

RIWAYAT HIDUP



Nyoman Adi Sucipta lahir di Gesing pada tanggal 5 Desember 2001. Penulis lahir dari pasangan suami istri bapak Made Dama dan ibu Ketut Setiawati. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Kini penulis beralamat di Banjar Dinas Gesing II. Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD Negeri 2 Gesing dan lulus pada tahun 2014. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 2 Banjar dan lulus pada tahun 2017 kemudian melanjutkan pendidikan ke sekolah menengah atas di SMA Negeri 1 Banjar lulus pada tahun 2020. Lalu pada tahun 2020 penulis kemudian memutuskan kembali melanjutkan pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha dengan mengambil program studi (S1) Pendidikan Teknik Informatika.





LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Observasi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja Bali
Laman: <http://ftk.undiksha.ac.id>

Nomor : 2419/UN48.11.1/DT/2023
Perihal : Surat Permohonan Data

Singaraja, 10 Nopember 2023

Yth. Kepala SMP Negeri 4 Singaraja

di tempat

Dengan hormat, sehubungan dengan proses penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, maka melalui surat ini kami mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan data/informasi yang terkait dengan data yang dibutuhkan. Adapun mahasiswa yang akan melakukan pengambilan data/informasi seperti tersebut di bawah ini:

Nama	:	Nyoman Adi Sucipta
NIM	:	2015051064
Semester	:	VII
Program Studi	:	Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan	:	Teknik Informatika
Data yang dibutuhkan:	:	Data Siswa, data Non Pendidikan (Ekstrakurikuler dan P5) dan Observasi Lokasi
Judul Skripsi	:	"Maulat Bali" Game Pengenalan Kerajinan Tradisional Bali Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran untuk Anak-anak

Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya, diucapkan terima kasih.

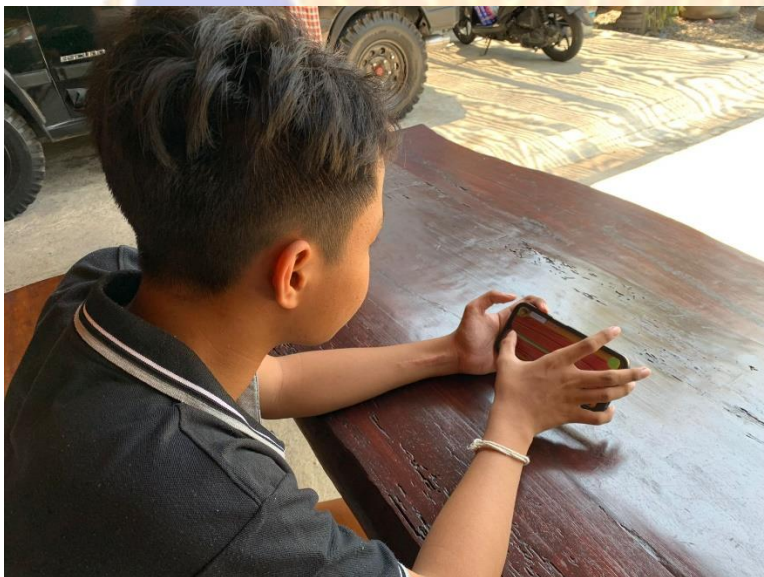


Made Winda Antara Kesiman, S.T., M.Sc., Ph.D.
NIP 198211112008121001

Lampiran 2. Dokumentasi









Lampiran 3. 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 *maulat - ulatan* yang mengajarkan keterampilan pembuatan sarana *upakara*

No	Aspek yang diamati	Keterangan
1	Jenis dan bentuk <i>klakat</i> dan <i>klangсах</i>	Jenis dan bentuk <i>klakat</i> dan <i>klangсах</i> digunakan untuk membantu dalam mengembangkan desain <i>klakat</i> dan <i>klangсах</i> dalam aplikasi permainan <i>Maulat Bali</i>
2	Tempat dan waktu penyajian <i>klakat</i> dan <i>klangсах</i>	Tempat dan waktu digunakan dalam pengembangan tampilan selesai dan penyampain informasi pada pemain
3.	Tata cara dan tujuan penyajian <i>klakat</i> dan <i>klangсах</i>	Tata cara dan tujuan penyajian <i>klakat</i> dan <i>klangсах</i> digunakan dalam pengemb
4	Intesitas dalam memainkan aplikasi permainan	Intesitas pemain berguna dalam menentukan minat remaja terhadap aplikasi permainan

Lampiran 4. 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.

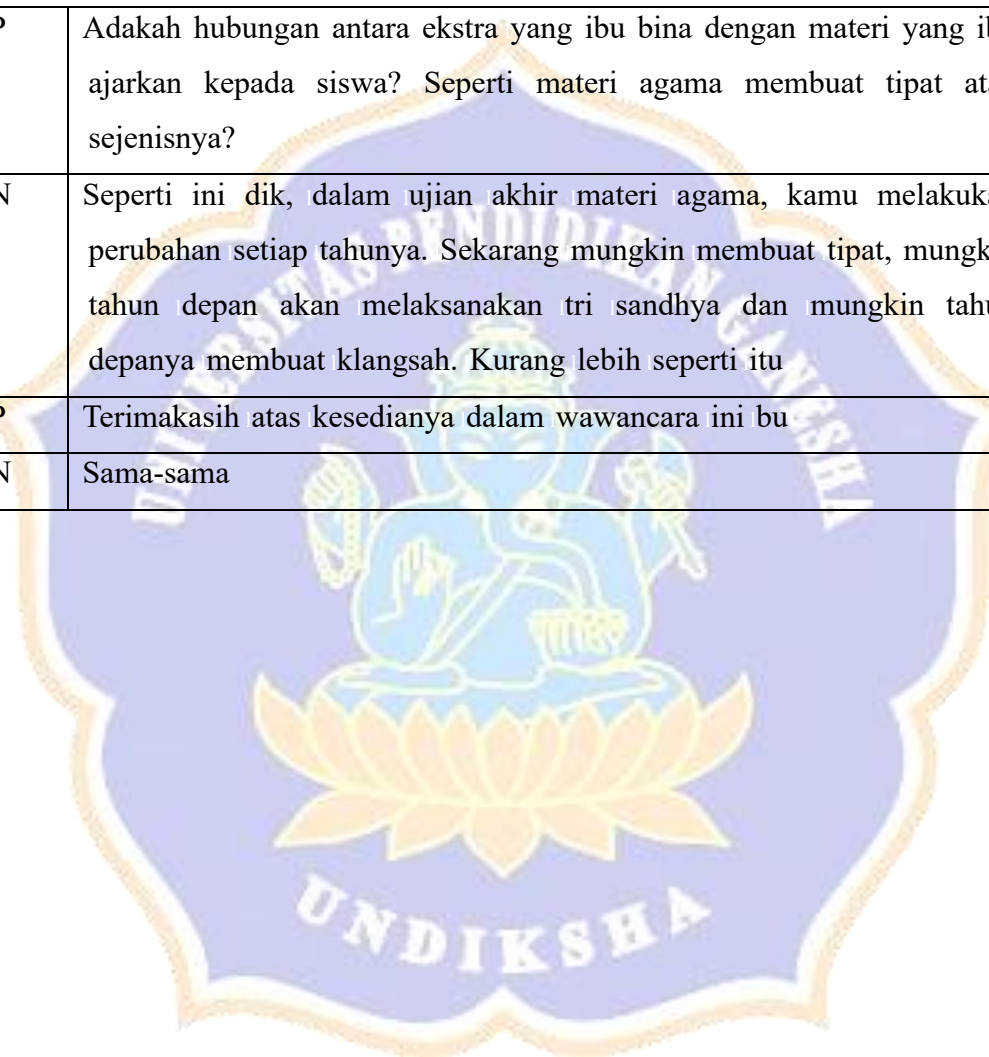
Wawancara dengan pihak Pembina ekstrakurikuler *maulat - ulatan*

- 1) Salam dan penrkenalan diri serta tujuan dari kedatangan yaitu wawancara dengan narasumber.
- 2) Bertanya dengan narasumber terkait bagaimana proses pelaksanaan ekstrakurikuler *maulat - ulatan*.
- 3) Bertanya tentang bagaimana minat siswa terhadap ekstra *maulat - ulatan*.
- 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 5. Hasil Wawancara

Catatan Lapangan Hasil Wawancara (CLHW)	
<p>Nama : Ibu Nyoman Suartini S.Pd</p> <p>Keterangan : Pembina Ekstrakurikuler dan Guru Mapel Agama Hindu</p> <p>Tanggal : 20 November 2023</p>	
<p>P = Peneliti</p> <p>N = Narasumber</p>	
P	Om suastiastu, mohon maaf sebelumnya, perkenalkan Saya Nyoman Adi Sucipta dari Universitas Pendidikan Ganesha. Saya ingin melakukan wawancara dengan ibu, selaku Pembina ekstrakurikuler maulat - ulatan untuk tugas akhir saya
N	Iya, silakan
P	Bagaimana Pelaksanaan ekstra maulat - ulatan di SMP Negeri 4 Singaraja nggih bu?
N	Begini dik, untuk ekstra maulat - ulatan 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 maulat - ulatan ini menurun dik. Dari tahun ke tahun, jumlah peminat dari ekstra maulat - ulatan terus menurun. Bahkan sampai panitia pelaksana loma maulat - ulatan juga mengeluh karena peserta yang mengikuti ekstra maulat - ulatan terus menurun
P	Apakah pengaruh globalisasi dan perkembangan teknologi mempengaruhi minat siswa?
N	Iya, siswa sekarang lebih memilih bermain game yang terasa lebih menarik.

Catatan Lapangan Hasil Wawancara (CLHW)	
Nama : Ibu Nyoman Suartini S.Pd	
Keterangan : Pembina Ekstrakurikuler dan Guru Mapel Agama Hindu	
Tanggal : 20 November 2023	
P = Peneliti	
N = Narasumber	
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 kesediannya dalam wawancara ini bu
N	Sama-sama



Lampiran 6. Uji Ahli Media

INSTRUMEN UJI AHLI MEDIA P PENGEMBANGAN GAME MAULAT BALI SEBAGAI PENGENALAN SARANA UPAKARA BALI UNTUK REMAJA

Tanggal Pengujian :

Petunjuk Pengujian :

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

Pertanyaan :

No	Indikator Penilaian	Kesesuaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
▪ Kesesuaian Audio			
1.	Kesesuaian Musik (backgrounds)		
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.	Keseuaian ukuran menu pada layar <i>smartphone</i>		
8.	Kemenarikan tampilan aplikasi		
9.	Kesesuaian control pada layar <i>Smartphone</i>		
▪ Penggunaan			

No	Indikator Penilaian	Kesesuaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
10.	Kejelasan petunjuk penggunaan aplikasi		
11.	Kemudahan memilih menu		
12.	Kecepatan reaksi tombol menu aplikasi		
13.	Kecepatan fungsi tombol aplikasi		

Saran :

.....

.....

.....

.....

.... Kesimpulan :

PENGEMBANGAN GAME MAULAT BALI 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 MAULAT BALI
SEBAGAI PENGENALAN SARANA UPAKARA TRADISIONAL BALI
UNTUK REMAJA

Tanggal Pengujian :

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.	Keseuaian 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

.....

1. tambahkan efek jika berhasil atau gagal dan
menampilkan track.
2. UI sangat sangat diperbaiki


Kesimpulan :

PENGEMBANGAN GAME MAULAT BALI SEBAGAI PENGENALAN
BARANA UPAKARA TRADISIONAL BALI UNTUK REMAJA

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

Singaraja,

Ahli Media,


I. G. S. Mahendra, B.

INSTRUMEN UJI AHLI MEDIA PENGEMBANGAN GAME MAULAT BALI
SEBAGAI PENGENALAN SARANA UPAKARA TRADISIONAL BALI
UNTUK REMAJA

Tanggal Pengujian :

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 (backgrounds)				√
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.	Keseuaian 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 :

.....

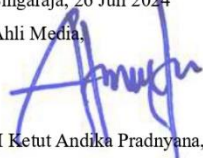
.....
.....
.....
Kesimpulan :

PENGEMBANGAN GAME *MAULAT* BALI SEBAGAI PENGENALAN
SARANA UPAKARA TRADISIONAL BALI UNTUK REMAJA

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

Singaraja, 26 Juli 2024

Ahli Media,


(I Ketut Andika Pradnyana, S.Pd.,M.Pd)

Lampiran 7. Uji Ahli Isi

INSTRUMEN UJI AHLI ISI P PENGEMBANGAN GAME *MAULLAT BALI* SEBAGAI PENGENALAN SARANA UPAKARA BALI UNTUK REMAJA

Tanggal Pengujian :

Petunjuk Pengujian :

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

Pertanyaan :

No.	Indikator	Alternatif Respon			
		Sangat Tidak Sesuai	Tidak Sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai
1.	Kesesuaian aplikasi dengan pembuatan sarana upakara				
2.	Stage 1.1 menunjukkan cara memotong daun yang berada di bambu				
3.	Stage 1.2 menunjukkan cara membelah bambu menjadi empat bagian				
4.	Stage 1.3 menunjukkan cara memotong menjadi beberapa bagian				
5.	Stage 1.4 menunjukkan hasil menganyam bambu menjadi <i>klatkat</i>				
6.	Stage 2.1 menunjukkan cara membelah <i>slepan</i> menjadi 2 bagian				
7.	Stage 2.2 menunjukkan cara				

No.	Indikator	Alternatif Respon			
		Sangat Tidak Sesuai	Tidak Sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai
	menganyam <i>slepan</i> menjadi <i>klangсах</i>				

Saran :

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan :

PENGEMBANGAN GAME MAULAT BALI 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 ISI P PENGEMBANGAN GAME *MAULAT BALI*
SEBAGAI PENGENALAN SARANA UPAKARA BALI UNTUK REMAJA
Tanggal Pengujian :

Petunjuk Pengujian :

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

Pertanyaan :

No.	Indikator	Alternatif Respon			
		Sangat Tidak Sesuai	Tidak Sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai
1.	Kesesuaian aplikasi dengan pembuatan sarana upakara				✓
2.	Stage 1.1 menunjukkan cara memotong daun yang berada di bambu				✓
3.	Stage 1.2 menunjukkan cara membelah bambu menjadi empat bagian				✓
4.	Stage 1.3 menunjukkan cara memotong menjadi beberapa bagian				✓
5.	Stage 1.4 menunjukkan hasil menganyam bambu menjadi <i>kiatkat</i>				✓
6.	Stage 2.1 menunjukkan cara membelah <i>stapan</i> menjadi 2 bagian				✓
7.	Stage 2.2 menunjukkan cara menganyam <i>stapan</i> menjadi <i>klangsah</i>				✓

Saran :

.....
.....
.....

Kesimpulan :

PENGEMBANGAN GAME MAULAT BALI 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.



I Ketut Subrata, s.pd.

INSTRUMEN UJI AHLI ISI P PENGEMBANGAN GAME *MAULAT BALI*
SEBAGAI PENGENALAN SARANA UPAKARA BALI UNTUK REMAJA

Tanggal Pengujian :

Petunjuk Pengujian :

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

Pertanyaan :

No.	Indikator	Alternatif Respon			
		Sangat Tidak Sesuai	Tidak Sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai
1.	Kesesuaian aplikasi dengan pembuatan sarana upakara				✓
2.	Stage 1.1 menunjukkan cara memotong daun yang berada di bambu				✓
3.	Stage 1.2 menunjukkan cara membelah bambu menjadi empat bagian				✓
4.	Stage 1.3 menunjukkan cara memotong menjadi beberapa bagian				✓
5.	Stage 1.4 menunjukkan hasil menganyam bambu menjadi <i>klatkat</i>				✓
6.	Stage 2.1 menunjukkan cara membelah <i>slepan</i> menjadi 2 bagian				✓
7.	Stage 2.2 menunjukkan cara menganyam <i>slepan</i> menjadi <i>klangsah</i>				✓

Saran :

.....
.....
.....

Kesimpulan :

PENGEMBANGAN GAME MAULAT BALI 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,
Ahi Media


(J. I. MANHELI)

Lampiran 8. Uji Respon Pengguna

INSTRUMEN UJI RESPON PENGGUNA PENGEMBANGAN GAME
MAULAT BALI SEBAGAI PENGENALAN SARANA UPAKARA BALI
 UNTUK REMAJA

Nama :

Umur :

Tanggal Penilaian :

Petunjuk :

Sebelum mengisi angket, responden dipersilahkan untuk mencoba Aplikasi BaliCultural 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	TS	Tidak Setuju
4	STS	Sangat Tidak Setuju

Form angket respon pengguna :

No	Kriteria	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya merasa senang memainkan <i>Game Maulat Bali</i> dalam belajar membuat sarana upakara karena lebih seru				
2.	Dengan <i>Game Maulat Bali</i> saya merasa lebih tertarik belajar sarana <i>upakara</i>				

No	Kriteria	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
	karena lebih menarik dan tidak membosankan				
3.	Saya memiliki kesulitan dalam bermain <i>Game Maulat Bali</i>				
4.	Dengan bermain <i>Game Maulat Bali</i> , saya merasa kurang senang dalam mengetahui bagaimana Menyusun sarana <i>upakara</i> karena tahapannya kurang jelas.				
5.	Dengan bermain <i>Game Maulat Bali</i> , saya merasa puas karena tantangan pada permainan tidak terlalu susah				
6.	<i>Game Maulat Bali</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 Maulat Bali</i>				
8.	Saya mendukung pengguna <i>Game Maulat Bali</i> pada pengenalan budaya sarana <i>upakara</i> Bali.				

Lampiran 9. Uji Blackbox

Tabel 3.10 Tabel kisi-kisi uji blackbox

No.	Indikator	Alternatif Respon	
		Sesuai	Tidak Sesuai
1.	Sistem menampilkan tampilan select sub stage ketika memilih mulai	✓	
2.	Ketika selesai memilih sub stage, akan diarahkan pada <i>stage 1.1</i> memotong daun bambu	✓	
3.	Ketika selesai <i>stage 1.1</i> akan dilanjutkan ke <i>stage 1.2</i> menunjukkan cara membelah bambu menjadi 4	✓	
4.	Ketika selesai <i>stage 1.2</i> akan dilanjutkan ke <i>stage 1.3</i> memotong menjadi beberapa bagian	✓	
5.	Ketika selesai <i>stage 1.3</i> akan dilanjutkan ke <i>stage 1.4</i> menunjukkan menganyam klakat	✓	
6.	Ketika selesai memilih sub stage, akan diarahkan pada <i>stage 2.1</i> memotong daun <i>slepan</i>	✓	
7.	Ketika selesai <i>stage 2.1</i> akan dilanjutkan ke <i>stage 2.2</i> menganyam <i>slepan</i> yang sudah dibelah	✓	

Lampiran 10. Angket Penelitian Pengetahuan Terkait Klatkat dan Klangсах

The screenshot shows a Google Forms interface for a quiz. The title is "Kuesioner Penelitian Pengembangan Aplikasi Permainan Simulasi Upakara Bali". Below the title is a description field. There are two required text input fields: "Nama *" and "Usia *". The form is part of a 6-part quiz, and the current part is "Bagian 1 dari 6". The total score is 32 points. The interface includes a "Kirim" button and a progress indicator.

Blank Quiz ☆

Pertanyaan Jawaban 24 Setelan Poin total: 32

Bagian 1 dari 6

Kuesioner Penelitian Pengembangan Aplikasi Permainan Simulasi Upakara Bali

Deskripsi formulir

Nama *

Teks jawaban singkat

Usia *

Teks jawaban singkat

Setelah bagian 1 Lanjutkan ke bagian berikut

The screenshot shows a Google Forms interface for a quiz. The title is "Angket Pengetahuan terkait Klatkat dan Klangсах". Below the title is a description field. There are three multiple-choice questions, each with "Ya" and "Tidak" options. The form is part of a 6-part quiz, and the current part is "Bagian 1 dari 6". The total score is 32 points. The interface includes a "Kirim" button and a progress indicator.

Blank Quiz ☆

Pertanyaan Jawaban 24 Setelan Poin total: 32

Angket Pengetahuan terkait Klatkat dan Klangсах

Deskripsi (opsional)

1. Apakah anda mengetahui Klatkat? *

Ya

Tidak

2. Apakah anda mengetahui makna/fungsi dari Klatkat? *

Ya

Tidak

3. Apakah anda pernah/mampu membuat Klatkat? *

Ya

Tidak

Blank Quiz

Pertanyaan Jawaban Setelan Poin total: 32

4. apakah anda mengetahui apa itu Klangсах? *

Iya

Tidak

5. Apakah anda mengetahui makna/fungsi dari Klangсах? *

Iya

Tidak

6. apakah anda pernah/mampu untuk membuat Klangсах? *

Ya

Tidak

Setelah bagian 5 Lanjutkan ke bagian berikut

Lampiran 11. Hasil Angket Pengetahuan Terkait Klakat dan Klangсах

Blank Quiz

Pertanyaan Jawaban Setelan Poin total: 32

0 5 10 15 20 25 30 35
Nilai yang didapat

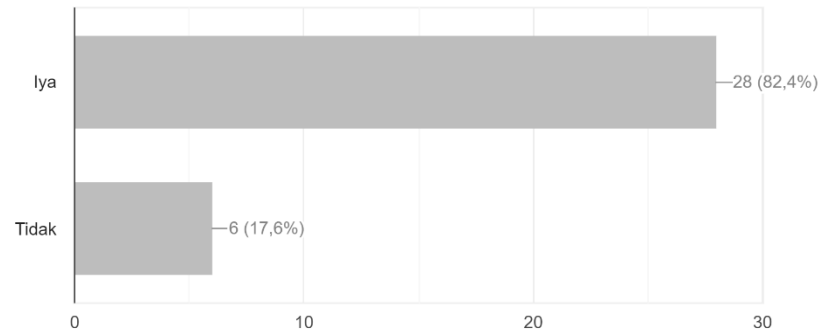
Nama
34 jawaban

Putu Nara Aldiwijaya
Kadek anantya lestari
Kadek Nayra Widayanti
risma
I GEDE SHINDU RETA ADNYANA
Kadek nali ratih
komang angun suryani
Sagung Ayu Mas Yasinta Devi
Gede Cahaya Putra Peratama

Usia
34 jawaban

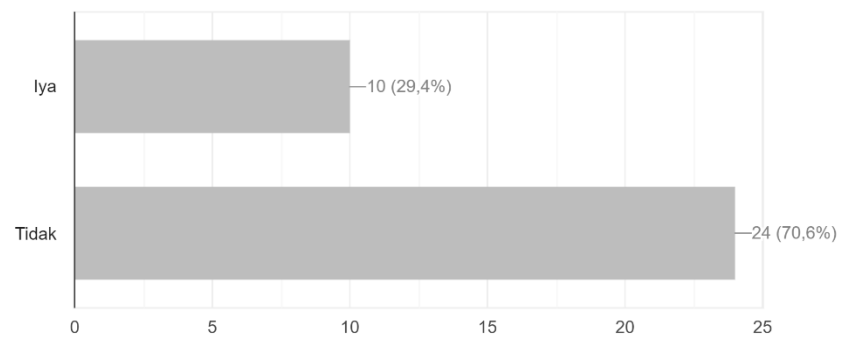
1. Apakah anda mengetahui Klatkat?

0 / 34 jawaban yang benar



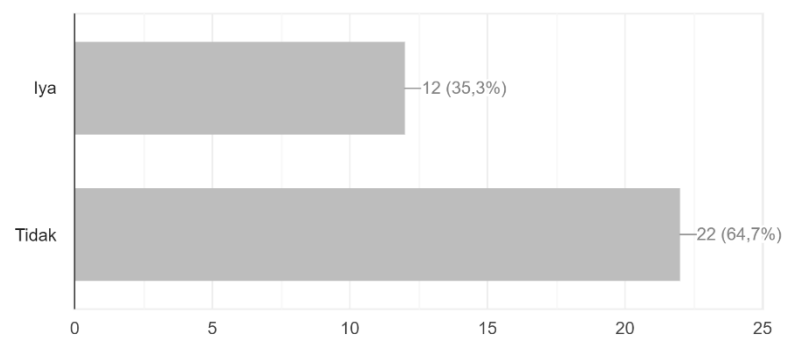
2. Apakah anda mengetahui makna/fungsi dari Klatkat?

0 / 34 jawaban yang benar



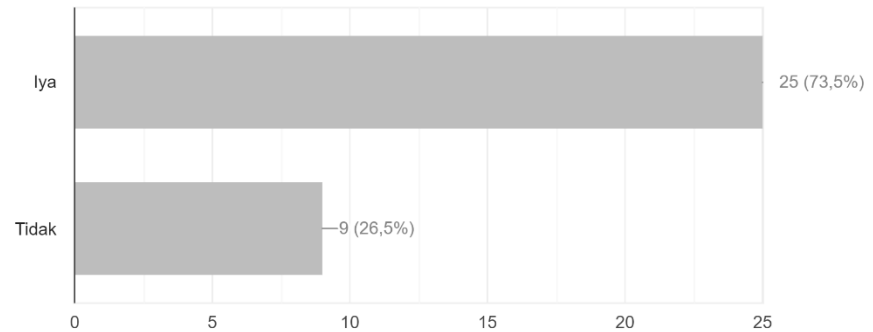
3. Apakah anda pernah/mampu membuat Klatkat?

0 / 34 jawaban yang benar



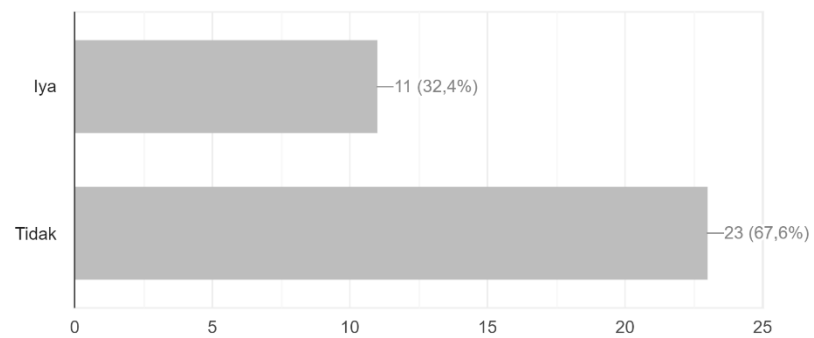
4. apakah anda mengetahui apa itu Klangсах?

0 / 34 jawaban yang benar



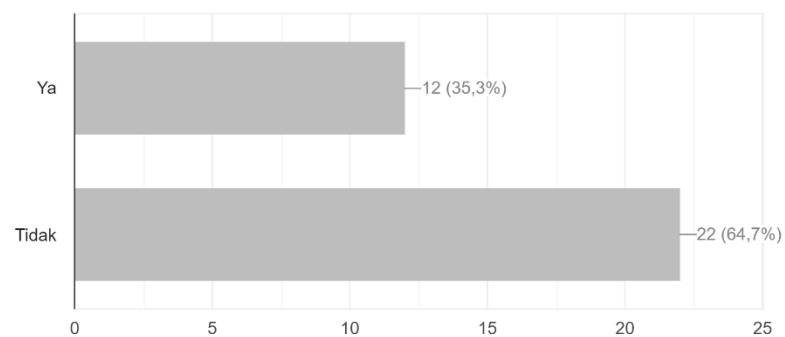
5. Apakah anda mengetahui makna/fungsi dari Klangсах?

0 / 34 jawaban yang benar



6. apakah anda pernah/mampu untuk membuat Klangсах?

0 / 34 jawaban yang benar



Lampiran 12. Angket Minat Sumber Belajar

The image shows two screenshots of a Google Forms survey. The top screenshot displays the beginning of the form, including the title, sender information, and the first two text input fields for 'Nama' and 'Umur'. The bottom screenshot shows three multiple-choice questions, each with three options: 'Buku', 'Youtube (Video)', and 'Game'. The questions are about preferred learning sources for 'Mejajaitan', 'Maulat-ulan', and 'Canang, Daksina dan Segehan'. At the bottom, there are 'Submit' and 'Clear form' buttons, a security warning, and the Google Forms logo.

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 Mejajaitan? *

- Buku
- Youtube (Video)
- Game

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

- Buku
- Youtube (Video)
- Game

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

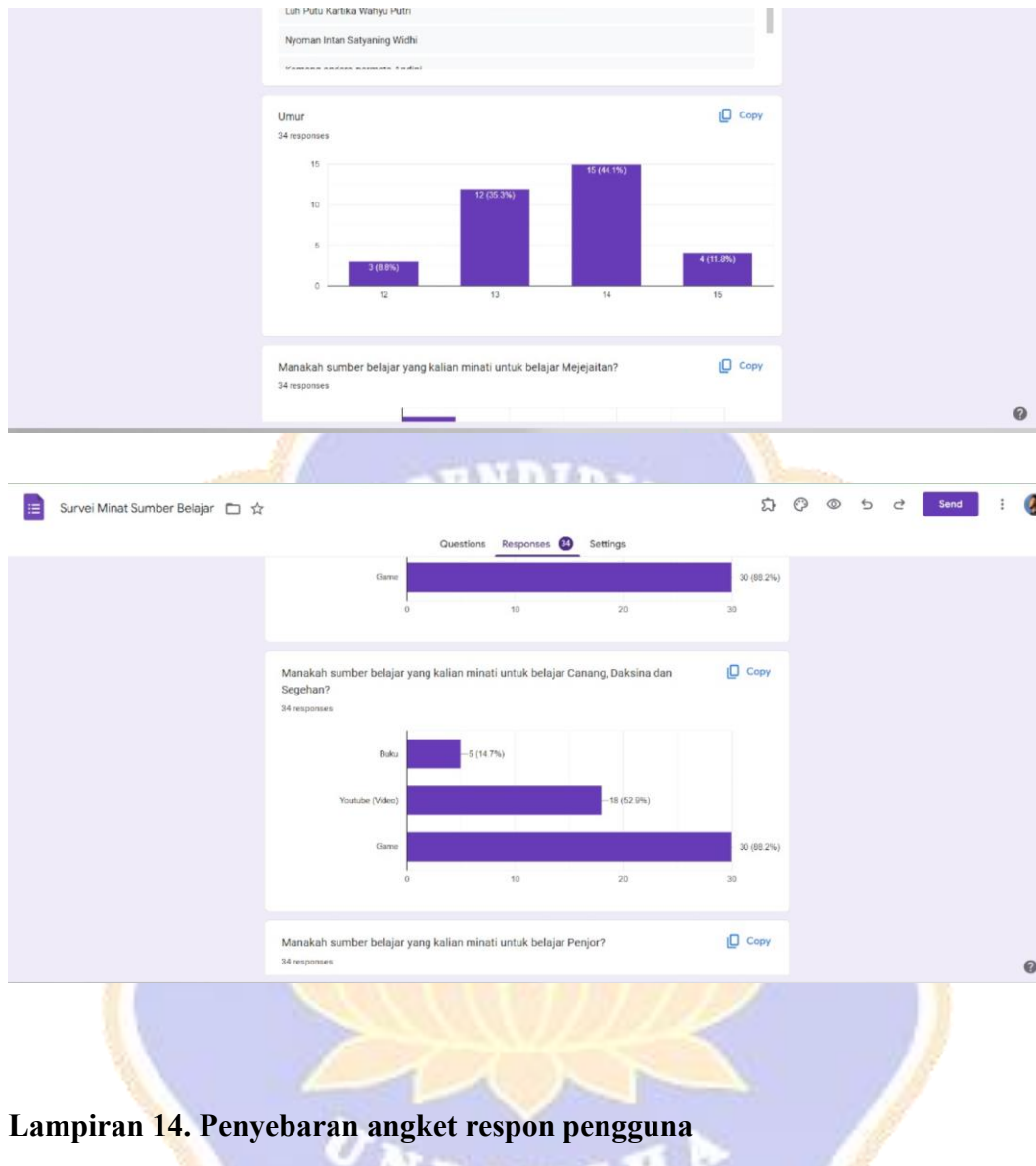
[Submit](#) [Clear form](#)

Never submit passwords through Google Forms.

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

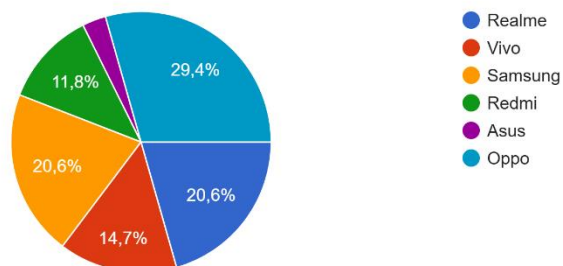
Google Forms

Lampiran 13. Hasil Angket Minat Sumber Belajar



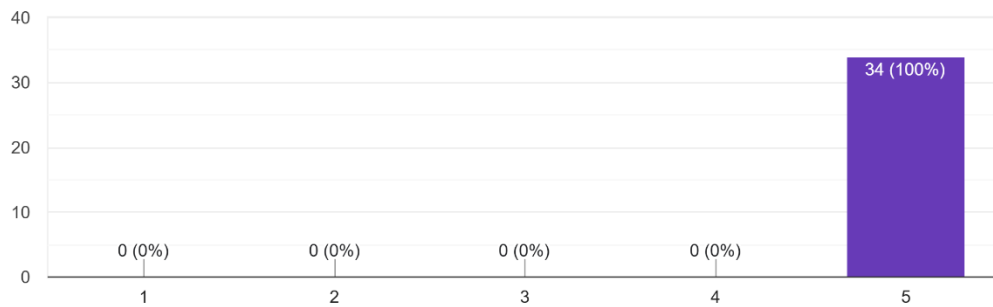
Lampiran 14. Penyebaran angket respon pengguna

Device
34 jawaban



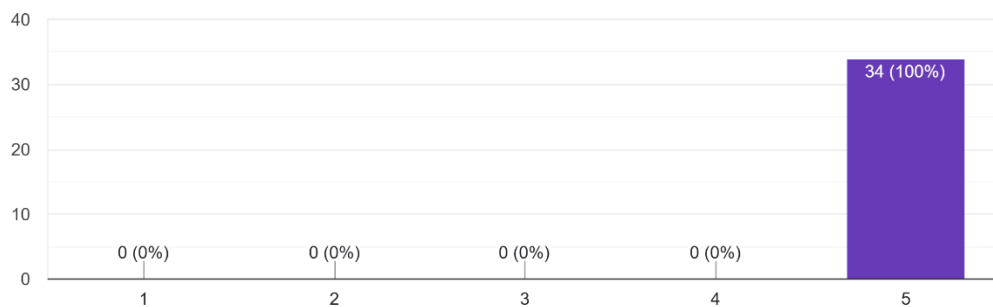
Saya merasa senang memainkan Game Maulat Bali dalam belajar membuat sarana upakara karena lebih seru

34 jawaban



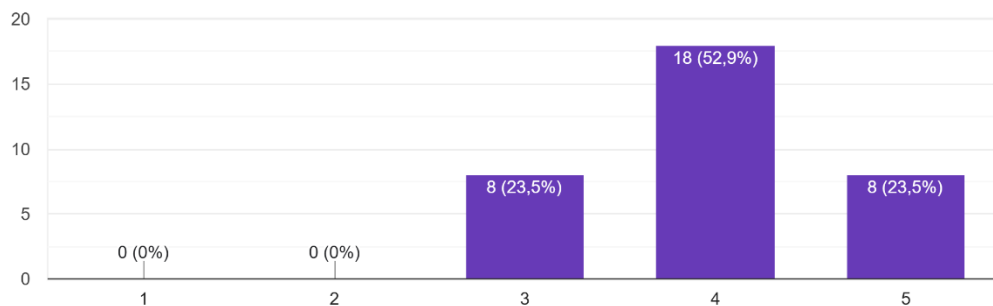
Dengan Game Maulat Bali saya merasa lebih tertarik belajar sarana upakara karena lebih menarik dan tidak membosankan

34 jawaban



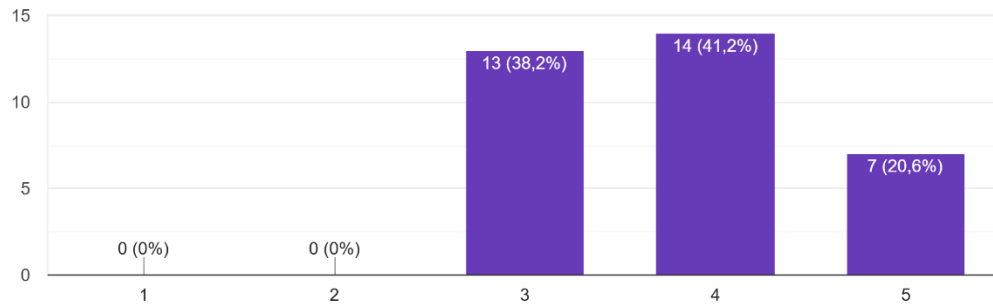
Saya memiliki kesulitan dalam bermain Game Maulat Bali

34 jawaban



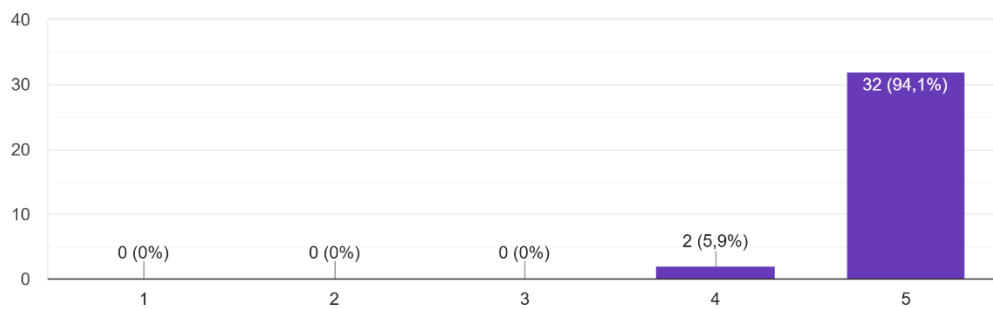
Dengan bermain Game Maulat Bali, saya merasa kurang senang dalam mengetahui bagaimana Menyusun sarana upakara karena tahapannya kurang jelas.

34 jawaban



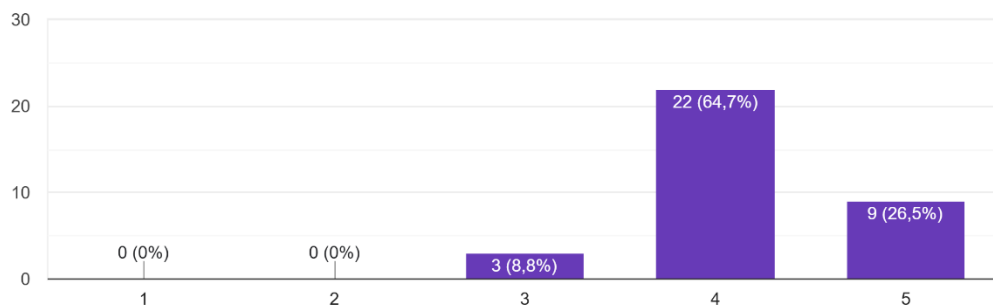
Dengan bermain Game Maulat Bali, saya merasa puas karena tantangan pada permainan tidak terlalu susah

34 jawaban



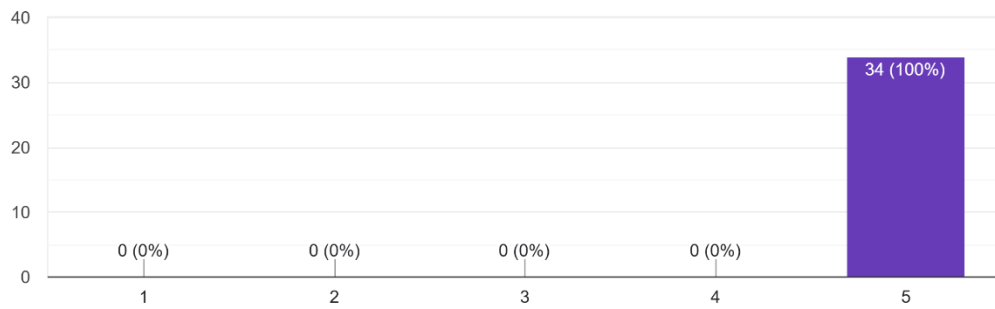
Game Maulat Bali ini mudah dimengerti dan dimainkan karena tidak terlalu rumit, dan didukung dengan teknologi 2D yang menarik dan mudah

34 jawaban



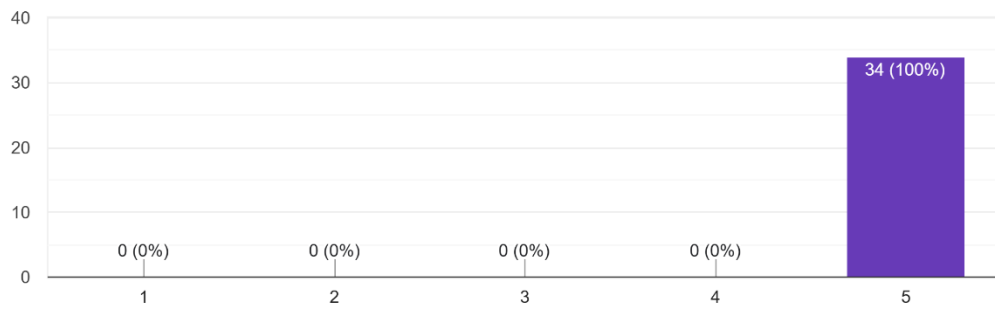
Saya lebih mampu memahami bagaimana bagaimana membuat sarana upakara dengan bermain Game Maulat Bali

34 jawaban



Saya mendukung pengguna Game Maulat Bali pada pengenalan budaya sarana upakara Bali

34 jawaban



Lampiran 15. Penyebaran 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

