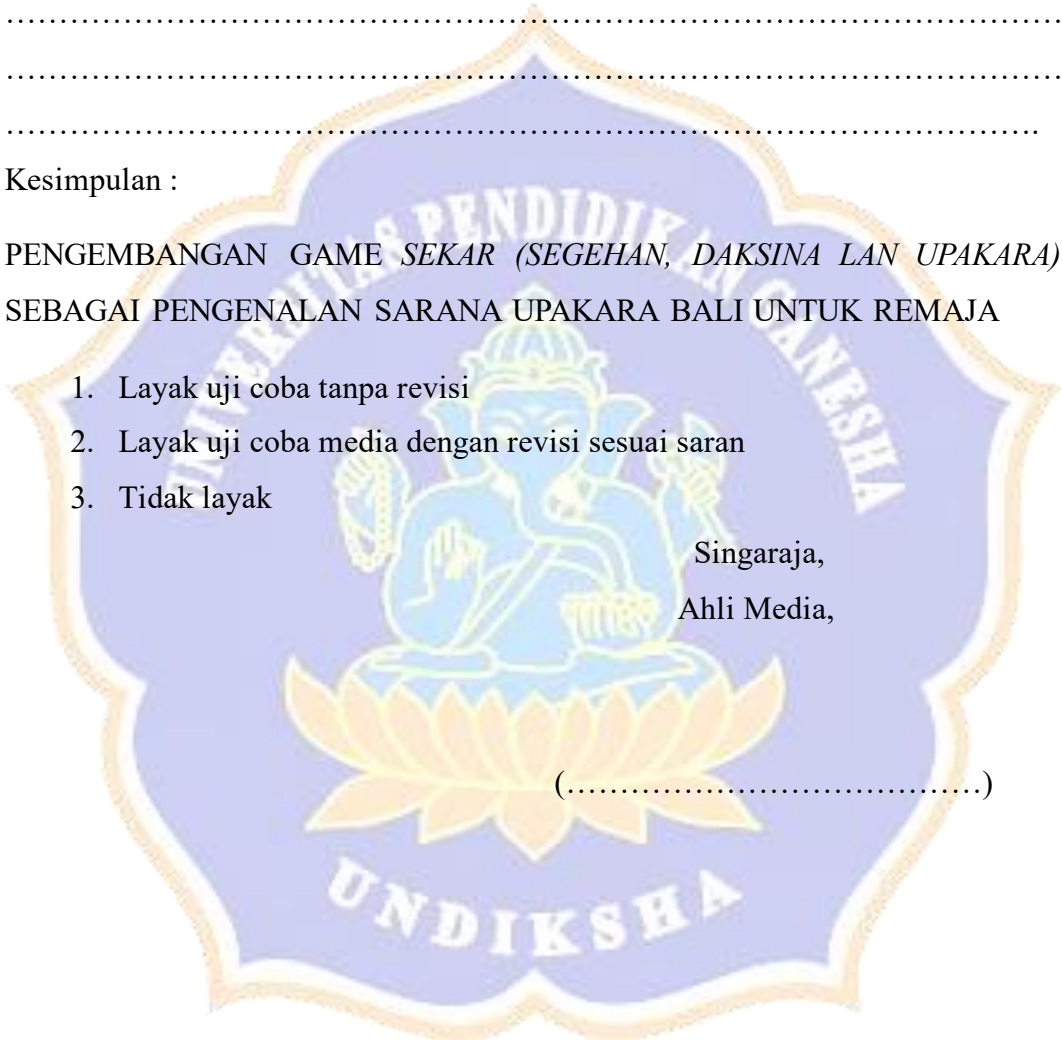
Kesimpulan :

PENGEMBANGAN GAME *SEKAR (SEGEHAN, DAKSINA LAN UPAKARA)*  
SEBAGAI PENGENALAN SARANA UPAKARA BALI UNTUK REMAJA

1. Layak uji coba tanpa revisi
2. Layak uji coba media dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak

Singaraja,  
Ahli Media,

(.....)



INSTRUMEN UJI AHLI MEDIA PENGEMBANGAN GAME *BADASE BALI: DAKSINE LAN SEGEHAN* SEBAGAI PENGENALAN *PENJOR* UNTUK REMAJA

Tanggal Pengujian : 23 Jul. 2024

Petunjuk Pengujian :

Berikan tanda ( ✓ ) pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda.

Pertanyaan :

No	Indikator Penilaian	Kesesuaian			
		Sangat Tidak Sesuai	Tidak Sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai
▪ Kesesuaian Audio					
1.	Kesesuaian Musik (backsounds)		✓		
2.	Kesesuaian efek suara (sounds effect)			✓	
▪ Kesesuaian Visual					
3.	Ketepatan pemilihan huruf				✓
4.	Ketepatan ukuran huruf				✓
5.	Ketepatan komposisi warna dan latar				✓
6.	Kesesuaian object 2D			✓	
7.	Kesesuaian ukuran menu pada layar <i>smartphone</i>				✓
8.	Kemenarikan tampilan aplikasi				✓
9.	Kesesuaian control pada layar <i>Smartphone</i>			✓	
▪ Penggunaan					
10.	Kejelasan petunjuk penggunaan aplikasi			✓	
11.	Kemudahan memilih menu			✓	
12.	Kecepatan reaksi tombol menu aplikasi			✓	
13.	Kecepatan fungsi tombol aplikasi			✓	

Saran :

- Prins diperbaiki
- Stabilitas game diperbaiki
- Music diperbaiki



.....  
.....  
.....  
Kesimpulan :

PENGEMBANGAN GAME *BADASE BALI: DAKSINE LAN SEGEHAN*  
SEBAGAI PENGENALAN *PENJOR* UNTUK REMAJA

1. Layak uji coba tanpa revisi
2. Layak uji coba media dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak

Singaraja,  
Ahli Media,

  
(Gato Tahesta)



INSTRUMEN UJI AHLI MEDIA PENGEMBANGAN GAME *PENJORKU*  
SEBAGAI PENGENALAN *PENJOR* UNTUK REMAJA

Tanggal Pengujian : 29 Juli 2024

Petunjuk Pengujian :

Berikan tanda (✓) pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda.

Pertanyaan :

No	Indikator Penilaian	Kesesuaian			
		Sangat Tidak Sesuai	Tidak Sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai
<b>▪ Kesesuaian Audio</b>					
1.	Kesesuaian Musik (backgrounds)				✓
2.	Kesesuaian efek suara (sounds effect)				✓
<b>▪ Kesesuaian Visual</b>					
3.	Ketepatan pemilihan huruf				✓
4.	Ketepatan ukuran huruf			✓	
5.	Ketepatan komposisi warna dan latar			✓	
6.	Kesesuaian object 2D				✓
7.	Kesesuaian ukuran menu pada layar <i>smartphone</i>				✓
8.	Kemenarikan tampilan aplikasi				✓
9.	Kesesuaian control pada layar <i>Smartphone</i>				✓
<b>▪ Penggunaan</b>					
10.	Kejelasan petunjuk penggunaan aplikasi				✓
11.	Kemudahan memilih menu				✓
12.	Kecepatan reaksi tombol menu aplikasi				✓
13.	Kecepatan fungsi tombol aplikasi				✓

Saran :

.....  
.....

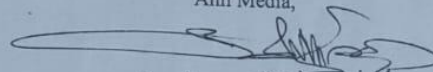
.....  
.....  
.....  
Kesimpulan :

PENGEMBANGAN GAME *BADASE BALI: DAKSINE LAN SEGEHAN*  
SEBAGAI PENGENALAN *PENJOR* UNTUK REMAJA

1. Layak uji coba tanpa revisi
2. Layak uji coba media dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak

Singaraja,

Ahli Media,

  
Gede Mahendra D  
(.....)

INSTRUMEN UJI AHLI MEDIA PENGEMBANGAN GAME *BADASE BALI*:  
*DAKSINE LAN SEGEHAN* SEBAGAI PENGENALAN *PENJOR* UNTUK  
 REMAJA

Tanggal Pengujian : 23 Juli 2021

Petunjuk Pengujian :

Berikan tanda ( √ ) pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda.

Pertanyaan :

No	Indikator Penilaian	Kesesuaian			
		Sangat Tidak Sesuai	Tidak Sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai
▪ <b>Kesesuaian Audio</b>					
1.	Kesesuaian Musik (backsounds)				√
2.	Kesesuaian efek suara (sounds effect)				√
▪ <b>Kesesuaian Visual</b>					
3.	Ketepatan pemilihan huruf				√
4.	Ketepatan ukuran huruf			√	
5.	Ketepatan komposisi warna dan latar			√	
6.	Kesesuaian object 2D				√
7.	Keseuaian ukuran menu pada layar <i>smartphone</i>				√
8.	Kemenarikan tampilan aplikasi				√
9.	Kesesuaian control pada layar <i>Smartphone</i>				√
▪ <b>Penggunaan</b>					
10.	Kejelasan petunjuk penggunaan aplikasi				√
11.	Kemudahan memilih menu				√
12.	Kecepatan reaksi tombol menu aplikasi				√
13.	Kecepatan fungsi tombol aplikasi				√

Saran

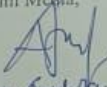
.....

.....  
.....  
Kesimpulan :

PENGEMBANGAN GAME *PENJORKU* SEBAGAI PENGENALAN *PENJOR*  
UNTUK REMAJA

1. Layak uji coba tanpa revisi
- ② Layak uji coba media dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak

Singaraja,  
Ahli Media,

  
.....  
(I Ketut Baitika Pradyana)

### Lampiran 5 Uji Ahli Isi

INSTRUMEN UJI AHLI ISI P PENGEMBANGAN GAME *SEKAR (SEGEHAN, DAKSINA LAN UPAKARA)* SEBAGAI PENGENALAN SARANA UPAKARA BALI UNTUK REMAJA

Tanggal Pengujian :

Petunjuk Pengujian :

Berikan tanda (  $\checkmark$  ) pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda.

Pertanyaan :

No.	Kriteria	Alternatif Respon			
		Sangat Tidak Sesuai	Tidak Sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai
1.	Kesusaian aplikasi dengan pembuatan sarana upakara				
2.	Stage 1.1 menunjukan apa saja bahan-bahan yang dibutuhkan dalam membuat <i>daksina</i>				
3.	Stage 1.2 menunjukan bagaimana menggores daun janur				
4.	Stage 1.3 menunjukan bagaimana Langkah langkah mengulat janur menjadi alas <i>bodag/serobong daksina</i>				
5.	Stage 1.4 menunjukan bagaimana melipat alas <i>serobong/bodag daksina</i>				
6.	Stage 1.5 menunjukan bagaimana memotong janur untuk sisi <i>serobong/bodag daksina</i>				
7.	Stage 1.6 menunjukan bagaimana melipat sisi <i>serobong/bodag daksina</i>				
8.	Stage 1.7 menunjukan bagaimana menyusun <i>daksina</i>				

No.	Kriteria	Alternatif Respon			
		Sangat Tidak Sesuai	Tidak Sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai
9.	Stage 1.8 menunjukkan hasil daksina				
10.	Stage 2.1 menunjukkan apa saja bahan-bahan yang dibutuhkan dalam membuat segehan				
11.	Stage 2.2 menunjukkan bagaimana menggores dan melipat daun janur menjadi tangkih segehan				
12	Stage 2.3 menunjukkan bagaimana Menyusun segehan				
13	Stage.2.4 menunjukkan hasil segehan				

Saran :

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan :

PENGEMBANGAN GAME *SEKAR (SEGEHAN, DAKSINA LAN UPAKARA)*  
SEBAGAI PENGENALAN SARANA UPAKARA BALI UNTUK REMAJA

1. Layak uji coba tanpa revisi
2. Layak uji coba media dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak

Singaraja,  
Ahli Isi,

(.....)

INSTRUMEN UJI AHLI ISI P PENGEMBANGAN GAME *BADASE* (BALI: *DAKSINA LAN SEGEHAN*) SEBAGAI PENGENALAN SARANA UPAKARA BALI UNTUK REMAJA

Tanggal Pengujian : 29 Juli 2024

Petunjuk Pengujian :

Berikan tanda ( ✓ ) pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda.

Pertanyaan :

No.	Kriteria	Alternatif Respon			
		Sangat Tidak Sesuai	Tidak Sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai
1.	Kesusaian aplikasi dengan pembuatan sarana upakara				✓
2.	Stage 1.1 menunjukan apa saja bahan-bahan yang dibutuhkan dalam membuat <i>daksina</i>				✓
3.	Stage 1.2 menunjukan bagaimana menggores daun janur				✓
4.	Stage 1.3 menunjukan bagaimana Langkah langkah mengulat janur menjadi alas <i>bodag/serobong daksina</i>				✓
5.	Stage 1.4 menunjukan bagaimana melipat alas <i>serobong/bodag daksina</i>				✓
6.	Stage 1.5 menunjukan bagaimana memotong janur untuk sisi <i>serobong/bodag daksina</i>				✓
7.	Stage 1.6 menunjukan bagaimana melipat sisi <i>serobong/bodag daksina</i>				✓
8.	Stage 1.7 menunjukan bagaimana menyusun <i>daksina</i>				✓
9.	Stage 1.8 menunjukan hasil <i>daksina</i>				✓
10.	Stage 2.1 menunjukan apa saja bahan-bahan yang dibutuhkan dalam membuat <i>segehan</i>				✓



No.	Kriteria	Alternatif Respon			
		Sangat Tidak Sesuai	Tidak Sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai
11.	Stage 2.2 menunjukkan bagaimana menggores dan melipat daun janur menjadi tangkih segehan				✓
12	Stage 2.3 menunjukkan bagaimana Menyusun segehan				✓
13	Stage.2.4 menunjukkan hasil segehan				✓

Saran

- Contoh segehan dan dapurna telah diselesaikan

Kesimpulan :

PENGEMBANGAN GAME *BADASE (BALI: DAKSINA LAN SEGEHAN)* SEBAGAI  
 PENGENALAN SARANA UPAKARA BALI UNTUK REMAJA

1. Layak uji coba tanpa revisi
2. Layak uji coba media dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak



Singaraja,

Ahli Isi,

*[Handwritten Signature]*

*[Handwritten Name: Subrata, s.pd.]*

INSTRUMEN UJI AHLI ISI P PENGEMBANGAN GAME *BADASE*  
(BALI: *DAKSINA LAN SEGEHAN*) SEBAGAI PENGENALAN SARANA  
UPAKARA BALI UNTUK REMAJA

Tanggal Pengujian :

Petunjuk Pengujian :

Berikan tanda ( ✓ ) pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda.

Pertanyaan :

No.	Kriteria	Alternatif Respon			
		Sangat Tidak Sesuai	Tidak Sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai
1.	Kesusaian aplikasi dengan pembuatan sarana upakara				✓
2.	Stage 1.1 menunjukan apa saja bahan-bahan yang dibutuhkan dalam membuat <i>daksina</i>				✓
3.	Stage 1.2 menunjukan bagaimana menggores daun janur				✓
4.	Stage 1.3 menunjukan bagaimana Langkah langkah mengulat janur menjadi alas <i>bodag/serobong daksina</i>				✓
5.	Stage 1.4 menunjukan bagaimana melipat alas <i>serobong/bodag daksina</i>				✓
6.	Stage 1.5 menunjukan bagaimana memotong janur untuk sisi <i>serobong/bodag daksina</i>				✓
7.	Stage 1.6 menunjukan bagaimana melipat sisi <i>serobong/bodag daksina</i>				✓
8.	Stage 1.7 menunjukan bagaimana menyusun <i>daksina</i>				✓

No.	Kriteria	Alternatif Respon			
		Sangat Tidak Sesuai	Tidak Sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai
9.	Stage 1.8 menunjukkan hasil daksina				✓
10.	Stage 2.1 menunjukkan apa saja bahan-bahan yang dibutuhkan dalam membuat segehan				✓
11.	Stage 2.2 menunjukkan bagaimana menggores dan melipat daun janur menjadi tangkih segehan				✓
12	Stage 2.3 menunjukkan bagaimana Menyusun segehan				✓
13	Stage.2.4 menunjukkan hasil segehan				✓

Saran :

.....  
 .....

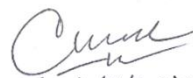
Kesimpulan :

PENGEMBANGAN GAME *BADASE (BALI: DAKSINA LAN SEGEHAN)*  
 SEBAGAI PENGENALAN SARANA UPAKARA BALI UNTUK  
 REMAJA

1. Layak uji coba tanpa revisi
2. Layak uji coba media dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak

Singaraja,

Ahli Isi,

  
 (...J. L. MANABELI...)

### Lampiran 6 Uji Respon Pengguna

INSTRUMEN UJI RESPON PENGGUNA PENGEMBANGAN GAME *SEKAR* (*SEGEHAN, DAKSINA LAN UPAKARA*) SEBAGAI PENGENALAN SARANA UPAKARA BALI UNTUK REMAJA

Nama :

Umur :

Tanggal Penilaian :

Petunjuk :

Sebelum mengisi angket, responden dipersilahkan untuk mencoba Aplikasi *SEKAR* (*SEGEHAN, DAKSINA LAN UPAKARA*) menggunakan smarthphone masing-masing dan memberi penilaian terhadap sejumlah pertanyaan di bawah ini dengan memberi tanda centang ( ✓ ) pada option penilain pada setiap pertanyaan yang ada

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

Form angket respon pengguna:

No	Kriteria	Alternatif Jawaban				
		SS	S	C	TS	STS
1.	Saya merasa senang memainkan <i>Game SEKAR (SEGEHAN, DAKSINA LAN UPAKARA)</i> dalam belajar membuat sarana upakara karena lebih seru					
2.	Dengan <i>Game SEKAR (SEGEHAN, DAKSINA LAN UPAKARA)</i> saya					

No	Kriteria	Alternatif Jawaban				
		SS	S	C	TS	STS
	merasa lebih tertarik belajar sarana <i>upakara</i> karena lebih menarik dan tidak membosankan					
3.	Saya memiliki kesulitan dalam bermain <i>Game SEKAR (BALI: DAKSINA LAN SEGEHAN)</i>					
4.	Dengan bermain <i>Game SEKAR (BALI: DAKSINA LAN SEGEHAN)</i> , saya merasa kurang senang dalam mengetahui bagaimana Menyusun sarana <i>upakara</i> karena tahapannya kurang jelas.					
5.	Dengan bermain <i>Game SEKAR (BALI: DAKSINA LAN SEGEHAN)</i> , saya merasa puas karena tantangan pada permainan tidak terlalu susah					
6.	<i>Game SEKAR (SEGEHAN, DAKSINA LAN UPAKARA)</i> ini mudah dimengerti dan dimainkan karena tidak terlalu rumit, dan didukung dengan teknologi 2D yang menarik dan mudah.					
7.	Saya lebih mampu memahami bagaimana bagaimana membuat sarana <i>upakara</i> dengan bermain <i>Game SEKAR (BALI: DAKSINA LAN SEGEHAN)</i>					
8.	Saya mendukung pengguna <i>Game SEKAR (SEGEHAN, DAKSINA LAN UPAKARA)</i> pada pengenalan budaya sarana <i>upakara</i> Bali.					

Saran :

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan :

Lingkari salah satu opsi dibawah ini.

PENGEMBANGAN GAME *SEKAR (SEGEHAN, DAKSINA LAN UPAKARA)*  
SEBAGAI PENGENALAN SARANA UPAKARA BALI UNTUK REMAJA

1. Layak uji coba tanpa revisi
2. Layak uji coba media dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak

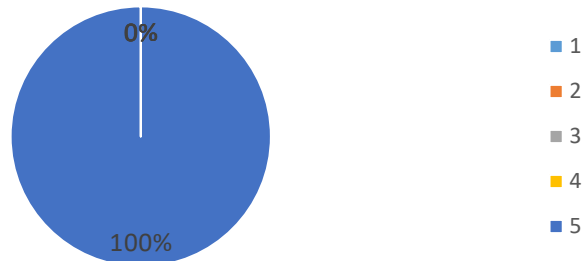
Singaraja,  
Ahli Media,

(.....)

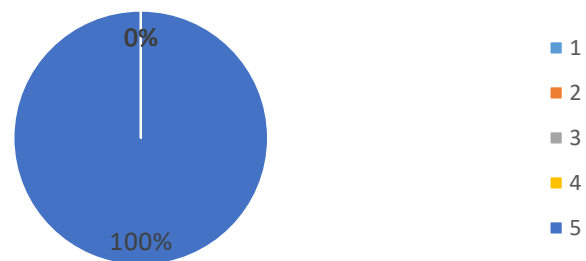


### Penyebaran Angket Uji Respon Pengguna

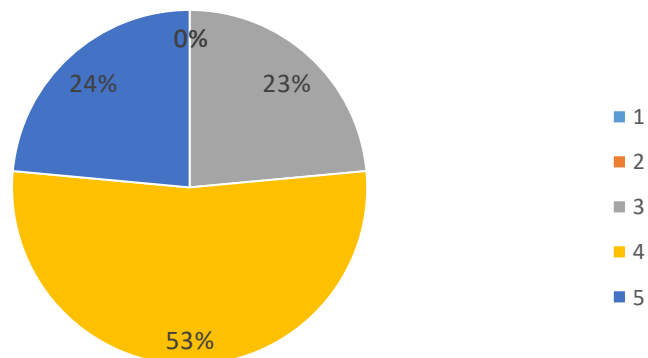
Saya merasa senang memainkan Game *SEKAR (SEGEHAN, DAKSINA LAN UPAKARA)* dalam belajar membuat sarana upakara karena lebih seru



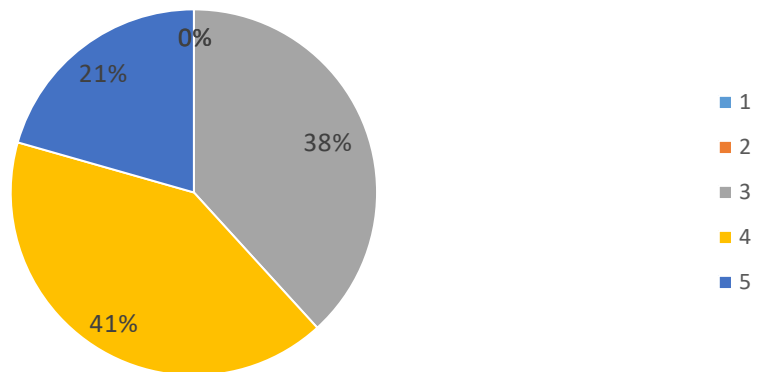
Dengan Game *SEKAR (SEGEHAN, DAKSINA LAN UPAKARA)* saya merasa lebih tertarik belajar sarana upakara karena lebih menarik dan tidak membosankan



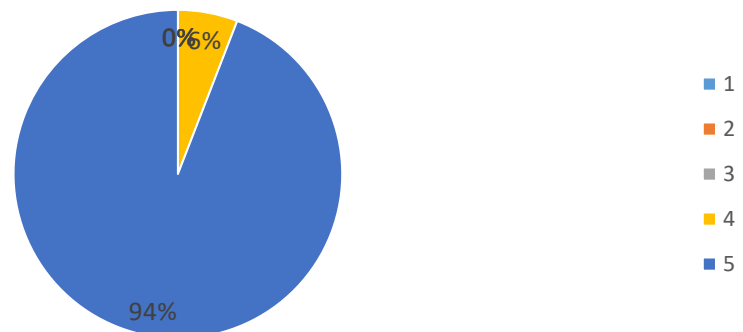
Saya memiliki kesulitan dalam bermain Game *SEKAR (SEGEHAN, DAKSINA LAN UPAKARA)*



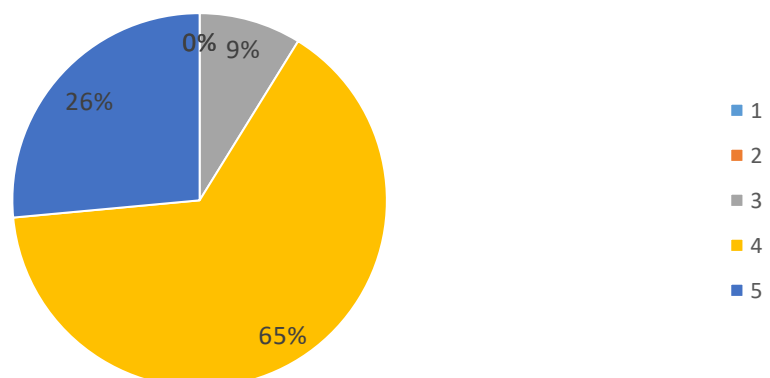
Dengan bermain Game *SEKAR (SEGEHAN, DAKSINA LAN UPAKARA)*, saya merasa kurang senang dalam mengetahui bagaimana Menyusun sarana upakara karena tahapannya kurang jelas.



Dengan bermain Game *SEKAR (SEGEHAN, DAKSINA LAN UPAKARA)*, saya merasa puas karena tantangan pada permainan tidak terlalu susah



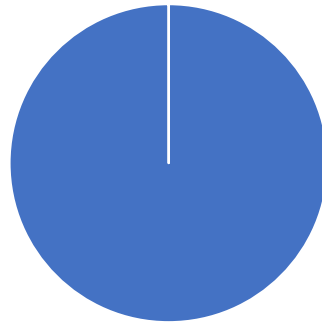
Game *SEKAR (SEGEHAN, DAKSINA LAN UPAKARA)* ini mudah dimengerti dan dimainkan karena tidak terlalu rumit, dan didukung dengan teknologi 2D yang menarik dan mudah.





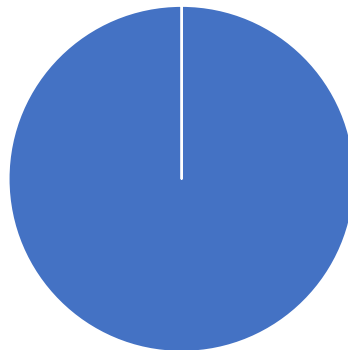
**Saya lebih mampu memahami bagaimana bagaimana membuat sarana upakara dengan bermain Game *SEKAR* (*SEGEHAN, DAKSINA LAN UPAKARA*)**

■ 1 ■ 2 ■ 3 ■ 4 ■ 5



**Saya mendukung pengguna Game *SEKAR* (*SEGEHAN, DAKSINA LAN UPAKARA*) pada pengenalan budaya sarana upakara Bali.**

■ 1 ■ 2 ■ 3 ■ 4 ■ 5



## Lampiran 7. Hasil Angket Uji Respon Pengguna

No	Nama	Usia	Device	Pertanyaan								Jumlah	Kategori
				1	2	3	4	5	6	7	8		
1	Komang Andara permata Andini	14	Realme	5	5	4	4	5	5	5	5	38	Sangat Baik
2	Komang ginantara	14	Raalme	5	5	5	3	5	4	5	5	37	Sangat Baik
3	Komang diva astreliani	14	Realme	5	5	3	4	5	5	5	5	37	Sangat Baik
4	Putu Aulia Pratiwi	14	Vivo	5	5	4	4	5	4	5	5	37	Sangat Baik
5	Gusti ayu Kadek cahaya Santhi	14	Oppo	5	5	4	4	5	5	5	5	38	Sangat Baik
6	Putu lindiana Dewi	14	Oppo	5	5	3	4	5	4	5	5	36	Sangat Baik
7	I Made Agus arik Wira Adi Kusuma	14	Oppo	5	5	4	4	5	3	5	5	36	Sangat Baik
8	Putu sadina Aruna putri	14	Redmi	5	5	4	4	5	4	5	5	37	Sangat Baik
9	Anak agung ayu meylin catalinaa	14	Oppo	5	5	4	4	5	5	5	5	38	Sangat Baik
10	Gusti ayu anjel purnami	14	Samsung	5	5	3	5	5	4	5	5	37	Sangat Baik
11	I Ketut gel gel alit suarjanna	14	Realme	5	5	3	3	5	5	5	5	36	Sangat Baik
12	Galang Dwi Arya Pratama	14	Vivo	5	5	4	4	5	5	5	5	38	Sangat Baik
13	Komang devo sidantara	14	Samsung	5	5	5	3	5	4	5	5	37	Sangat Baik
14	Dewa ayu marfina Arista putri	14	Samsung	5	5	4	4	4	4	5	5	36	Sangat Baik
15	Dewa gede Adi yoga	14	Oppo	5	5	5	5	5	4	5	5	39	Sangat Baik
16	Gede Dani Adi panandamas	14	Oppo	5	5	4	5	5	3	5	5	37	Sangat Baik
17	Gusti Kadek Mahendra	14	Samsung	5	5	3	3	4	4	5	5	34	Sangat Baik
18	Gusti putu darma sujati	14	Vivo	5	5	5	3	5	5	5	5	38	Sangat Baik
19	Kadek Agus Adi Sudiarta	14	Redmi	5	5	3	5	5	4	5	5	37	Sangat Baik
20	Kadek ayu Juliani	14	Realme	5	5	5	3	5	4	5	5	37	Sangat Baik
21	Kadek darmayasa	14	Samsung	5	5	4	3	5	4	5	5	36	Sangat Baik
22	Kadek Dea karang Yani	14	Oppo	5	5	3	5	5	4	5	5	37	Sangat Baik
23	Kadek Nanda Satya darma	14	Samsung	5	5	4	4	5	4	5	5	37	Sangat Baik
24	Kadek Widi Astina	14	Oppo	5	5	3	5	5	5	5	5	38	Sangat Baik

25	Ketut Deni awan	14	Samsung	5	5	4	4	5	4	5	5	37	Sangat Baik
26	Ketut gio aviananta	14	Vivo	5	5	4	3	5	4	5	5	36	Sangat Baik
27	Komang Aditya wikayana nada p.	14	Realme	5	5	4	4	5	4	5	5	37	Sangat Baik
28	Komang Ariawan	14	Oppo	5	5	5	3	5	4	5	5	37	Sangat Baik
29	Komang Widyana dharma Arta karang	14	Redmi	5	5	4	3	5	4	5	5	36	Sangat Baik
30	Kuh Candra nitip Pratiwi	14	Advan	5	5	4	5	5	4	5	5	38	Sangat Baik
31	Putu Adi putrawan	14	Redmi	5	5	4	3	5	3	5	5	35	Sangat Baik
32	Putu Rudy Wijaya	14	Oppo	5	5	4	3	5	5	5	5	37	Sangat Baik
33	Putu dude putrawan	14	Vivo	5	5	5	3	5	4	5	5	37	Sangat Baik
34	Putu Ariani	14	Asus	5	5	5	4	5	4	5	5	38	Sangat Baik



### Lampiran 8 Instrumen Uji Blackbox

No.	Indikator	Kesesuaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
1.	Ketika menekan tombol mulai, maka akan menampilkan menampilkan tampilan select sub stage		
2.	Ketika memilih sub stage <i>Daksina</i> maka akan menampilkan scene awal cerita		
3.	Ketika selesai melihat scene awal cerita pada sub daksina maka akan diarahkan ke <i>stage 1.1</i> membeli bahan membuat daksina		
4.	Ketika selesai <i>stage 1.1</i> , maka akan dilanjutkan ke <i>stage 1,2</i> , memotong janur		
5.	Ketika selesai <i>stage 1.2</i> , akan dilanjutkan ke <i>stage 1,3</i> , membuat bagian bawah <i>bakul</i>		
6.	Ketika selesai <i>stage 1.3</i> , akan dilanjutkan ke <i>stage 1.4</i> , melipat bagian bawah <i>bakul</i>		
7.	Setelah <i>stage 1.4</i> selesai akan dilanjutkan ke <i>stage 1.5</i> , membuat <i>bakul daksina</i>		
8.	Setelah <i>stage 1.5</i> selesai akan dilanjutkan ke <i>stage 1.6</i> , menyusun <i>daksina</i>		
	Setelah <i>stage 1.6</i> selesai akan ditampilkan <i>daksina</i> dan informasi tentang <i>daksina</i>		
9.	Ketika selesai melihat scene awal cerita pada sub <i>segehan</i> , akan diarahkan ke <i>stage 2.1</i> membeli bahan membuat <i>segehan</i>		
10.	Ketika selesai <i>stage 2.1</i> , akan dilanjutkan ke <i>stage 2.2</i> , memotong dan <i>mengulat</i> janur menjadi <i>tangkih</i>		
11.	Ketika selesai <i>stage 2.2</i> , akan dilanjutkan ke <i>stage 2.3</i> , Menyusun <i>segehan</i>		
13	Setelah <i>stage 2.3</i> selesai akan ditampilkan <i>segehan</i> dan informasi tentang <i>Segehan</i>		

No.	Indikator	Kesesuaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
14.	Ketika tombol <i>buku upacara</i> ditekan, akan menampilkan sarana upacara dan penjelasannya		
15	Ketika tombol pengaturan ditekan akan menampilkan pengaturan		



No.	Indikator	Kesesuaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
1.	Sistem menampilkan tampilan select sub stage ketika memilih mulai	✓	
2.	Sistem menampilkan scene awal cerita ketika memilih sub stage <i>Daksina</i>	✓	
3.	Ketika selesai melihat scene awal cerita pada sub daksina, akan diarahkan ke <i>stage 1.1</i> membeli bahan membuat daksina	✓	
4.	Ketika selesai <i>stage 1.1</i> , akan dilanjutkan ke <i>stage 1,2</i> , memotong janur	✓	
5.	Ketika selesai <i>stage 1.2</i> , akan dilanjutkan ke <i>stage 1,3</i> , membuat bagian bawah <i>bakul</i>	✓	
6.	Ketika selesai <i>stage 1.3</i> , akan dilanjutkan ke <i>stage 1.4</i> , melipat bagian bawah <i>bakul</i>	✓	
7.	Setelah <i>stage 1.4</i> selesai akan dilanjutkan ke <i>stage 1.5</i> , membuat <i>bakul daksina</i>	✓	
8.	Setelah <i>stage 1.5</i> selesai akan dilanjutkan ke <i>stage 1.6</i> , menyusun <i>daksina</i>	✓	
9.	Setelah <i>stage 1.6</i> selesai akan ditampilkan <i>daksina</i> dan informasi tentang <i>daksina</i>	✓	
10.	Ketika selesai melihat scene awal cerita pada sub <i>segehan</i> , akan diarahkan ke <i>stage 2.1</i> membeli bahan membuat <i>segehan</i>	✓	
11.	Ketika selesai <i>stage 2.1</i> , akan dilanjutkan ke <i>stage 2.2</i> , memotong dan <i>mengulat</i> janur menjadi <i>tangkih</i>	✓	
12.	Ketika selesai <i>stage 2.2</i> , akan dilanjutkan ke <i>stage 2.3</i> , Menyusun <i>segehan</i>	✓	
13.	Setelah <i>stage 2.3</i> selesai akan ditampilkan <i>segehan</i> dan informasi tentang <i>Segehan</i>	✓	
14.	Ketika tombol <i>buku upacara</i> ditekan, akan menampilkan sarana upacara dan penjelasannya	✓	
15.	Tampilan pengaturan akan tampil setelah menekan tombol pengaturan	✓	

No.	Indikator	Kesesuaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
16	Aplikasi memiliki ukuran dibawah 100Mb	✓	



## Lampiran 9 Angket Pengetahuan Masyarakat tentang Daksina dan Segehan

Kuesioner Penelitian Pengembangan Aplikasi Permainan Simulasi Upakara Bali

yawan@undiksha.ac.id [Switch account](#)  
Not shared

\* Indicates required question

Nama \*

Yawan

Usia \*

23

[Next](#) [Clear form](#)

Never submit passwords through Google Forms.

This form was created inside of Universitas Pendidikan Ganesha. [Report Abuse](#)

Google Forms

Tidak

4. apakah anda mengetahui apa itu daksina? \*

Iya  
 Tidak

5. Apakah anda mengetahui makna/fungsi dari daksina? \*

Iya  
 Tidak

6. apakah anda pernah/mampu untuk membuat daksina? \*

Ya  
 Tidak

6. apakah anda pernah/mampu untuk membuat daksina? \*

Ya  
 Tidak

7. apakah anda mengetahui apa itu segehan? \*

Ya  
 Tidak

8. apakah anda mengetahui makna/fungsi dari segehan? \*

Ya  
 Tidak

9. Apakah anda mampu/pernah membuat Segehan? \*

Ya  
 Tidak

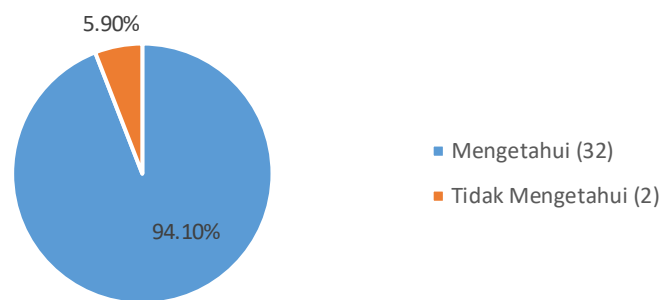
[Back](#) [Next](#) [Clear form](#)



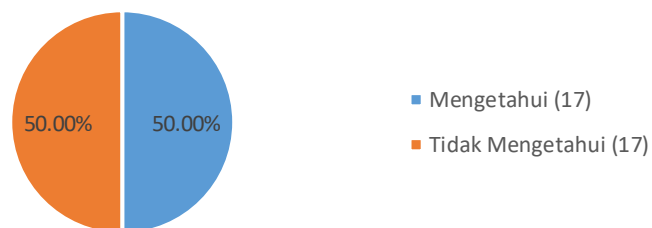
## Lampiran 10 Hasil Angket Pengetahuan Masyarakat tentang Daksina dan Segehan

Nama
Putu Nara Aldiwijaya
Kadek anantya Iestari
Kadek Nagra Widayanti
nama
I GEDE SHINDU RETA ADNYANA
Kadek nali saih
komang angun suryani
Sapang Aju Mas Yasinta Devi
Gele Cahaya Putra Perantara

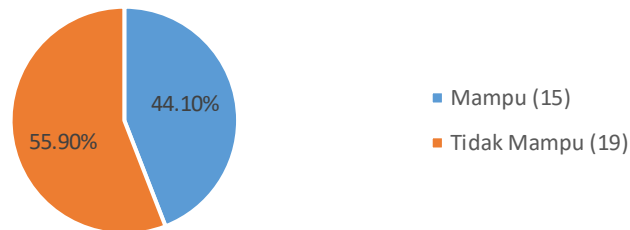
### Tingkat remaja yang mengenal daksina



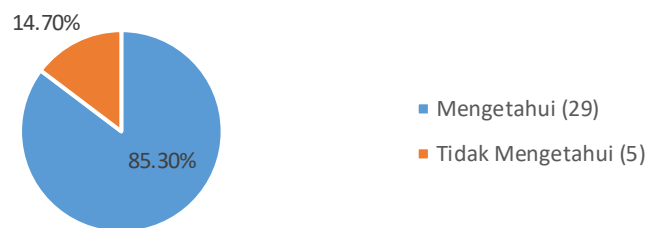
### Tingkat remaja yang mengetahui fungsi daksina



### Tingkat remaja yang mampu membuat daksina



### Tingkat remaja yang mengenal Segehan



### Tingkat remaja yang mengetahui fungsi Segehan



### Tingkat remaja yang mampu membuat Segehan



## Lampiran 11 Angket minat sumber belajar

Angket Minat Sumber Belajar

yawan@undiksha.ac.id [Switch account](#)

Not shared

\* Indicates required question

Nama \*

Your answer

Umur

Your answer

Manakah sumber belajar yang kalian minati untuk belajar Mejejaitan? \*

Buku

Youtube (Video)

Game

Manakah sumber belajar yang kalian minati untuk belajar Maulat-ulatan?

Buku

Manakah sumber belajar yang kalian minati untuk belajar Canang, Daksina dan Segehan? \*

Buku

Youtube (Video)

Game

Manakah sumber belajar yang kalian minati untuk belajar Penjor? \*

Buku

Youtube (Video)

Game

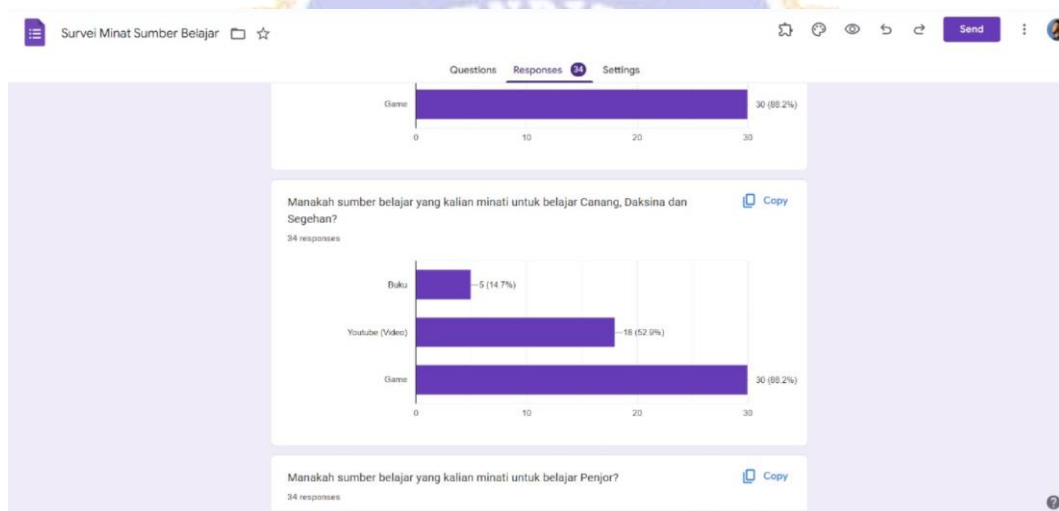
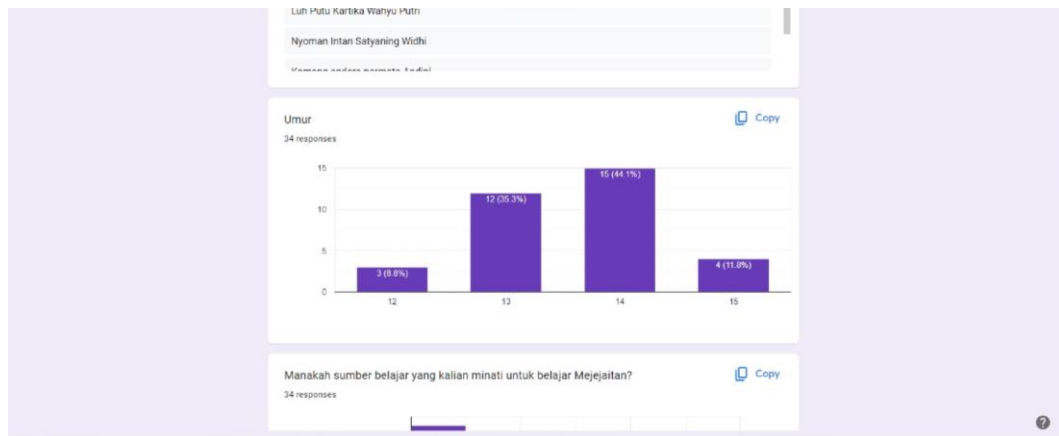
[Submit](#) [Clear form](#)

Never submit passwords through Google Forms.

This form was created inside of Universitas Pendidikan Ganesha: @sopri. @buzs

Google Forms

## Lampiran 12 Hasil angket minat sumber belajar



Lampiran 13 Dokumentasi

