

### Lampiran 1. Pedoman Wawancara

No	Indikator	Pertanyaan
1	Sejarah dan Asal Usul Seni Jegog	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bisakah Anda menjelaskan sejarah awal terbentuknya seni jegog di Jembrana?</li> <li>2. Bagaimana seni jegog menjadi bagian penting dari budaya dan tradisi masyarakat Jembrana?</li> </ol>
2	Peran Seni Jegog di Masyarakat	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apa peran utama seni jegog dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Jembrana?</li> </ol>
3	Penampilan Seni Jegog	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kapan dan di mana seni jegog biasanya dipentaskan di masyarakat Jembrana?</li> <li>2. Apakah ada acara atau festival khusus di mana seni jegog sering dipentaskan?</li> </ol>
4	Pembuatan Instrumen Jegog	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apa saja bahan-bahan yang digunakan dalam pembuatan instrumen jegog?</li> </ol>
5	Jenis-Jenis Instrumen Jegog	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apa saja jenis-jenis instrumen pada Jegog?</li> <li>2. Apakah ssetiap instrumen memiliki ciri khasnya masing-masing?</li> </ol>
6	Cara Memainkan Seni Jegog	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana teknik memainkan instrumen musik jegog?</li> <li>2. Apakah terdapat aturan atau tata cara khusus yang harus diikuti saat memainkan seni jegog?</li> </ol>
7	Karakteristik Seni Jegog	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berapa jumlah nada yang biasanya dimiliki oleh satu set instrumen musik jegog?</li> <li>2. Bagaimana bentuk fisik dari instrumen musik jegog?</li> </ol>
8	Tantangan dalam Memelihara dan Mengembangkan Seni Jegog	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apa tantangan terbesar yang dihadapi dalam mempertahankan dan mengembangkan seni jegog?</li> <li>2. Bagaimana Anda melihat upaya untuk melestarikan seni jegog di tengah modernisasi?</li> </ol>
9	Harapan untuk Masa Depan Seni Jegog	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apa harapan Anda untuk masa depan seni jegog di Jembrana?</li> </ol>

### Lampiran 2. Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Waktu dalam Bulan dan Tahun						
		2/24	3/24	4/24	5/24	6/24	7/24	8/24
1	Observasi Awal							
2	Penyusunan Proposal							
3	Seminar Proposal							
3	Revisi Proposal							
4	Penyusunan Instrumen Penelitian							
5	Pengujian Validitas Instrument Penelitian							
6	Revisi Instrumen Penelitian							
7	Pelaksanaan Penelitian							
8	Pengumpulan data							
9	Analisis data							
10	Penyusunan Hasil Akhir Skripsi							
11	Ujian Skripsi							
12	Laporan Selesai/Revisi							
13	Yudisium							
14	Wisuda							

### Lampiran 3. Kuesioner Kebutuhan

#### KUESIONER PENGETAHUAN MENGENAI JEGOG

##### I. Identitas

Nama : \_\_\_\_\_  
 Usia : \_\_\_\_\_  
 Jenis Kelamin : \_\_\_\_\_  
 Alamat : \_\_\_\_\_  
 Jenis Handphone : \_\_\_\_\_

##### II. Petunjuk

1. Kuesioner ini terdiri dari 10 pertanyaan tentang pengetahuan mengenai Jegog.
2. Bacalah dengan cermat, kemudian jawablah sesuai keadaan anda yang sebenarnya dengan cara memberi tanda centang (  $\surd$  ) pada salah satu kolom jawaban.
3. Kategori yang digunakan untuk menjawab adalah Ya dan Tidak
4. Tidak ada jawaban yang benar atau salah, tidak ada pengaruh terhadap penilaian yang dilakukan di sekolah, dan akan dirahasiakan.

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Apakah Anda mengetahui alat musik jegog?		
2	Apakah Anda mengetahui asal-usul atau sejarah alat musik jegog?		
3	Apakah Anda mengetahui penamaan setiap instrumen pada alat musik jegog?		
4	Apakah di lingkungan Anda berada terdapat alat musik jegog?		
5	Apakah Anda pernah mencoba atau belajar memainkan alat musik jegog?		
6	Apakah Anda merasa bingung saat mencoba belajar alat musik jegog untuk pertama kali?		
7	Menurut Anda, apakah alat musik jegog memiliki nilai budaya atau tradisional yang penting?		
8	Menurut Anda, apakah alat musik jegog perlu untuk dilestarikan?		
9	Apakah Anda tertarik untuk lebih memahami atau mempelajari tentang alat musik jegog?		

10	Jika alat musik jegog diadaptasi menjadi game mobile/HP, apakah Anda akan tertarik untuk memainkannya?		
----	--	--	--



### Lampiran 4. Hasil Data Kuesioner Kebutuhan

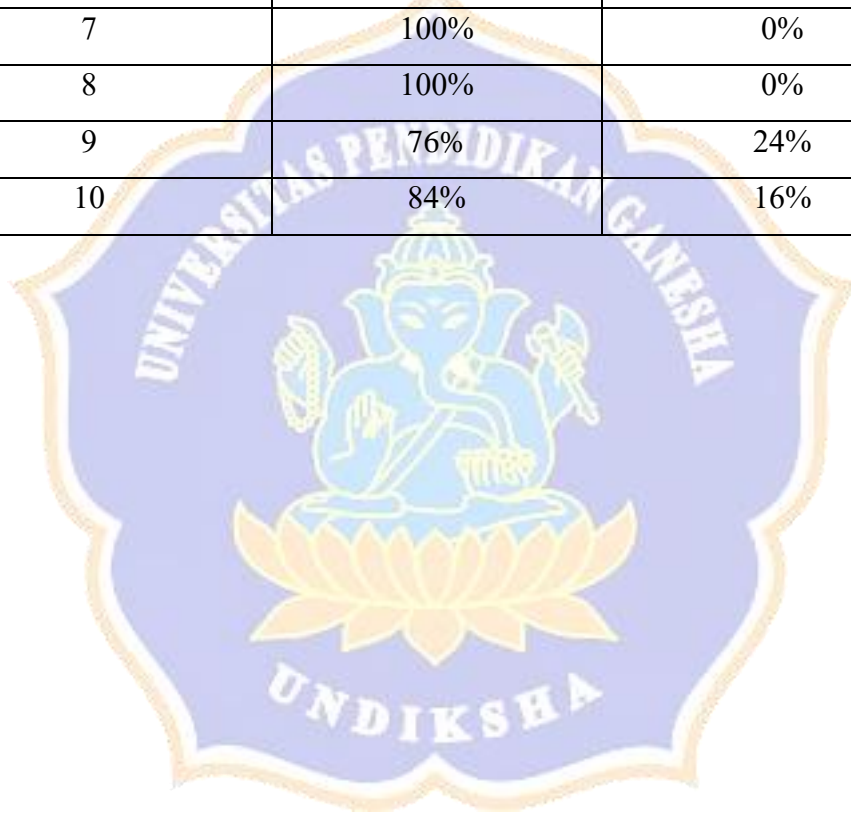
#### HASIL DATA KUESIONER PENGETAHUAN MENGENAI JEGOG

Responden	No Butir									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
R1	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
R2	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
R3	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
R4	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya
R5	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak
R6	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak
R7	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
R8	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
R9	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya
R10	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya
R11	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
R12	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya
R13	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya
R14	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
R15	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak
R16	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya	Tidak
R17	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Tidak
R18	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak
R19	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
R20	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
R21	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
R22	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
R23	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak
R24	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
R25	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
R26	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya

R27	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
R28	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
R29	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya
R30	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
R31	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
R32	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
R33	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
R34	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
R35	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
R36	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya
R37	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya
R38	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
R39	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya
R40	Ya	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya
R41	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya
R42	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
R43	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
R44	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
R45	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya
R46	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
R47	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak
R48	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
R49	Ya	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
R50	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya

**Lampiran 5. Hasil Data Persentase Kuesioner Kebutuhan**

No Butir	Nilai Persentase (%)	
	Ya	Tidak
1	90%	10%
2	40%	60%
3	16%	84%
4	76%	24%
5	42%	58%
6	74%	26%
7	100%	0%
8	100%	0%
9	76%	24%
10	84%	16%







## Lampiran 6. Uji Ahli Media

### ANGKET VALIDASI (AHLI MEDIA)

**Judul** : Pengembangan Game Simulasi Bermain Seni  
**Penelitian** : Gamelan *Jegog* Berbasis *IOS*  
**Penyusun** : Gusti Bagus Krisna Wahyu Wibawa  
**Pembimbing** : I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd.  
**Prodi** : Pendidikan Teknik Informatika

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya Pengembangan *Game* Simulasi Bermain Seni Gamelan *Jegog* Berbasis *IOS*, maka melalui instrumen ini Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian terhadap permainan yang telah dibuat tersebut. Penilaian Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki serta meningkatkan kualitas permainan ini sehingga bisa diketahui layak atau tidak untuk digunakan dalam meningkatkan minat masyarakat dalam memainkan dan melestarikan seni gamelan *Jegog*.

#### PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Bapak/Ibu kami mohon memberikan tanda check list (√) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut.  
 Skor 4 : Sangat Setuju  
 Skor 3 : Setuju  
 Skor 2 : Tidak Setuju  
 Skor 1 : Sangat Tidak Setuju
2. Bapak/Ibu kami mohon memberikan penilaian berdasarkan deskripsi butir penilaian yang sudah disiapkan.
3. Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu kami mohon mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu

#### IDENTITAS

Nama : .....

NIP : .....

Instansi : .....

No	Indikator	Butir Penilaian	Penilaian			
			1	2	3	4
			STS	TS	S	SS
1	Kesesuaian <i>background</i> dengan objek <i>game</i>	a. <i>Background</i> mendukung tema <i>gamelan Jegog Jembrana</i> . b. <i>Background</i> tidak mengganggu fokus pada objek <i>game</i> utama. c. Warna <i>background</i> sesuai dan tidak tumpang tindih dengan objek <i>game</i> .				
2	Ketepatan proporsi <i>layout</i>	a. Setiap elemen <i>game</i> ditempatkan secara proporsional dan seimbang. b. <i>Layout</i> memudahkan navigasi dan tidak membingungkan pemain. c. Tidak ada elemen yang terasa terlalu besar atau terlalu kecil.				
3	Kesesuaian pemilihan warna setiap objek	a. Warna setiap objek sesuai dengan tema visual <i>gamelan Jegog</i> . b. Kontras warna antar objek memudahkan identifikasi visual.				

No	Indikator	Butir Penilaian	Penilaian			
			1	2	3	4
			STS	TS	S	SS
		c. Warna objek mendukung pengalaman bermain tanpa membingungkan pemain.				
4	Ketepatan pemilihan <i>font</i> dan ukuran <i>font</i>	<p>a. Jenis <i>font</i> sesuai dengan tema dan mudah dibaca.</p> <p>b. Ukuran <i>font</i> dapat dibaca dengan jelas di berbagai ukuran layar.</p> <p>c. <i>Font</i> yang digunakan mendukung estetika <i>game</i>.</p>				
5	Ketepatan pemilihan warna <i>font</i>	<p>a. Warna <i>font</i> kontras dengan <i>background</i> dan mudah dibaca.</p> <p>b. Warna <i>font</i> mendukung tema dan estetika <i>game</i>.</p> <p>c. Tidak ada kombinasi warna <i>font</i> yang menyulitkan keterbacaan.</p>				
6	Ketepatan komposisi gambar	<p>a. Komposisi gambar dalam <i>game</i> seimbang dan proporsional.</p> <p>b. Elemen visual tampak harmonis satu sama lain.</p> <p>c. Komposisi gambar tidak mengurangi fungsionalitas <i>gameplay</i>.</p>				

No	Indikator	Butir Penilaian	Penilaian			
			1	2	3	4
			STS	TS	S	SS
7	Ketepatan ukuran gambar dan kualitas gambar	a. Ukuran gambar sesuai, tidak terlalu besar atau kecil di layar. b. Kualitas gambar tajam dan tidak pecah di berbagai perangkat. c. Gambar dalam <i>game</i> mendukung daya tarik visual dan <i>gameplay</i> .				
8	Kesesuaian audio dengan <i>device</i> yang digunakan	a. Kualitas audio <i>game</i> terdengar jelas pada <i>device</i> b. Audio tidak mengalami distorsi atau penurunan kualitas pada <i>device</i> c. Volume audio default dalam <i>game</i> sudah sesuai dan nyaman pada <i>device</i> .				
9	Ketepatan audio saat memainkan <i>game</i>	a. Audio dalam <i>game</i> muncul dengan timing yang tepat dan sesuai dengan <i>gameplay</i> . b. Kualitas audio mendukung pengalaman bermain tanpa gangguan atau <i>delay</i> .				
10	Ketepatan fitur	a. Fitur-fitur yang ada dalam <i>game</i> berfungsi				

No	Indikator	Butir Penilaian	Penilaian			
			1	2	3	4
			STS	TS	S	SS
		<p>dengan baik dan sesuai tujuan.</p> <p>b. Semua fitur utama mendukung <i>gameplay</i> dan tidak ada yang membingungkan pemain.</p>				
11	Kesesuaian navigasi menu	<p>a. Navigasi pada menu <i>game</i> mudah dipahami dan digunakan.</p> <p>b. Pemain dapat berpindah antar menu dengan cepat tanpa kebingungan.</p> <p>c. Struktur menu sesuai dengan kebutuhan <i>gameplay</i> dan alur permainan.</p>				
12	Ketepatan <i>gameplay</i>	<p>a. <i>Gameplay game</i> berjalan tanpa kendala teknis yang mengganggu.</p> <p>b. Alur <i>gameplay</i> sesuai dengan tema dan genre <i>rhythm game</i>.</p> <p>c. Tingkat kesulitan <i>gameplay</i> seimbang dan dapat dinikmati oleh pemain.</p>				
13	Ketepatan <i>scoring</i>	<p>a. Sistem <i>scoring</i> jelas dan sesuai dengan performa</p>				

No	Indikator	Butir Penilaian	Penilaian			
			1	2	3	4
			STS	TS	S	SS
		<p>pemain selama permainan.</p> <p>b. Skor ditampilkan dengan tepat waktu dan mudah dipahami oleh pemain.</p>				
14	Ketepatan level	<p>a. Pembagian level dalam <i>game</i> sudah tepat, dengan tingkat kesulitan yang proporsional.</p> <p>b. Level dalam <i>game</i> semakin menantang tanpa menjadi terlalu sulit atau terlalu mudah.</p>				

### B. Saran/Revisi

.....

.....

### C. Kesimpulan

Pengembangan Game Simulasi Bermain Seni Gamelan *Jegog* Berbasis *IOS* dinyatakan:

- Layak digunakan tanpa revisi**
- Layak digunakan dengan revisi
- Tidak layak digunakan

Singaraja, ..... 2024

Validator media,

---

NIP.



### ANGKET VALIDASI (AHLI MEDIA)

**Judul Penelitian** : Pengembangan Game Simulasi Bermain Seni Gamelan *Jegog* Berbasis *IOS*  
**Penyusun** : Gusti Bagus Krisna Wahyu Wibawa  
**Pembimbing** : I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd.  
**Prodi** : Pendidikan Teknik Informatika

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya Pengembangan *Game* Simulasi Bermain Seni Gamelan *Jegog* Berbasis *IOS*, maka melalui instrumen ini Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian terhadap permainan yang telah dibuat tersebut. Penilaian Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki serta meningkatkan kualitas permainan ini sehingga bisa diketahui layak atau tidak untuk digunakan dalam meningkatkan minat masyarakat dalam memainkan dan melestarikan seni gamelan *Jegog*.

#### PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Bapak/Ibu kami mohon memberikan tanda check list (√) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut.  
 Skor 4 : Sangat Setuju  
 Skor 3 : Setuju  
 Skor 2 : Tidak Setuju  
 Skor 1 : Sangat Tidak Setuju
2. Bapak/Ibu kami mohon memberikan penilaian berdasarkan deskripsi butir penilaian yang sudah disiapkan.
3. Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu kami mohon mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu

#### IDENTITAS

Nama : I Mengoh Eka Meryana S.Pd. M.Pd.  
 NIP : 19903022019031006  
 Instansi : Undesa



No	Indikator	Butir Penilaian	Penilaian			
			1	2	3	4
			STS	TS	S	SS
1	Kesesuaian <i>background</i> dengan objek <i>game</i>	a. <i>Background</i> mendukung tema <i>gamelan Jegog Jembrana</i> . b. <i>Background</i> tidak mengganggu fokus pada objek <i>game</i> utama. c. Warna <i>background</i> sesuai dan tidak tumpang tindih dengan objek <i>game</i> .				✓ ✓ ✓
2	Ketepatan proporsi <i>layout</i>	a. Setiap elemen <i>game</i> ditempatkan secara proporsional dan seimbang. b. <i>Layout</i> memudahkan navigasi dan tidak membingungkan pemain. c. Tidak ada elemen yang terasa terlalu besar atau terlalu kecil.				✓ ✓ ✓
3	Kesesuaian pemilihan warna setiap objek	a. Warna setiap objek sesuai dengan tema visual <i>gamelan Jegog</i> . b. Kontras warna antar objek memudahkan identifikasi visual. c. Warna objek mendukung pengalaman bermain tanpa membingungkan pemain.				✓ ✓ ✓

No	Indikator	Butir Penilaian	Penilaian			
			1	2	3	4
			STS	TS	S	SS
4	Ketepatan pemilihan <i>font</i> dan ukuran <i>font</i>	a. Jenis <i>font</i> sesuai dengan tema dan mudah dibaca. b. Ukuran <i>font</i> dapat dibaca dengan jelas di berbagai ukuran layar. c. <i>Font</i> yang digunakan mendukung estetika <i>game</i> .				✓ ✓ ✓
5	Ketepatan pemilihan warna <i>font</i>	a. Warna <i>font</i> kontras dengan <i>background</i> dan mudah dibaca. b. Warna <i>font</i> mendukung tema dan estetika <i>game</i> . c. Tidak ada kombinasi warna <i>font</i> yang menyulitkan keterbacaan.				✓ ✓ ✓
6	Ketepatan komposisi gambar	a. Komposisi gambar dalam <i>game</i> seimbang dan proporsional. b. Elemen visual tampak harmonis satu sama lain. c. Komposisi gambar tidak mengurangi fungsionalitas <i>gameplay</i> .				✓ ✓ ✓
7	Ketepatan ukuran gambar dan kualitas gambar	a. Ukuran gambar sesuai, tidak terlalu besar atau kecil di layar. b. Kualitas gambar tajam dan tidak pecah di berbagai perangkat.				✓ ✓

No	Indikator	Butir Penilaian	Penilaian			
			1	2	3	4
			STS	TS	S	SS
		c. Gambar dalam <i>game</i> mendukung daya tarik visual dan <i>gameplay</i> .				✓
8	Kesesuaian audio dengan <i>device</i> yang digunakan	a. Kualitas audio <i>game</i> terdengar jelas pada <i>device</i> b. Audio tidak mengalami distorsi atau penurunan kualitas pada <i>device</i> c. Volume audio default dalam <i>game</i> sudah sesuai dan nyaman pada <i>device</i> .				✓ ✓ ✓
9	Ketepatan audio saat memainkan <i>game</i>	a. Audio dalam <i>game</i> muncul dengan timing yang tepat dan sesuai dengan <i>gameplay</i> . b. Kualitas audio mendukung pengalaman bermain tanpa gangguan atau <i>delay</i> .				✓ ✓ ✓
10	Ketepatan fitur	a. Fitur-fitur yang ada dalam <i>game</i> berfungsi dengan baik dan sesuai tujuan. b. Semua fitur utama mendukung <i>gameplay</i> dan tidak ada yang membingungkan pemain.				✓ ✓

No	Indikator	Butir Penilaian	Penilaian			
			1	2	3	4
			STS	TS	S	SS
11	Kesesuaian navigasi menu	a. Navigasi pada menu <i>game</i> mudah dipahami dan digunakan. b. Pemain dapat berpindah antar menu dengan cepat tanpa kebingungan. c. Struktur menu sesuai dengan kebutuhan <i>gameplay</i> dan alur permainan.				✓ ✓ ✓
12	Ketepatan <i>gameplay</i>	a. <i>Gameplay game</i> berjalan tanpa kendala teknis yang mengganggu. b. Alur <i>gameplay</i> sesuai dengan tema dan genre <i>rhythm game</i> . c. Tingkat kesulitan <i>gameplay</i> seimbang dan dapat dinikmati oleh pemain.				✓ ✓ ✓
13	Ketepatan <i>scoring</i>	a. Sistem <i>scoring</i> jelas dan sesuai dengan performa pemain selama permainan. b. Skor ditampilkan dengan tepat waktu dan mudah dipahami oleh pemain.				✓ ✓
14	Ketepatan level	a. Pembagian level dalam <i>game</i> sudah tepat, dengan				✓

No	Indikator	Butir Penilaian	Penilaian			
			1	2	3	4
			STS	TS	S	SS
		tingkat kesulitan yang proporsional. b. Level dalam game semakin menantang tanpa menjadi terlalu sulit atau terlalu mudah.				✓

**B. Saran/Revisi**

- Tambahkan perwujudan penggunaan dan navigasi .....

**C. Kesimpulan**

Pengembangan Game Simulasi Bermain Seni Gamelan Jegog Berbasis IOS dinyatakan:

- Layak digunakan tanpa revisi  
 Layak digunakan dengan revisi  
 Tidak layak digunakan

Singaraja, 10 October 2024

Validator media,



NIP. 199503022019031006

### ANGKET VALIDASI (AHLI MEDIA)

**Judul Penelitian** : Pengembangan Game Simulasi Bermain Seni Gamelan *Jegog* Berbasis *IOS*  
**Penyusun** : Gusti Bagus Krisna Wahyu Wibawa  
**Pembimbing** : I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd.  
**Prodi** : Pendidikan TeknIk Informatika

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya Pengembangan *Game* Simulasi Bermain Seni Gamelan *Jegog* Berbasis *IOS*, maka melalui instrumen ini Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian terhadap permainan yang telah dibuat tersebut. Penilaian Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki serta meningkatkan kualitas permainan ini sehingga bisa diketahui layak atau tidak untuk digunakan dalam meningkatkan minat masyarakat dalam memainkan dan melestarikan seni gamelan *Jegog*.

#### PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Bapak/Ibu kami mohon memberikan tanda check list (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut.  
 Skor 4 : Sangat Setuju  
 Skor 3 : Setuju  
 Skor 2 : Tidak Setuju  
 Skor 1 : Sangat Tidak Setuju
2. Bapak/Ibu kami mohon memberikan penilaian berdasarkan deskripsi butir penilaian yang sudah disiapkan.
3. Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu kami mohon mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu

#### IDENTITAS

Nama : I Gede Benda Sibawa, S.Pd., M.Kom  
 NIP : 19930172012031619  
 Instansi : PPT - Ubukaha

No	Indikator	Butir Penilaian	Penilaian			
			1	2	3	4
			STS	TS	S	SS
1	Kesesuaian <i>background</i> dengan objek <i>game</i>	a. <i>Background</i> mendukung tema <i>gamelan Jegog Jembrana</i> . b. <i>Background</i> tidak mengganggu fokus pada objek <i>game</i> utama. c. Warna <i>background</i> sesuai dan tidak tumpang tindih dengan objek <i>game</i> .			✓	✓
2	Ketepatan proporsi <i>layout</i>	a. Setiap elemen <i>game</i> ditempatkan secara proporsional dan seimbang. b. <i>Layout</i> memudahkan navigasi dan tidak membingungkan pemain. c. Tidak ada elemen yang terasa terlalu besar atau terlalu kecil.			✓	✓
3	Kesesuaian pemilihan warna setiap objek	a. Warna setiap objek sesuai dengan tema visual <i>gamelan Jegog</i> . b. Kontras warna antar objek memudahkan identifikasi visual. c. Warna objek mendukung pengalaman bermain tanpa membingungkan pemain.			✓	✓

No	Indikator	Butir Penilaian	Penilaian			
			1	2	3	4
			STS	TS	S	SS
4	Ketepatan pemilihan <i>font</i> dan ukuran <i>font</i>	a. Jenis <i>font</i> sesuai dengan tema dan mudah dibaca. b. Ukuran <i>font</i> dapat dibaca dengan jelas di berbagai ukuran layar. c. <i>Font</i> yang digunakan mendukung estetika <i>game</i> .				✓ ✓ ✓
5	Ketepatan pemilihan warna <i>font</i>	a. Warna <i>font</i> kontras dengan <i>background</i> dan mudah dibaca. b. Warna <i>font</i> mendukung tema dan estetika <i>game</i> . c. Tidak ada kombinasi warna <i>font</i> yang menyulitkan keterbacaan.				✓ ✓ ✓
6	Ketepatan komposisi gambar	a. Komposisi gambar dalam <i>game</i> seimbang dan proporsional. b. Elemen visual tampak harmonis satu sama lain. c. Komposisi gambar tidak mengurangi fungsionalitas <i>gameplay</i> .				✓ ✓ ✓
7	Ketepatan ukuran gambar dan kualitas gambar	a. Ukuran gambar sesuai, tidak terlalu besar atau kecil di layar. b. Kualitas gambar tajam dan tidak pecah di berbagai perangkat.				✓ ✓



No	Indikator	Butir Penilaian	Penilaian			
			1	2	3	4
			STS	TS	S	SS
		c. Gambar dalam <i>game</i> mendukung daya tarik visual dan <i>gameplay</i> .				✓
8	Kesesuaian audio dengan <i>device</i> yang digunakan	a. Kualitas audio <i>game</i> terdengar jelas pada <i>device</i> b. Audio tidak mengalami distorsi atau penurunan kualitas pada <i>device</i> c. Volume audio default dalam <i>game</i> sudah sesuai dan nyaman pada <i>device</i> .				✓ ✓ ✓
9	Ketepatan audio saat memainkan <i>game</i>	a. Audio dalam <i>game</i> muncul dengan timing yang tepat dan sesuai dengan <i>gameplay</i> . b. Kualitas audio mendukung pengalaman bermain tanpa gangguan atau <i>delay</i> .			✓ ✓	
10	Ketepatan fitur	a. Fitur-fitur yang ada dalam <i>game</i> berfungsi dengan baik dan sesuai tujuan. b. Semua fitur utama mendukung <i>gameplay</i> dan tidak ada yang membingungkan pemain.				✓ ✓

No	Indikator	Butir Penilaian	Penilaian			
			1	2	3	4
			STS	TS	S	SS
11	Kesesuaian navigasi menu	a. Navigasi pada menu <i>game</i> mudah dipahami dan digunakan. b. Pemain dapat berpindah antar menu dengan cepat tanpa kebingungan. c. Struktur menu sesuai dengan kebutuhan <i>gameplay</i> dan alur permainan.			✓	✓
12	Ketepatan <i>gameplay</i>	a. <i>Gameplay game</i> berjalan tanpa kendala teknis yang mengganggu. b. Alur <i>gameplay</i> sesuai dengan tema dan genre <i>rhythm game</i> . c. Tingkat kesulitan <i>gameplay</i> seimbang dan dapat dinikmati oleh pemain.				✓ ✓ ✓
13	Ketepatan <i>scoring</i>	a. Sistem <i>scoring</i> jelas dan sesuai dengan performa pemain selama permainan. b. Skor ditampilkan dengan tepat waktu dan mudah dipahami oleh pemain.			✓	✓
14	Ketepatan level	a. Pembagian level dalam <i>game</i> sudah tepat, dengan				✓

No	Indikator	Butir Penilaian	Penilaian			
			1	2	3	4
			STS	TS	S	SS
		tingkat kesulitan yang proporsional. b. Level dalam game semakin menantang tanpa menjadi terlalu sulit atau terlalu mudah.				✓

**B. Saran/Revisi**

1) Sediakan tombol navigasi dan play. - tambahkan (MFG pengembangan)


**C. Kesimpulan**

Pengembangan Game Simulasi Bermain Seni Gamelan Jegog Berbasis IOS dinyatakan:

- Layak digunakan tanpa revisi  
 Layak digunakan dengan revisi  
 Tidak layak digunakan

Singaraja, ..... 2024

Validator media,

  
 I Gede Rendra Subawa, S.Pd., M.Kom  
 NIP. 197501172019031019

## Lampiran 7. Uji Ahli Isi

### ANGKET VALIDASI (AHLI ISI)

**Judul** : Pengembangan *Game* Simulasi Bermain Seni  
**Penelitian** : Gamelan *Jegog* Berbasis *IOS*  
**Penyusun** : Gusti Bagus Krisna Wahyu Wibawa  
**Pembimbing** : I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd.  
**Prodi** : Pendidikan Teknik Informatika

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya Pengembangan *Game* Simulasi Bermain Seni Gamelan *Jegog* Berbasis *IOS*, maka melalui instrumen ini Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian terhadap permainan yang telah dibuat tersebut. Penilaian Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki serta meningkatkan kualitas permainan ini sehingga bisa diketahui layak atau tidak untuk digunakan dalam meningkatkan minat masyarakat dalam memainkan dan melestarikan seni gamelan *Jegog*.

#### PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

4. Bapak/Ibu kami mohon memberikan tanda check list (√) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut.  
 Skor 4 : Sangat Setuju  
 Skor 3 : Setuju  
 Skor 2 : Tidak Setuju  
 Skor 1 : Sangat Tidak Setuju
5. Bapak/Ibu kami mohon memberikan penilaian berdasarkan deskripsi butir penilaian yang sudah disiapkan.
6. Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu kami mohon mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu

#### IDENTITAS

Nama : .....

Profesi : .....

Instansi : .....

No	Indikator	Butir Penilaian	Penilaian			
			1	2	3	4
			STS	TS	S	SS
1	Kesesuaian pemaparan mengenai <i>Jegog</i>	<p>d. Pemaparan tentang gamelan <i>Jegog</i> dalam <i>game</i> sudah sesuai.</p> <p>e. Pemaparan <i>Jegog</i> sudah relevan dan sesuai dengan konteks budaya Jembrana.</p>				
2	Kesesuaian pemaparan jenis-jenis instrumen <i>Jegog</i>	<p>d. Jenis-jenis instrumen <i>Jegog</i> dijelaskan dengan baik dalam <i>game</i>.</p> <p>e. Pemaparan setiap instrumen <i>Jegog</i> sudah tepat sesuai dengan bentuknya.</p>				
3	Kesesuaian <i>tabuh</i> atau lagu dengan aslinya	<p>d. <i>Tabuh</i> atau lagu <i>Jegog</i> yang dimainkan dalam <i>game</i> sesuai.</p> <p>e. Melodi dan ritme <i>tabuh Jegog</i> terdengar otentik dan sesuai dengan versi tradisional.</p> <p>f. Tidak ada perubahan signifikan yang mengurangi keaslian <i>tabuh Jegog</i>.</p>				
4	Kesesuaian cara bermain dengan aslinya	d. Cara bermain gamelan <i>Jegog</i> dalam <i>game</i>				

No	Indikator	Butir Penilaian	Penilaian			
			1	2	3	4
			STS	TS	S	SS
		<p>sudah sesuai dengan praktik tradisional.</p> <p>e. Pemain <i>game</i> dapat memahami bagaimana instrumen <i>Jegog</i> dimainkan dengan benar.</p> <p>f. Teknik memainkan instrumen <i>Jegog</i> disimulasikan secara akurat.</p>				
5	Ketepatan kualitas suara atau sound	<p>d. Kualitas suara dari instrumen <i>Jegog</i> dalam <i>game</i> sudah menyerupai suara aslinya.</p> <p>e. Suara setiap instrumen <i>Jegog</i> terdengar jelas dan tidak mengalami distorsi.</p> <p>f. Kualitas audio mendukung pengalaman otentik dalam bermain gamelan <i>Jegog</i>.</p>				
6	Kesesuaian gambar pada setiap instrumen <i>Jegog</i>	<p>d. Gambar instrumen <i>Jegog</i> dalam <i>game</i> sudah sesuai dengan bentuk aslinya.</p> <p>e. Detail visual dari instrumen <i>Jegog</i></p>				

No	Indikator	Butir Penilaian	Penilaian			
			1	2	3	4
			STS	TS	S	SS
		disajikan dengan jelas dan akurat. f. Gambar instrumen <i>Jegog</i> mendukung pemahaman pemain tentang bentuk dan ukuran instrumen.				

**D. Saran/Revisi**

.....  
.....

**E. Kesimpulan**

Pengembangan *Game* Simulasi Bermain Seni Gamelan *Jegog* Berbasis *IOS* dinyatakan:

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi
- Tidak layak digunakan

Negara, ..... 2024

Validator isi,



\_\_\_\_\_  
NIP.



### ANGKET VALIDASI (AHLI ISI)

**Judul Penelitian** : Pengembangan *Game* Simulasi Bermain Seni Gamelan *Jegog* Berbasis *IOS*  
**Penyusun** : Gusti Bagus Krisna Wahyu Wibawa  
**Pembimbing** : I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd.  
**Prodi** : Pendidikan Teknik Informatika

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya Pengembangan *Game* Simulasi Bermain Seni Gamelan *Jegog* Berbasis *IOS*, maka melalui instrumen ini Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian terhadap permainan yang telah dibuat tersebut. Penilaian Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki serta meningkatkan kualitas permainan ini sehingga bisa diketahui layak atau tidak untuk digunakan dalam meningkatkan minat masyarakat dalam memainkan dan melestarikan seni gamelan *Jegog*.

#### PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Bapak/Ibu kami mohon memberikan tanda check list (√) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut.  
 Skor 4 : Sangat Setuju  
 Skor 3 : Setuju  
 Skor 2 : Tidak Setuju  
 Skor 1 : Sangat Tidak Setuju
2. Bapak/Ibu kami mohon memberikan penilaian berdasarkan deskripsi butir penilaian yang sudah disiapkan.
3. Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu kami mohon mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu

#### IDENTITAS

Nama : Purno Handiwa Andregana, S.Pd.  
 Profesi : Guru Seni Budaya  
 Instansi : SMA Negeri 1 Negara

No	Indikator	Butir Penilaian	Penilaian			
			1	2	3	4
			STS	TS	S	SS
1	Kesesuaian pemaparan mengenai <i>Jegog</i>	a. Pemaparan tentang gamelan <i>Jegog</i> dalam <i>game</i> sudah sesuai. b. Pemaparan <i>Jegog</i> sudah relevan dan sesuai dengan konteks budaya Jembrana.				✓  ✓
2	Kesesuaian pemaparan jenis-jenis instrumen <i>Jegog</i>	a. Jenis-jenis instrumen <i>Jegog</i> dijelaskan dengan baik dalam <i>game</i> . b. Pemaparan setiap instrumen <i>Jegog</i> sudah tepat sesuai dengan bentuknya.				✓  ✓
3	Kesesuaian <i>tabuh</i> atau lagu dengan aslinya	a. <i>Tabuh</i> atau lagu <i>Jegog</i> yang dimainkan dalam <i>game</i> sesuai. b. Melodi dan ritme <i>tabuh Jegog</i> terdengar otentik dan sesuai dengan versi tradisional. c. Tidak ada perubahan signifikan yang mengurangi keaslian <i>tabuh Jegog</i> .			✓	✓  ✓
4	Kesesuaian cara bermain dengan aslinya	a. Cara bermain gamelan <i>Jegog</i> dalam <i>game</i> sudah sesuai dengan praktik tradisional.				✓

No	Indikator	Butir Penilaian	Penilaian			
			1	2	3	4
			STS	TS	S	SS
		b. Pemain <i>game</i> dapat memahami bagaimana instrumen <i>Jegog</i> dimainkan dengan benar. c. Teknik memainkan instrumen <i>Jegog</i> disimulasikan secara akurat.				✓ ✓
5	Ketepatan kualitas suara atau sound	a. Kualitas suara dari instrumen <i>Jegog</i> dalam <i>game</i> sudah menyerupai suara aslinya. b. Suara setiap instrumen <i>Jegog</i> terdengar jelas dan tidak mengalami distorsi. c. Kualitas audio mendukung pengalaman otentik dalam bermain gamelan <i>Jegog</i> .				✓ ✓ ✓
6	Kesesuaian gambar pada setiap instrumen <i>Jegog</i>	a. Gambar instrumen <i>Jegog</i> dalam <i>game</i> sudah sesuai dengan bentuk aslinya. b. Detail visual dari instrumen <i>Jegog</i> disajikan dengan jelas dan akurat. c. Gambar instrumen <i>Jegog</i> mendukung pemahaman pemain tentang bentuk dan ukuran instrumen.				✓ ✓ ✓


**B. Saran/Revisi**  
.....**C. Kesimpulan**

Pengembangan *Game* Simulasi Bermain Seni Gamelan *Jegog* Berbasis *IOS* dinyatakan:

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi
- Tidak layak digunakan

Negara, 21 Desember..... 2024

Validator isi,

  
Purni Handiwa Andryana, S.Pd  
NIP. 199503312022211002

**ANGKET VALIDASI (AHLI ISI)**

**Judul Penelitian** : Pengembangan *Game* Simulasi Bermain Seni Gamelan *Jegog* Berbasis *IOS*  
**Penyusun** : Gusti Bagus Krisna Wahyu Wibawa  
**Pembimbing** : I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd.  
**Prodi** : Pendidikan Teknik Informatika

Dengan Hormat,

Schubungan dengan adanya Pengembangan *Game* Simulasi Bermain Seni Gamelan *Jegog* Berbasis *IOS*, maka melalui instrumen ini Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian terhadap permainan yang telah dibuat tersebut. Penilaian Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki serta meningkatkan kualitas permainan ini sehingga bisa diketahui layak atau tidak untuk digunakan dalam meningkatkan minat masyarakat dalam memainkan dan melestarikan seni gamelan *Jegog*.

**PETUNJUK PENGISIAN ANGKET**

1. Bapak/Ibu kami mohon memberikan tanda check list (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut.  
 Skor 4 : Sangat Setuju  
 Skor 3 : Setuju  
 Skor 2 : Tidak Setuju  
 Skor 1 : Sangat Tidak Setuju
2. Bapak/Ibu kami mohon memberikan penilaian berdasarkan deskripsi butir penilaian yang sudah disiapkan.
3. Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu kami mohon mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu

**IDENTITAS**

Nama : I Made Angga Wisnu Mahendra, S. Pd  
 Profesi : Guru Seni Budaya  
 Instansi : STIPN. 3 Mendoyo

No	Indikator	Butir Penilaian	Penilaian			
			1	2	3	4
			STS	TS	S	SS
1	Kesesuaian pemaparan mengenai <i>Jegog</i>	a. Pemaparan tentang gamelan <i>Jegog</i> dalam <i>game</i> sudah sesuai. b. Pemaparan <i>Jegog</i> sudah relevan dan sesuai dengan konteks budaya Jembrana.				<input checked="" type="checkbox"/>  <input checked="" type="checkbox"/>
2	Kesesuaian pemaparan jenis-jenis instrumen <i>Jegog</i>	a. Jenis-jenis instrumen <i>Jegog</i> dijelaskan dengan baik dalam <i>game</i> . b. Pemaparan setiap instrumen <i>Jegog</i> sudah tepat sesuai dengan bentuknya.				<input checked="" type="checkbox"/>  <input checked="" type="checkbox"/>
3	Kesesuaian <i>tabuh</i> atau lagu dengan aslinya	a. <i>Tabuh</i> atau lagu <i>Jegog</i> yang dimainkan dalam <i>game</i> sesuai. b. Melodi dan ritme <i>tabuh Jegog</i> terdengar otentik dan sesuai dengan versi tradisional. c. Tidak ada perubahan signifikan yang mengurangi keaslian <i>tabuh Jegog</i> .			<input checked="" type="checkbox"/>  <input checked="" type="checkbox"/>  <input checked="" type="checkbox"/>	
4	Kesesuaian cara bermain dengan aslinya	a. Cara bermain gamelan <i>Jegog</i> dalam <i>game</i> sudah sesuai dengan praktik tradisional.				<input checked="" type="checkbox"/>

No	Indikator	Butir Penilaian	Penilaian			
			1	2	3	4
			STS	TS	S	SS
		b. Pemain <i>game</i> dapat memahami bagaimana instrumen <i>Jegog</i> dimainkan dengan benar. c. Teknik memainkan instrumen <i>Jegog</i> disimulasikan secara akurat.				✓ ✓
5	Ketepatan kualitas suara atau sound	a. Kualitas suara dari instrumen <i>Jegog</i> dalam <i>game</i> sudah menyerupai suara aslinya. b. Suara setiap instrumen <i>Jegog</i> terdengar jelas dan tidak mengalami distorsi. c. Kualitas audio mendukung pengalaman otentik dalam bermain gamelan <i>Jegog</i> .				✓ ✓ ✓
6	Kesesuaian gambar pada setiap instrumen <i>Jegog</i>	a. Gambar instrumen <i>Jegog</i> dalam <i>game</i> sudah sesuai dengan bentuk aslinya. b. Detail visual dari instrumen <i>Jegog</i> disajikan dengan jelas dan akurat. c. Gambar instrumen <i>Jegog</i> mendukung pemahaman pemain tentang bentuk dan ukuran instrumen.			✓	✓ ✓

**B. Saran/Revisi**  
.....**C. Kesimpulan**

Pengembangan *Game* Simulasi Bermain Seni Gamelan *Jegog* Berbasis *IOS* dinyatakan:

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi
- Tidak layak digunakan

Negara, 21 Oktober 2024

Validator isi,



Made Bangga Wisnu Mahendra, S.Pd



## Lampiran 8. Uji Respon Pengguna

### ANGKET TANGGAPAN (SISWA)

**Judul** : Pengembangan *Game* Simulasi Bermain Seni  
**Penelitian** : Gamelan *Jegog* Berbasis *IOS*  
**Penyusun** : Gusti Bagus Krisna Wahyu Wibawa  
**Pembimbing** : I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd.  
**Prodi** : Pendidikan Teknik Informatika

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya Pengembangan *Game* Simulasi Bermain Seni Gamelan *Jegog* Berbasis *IOS*, maka melalui instrumen ini Siswa/Siswi dimohon untuk memberikan penilaian terhadap permainan yang telah dibuat tersebut. Penilaian Siswa/Siswi akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki serta meningkatkan kualitas permainan ini sehingga bisa diketahui layak atau tidak untuk digunakan dalam meningkatkan minat masyarakat dalam memainkan dan melestarikan seni gamelan *Jegog*.

#### PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

7. Siswa/Siswi kami mohon memberikan tanda check list (√) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut.  
 Skor 4 : Sangat Setuju  
 Skor 3 : Setuju  
 Skor 2 : Tidak Setuju  
 Skor 1 : Sangat Tidak Setuju
8. Siswa/Siswi kami mohon memberikan penilaian berdasarkan deskripsi butir penilaian yang sudah disiapkan.
9. Sebelum melakukan penilaian, Siswa/Siswi kami mohon mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu

#### IDENTITAS

Nama : .....

Kelas : .....

Asal Sekolah : .....

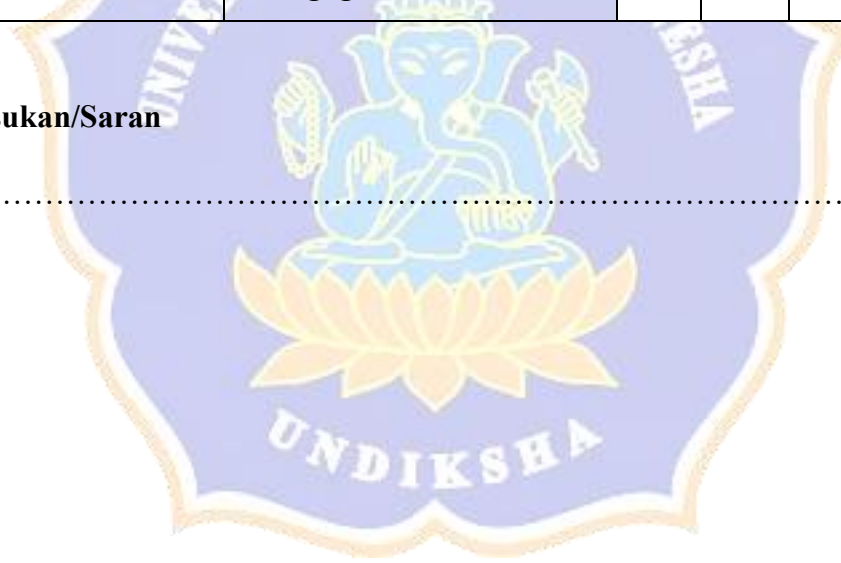
No	Indikator	Butir Penilaian	Penilaian			
			1	2	3	4
			STS	TS	S	SS
1	Kemudahan dalam penggunaan	<p>f. <i>Game</i> ini mudah digunakan dan dipahami oleh pemain.</p> <p>g. Tidak ada kesulitan yang berarti dalam mengoperasikan <i>game</i></p>				
2	Media dapat digunakan di mana saja	<p>f. <i>Game</i> dapat dimainkan di berbagai lokasi dengan mudah.</p> <p>g. <i>Game</i> tidak tergantung pada koneksi internet untuk dimainkan.</p>				
3	<i>Game</i> tidak mengalami kesalahan tiba-tiba saat dijalankan	<p>g. <i>Game</i> berjalan lancar tanpa gangguan teknis (<i>error, crash</i>).</p> <p>h. Proses <i>loading</i> dalam <i>game</i> cepat dan tidak terlalu lama.</p>				
4	Meningkatkan rasa ingin tahu dan minat dalam belajar bermain <i>Jegog</i>	<p>g. <i>Game</i> ini mampu meningkatkan minat untuk belajar lebih lanjut tentang <i>Jegog</i>.</p> <p>h. <i>Game</i> mendorong pemain untuk mengeksplorasi lebih lanjut tentang gamelan <i>Jegog</i>.</p>				

No	Indikator	Butir Penilaian	Penilaian			
			1	2	3	4
			STS	TS	S	SS
5	Game yang dikembangkan menyenangkan	<p>g. <i>Game</i> ini menyenangkan dan memberikan pengalaman yang menarik.</p> <p>h. Tingkat keseruan <i>game</i> terus terjaga sepanjang permainan.</p>				
6	Tampilan setiap halaman <i>game</i> sudah sesuai	<p>g. Desain antarmuka pada setiap halaman <i>game</i> rapi dan konsisten.</p> <p>h. Tampilan <i>game</i> tidak membingungkan dan mudah dinavigasi.</p>				
7	Bahasa yang digunakan komunikatif	<p>a. Bahasa dalam <i>game</i> mudah dipahami dan komunikatif</p> <p>b. Penggunaan bahasa sederhana dan tidak ambigu</p>				
8	Kualitas suara atau sound yang bagus	<p>a. Suara yang dihasilkan dalam <i>game</i> jelas dan sesuai dengan tema <i>Jegog</i></p> <p>b. Audio dalam <i>game</i> tidak mengalami <i>delay</i> atau gangguan lainnya</p>				
9	Petunjuk penggunaan mudah dipahami	<p>a. Petunjuk atau tutorial dalam <i>game</i> jelas dan mudah diikuti</p>				

No	Indikator	Butir Penilaian	Penilaian			
			1	2	3	4
			STS	TS	S	SS
		b. Tidak ada kebingungan dalam mengikuti instruksi selama <i>gameplay</i>				
10	Deskripsi setiap instrumen <i>Jegog</i> mudah dipahami	a. Deskripsi instrumen <i>Jegog</i> disajikan dengan jelas dan detail b. Pemain dapat memahami peran dan fungsi setiap instrumen <i>Jegog</i>				

### B. Masukan/Saran

.....



### ANGKET TANGGAPAN (SISWA)

**Judul Penelitian** : Pengembangan *Game* Simulasi Bermain Seni Gamelan *Jegog* Berbasis *IOS*  
**Penyusun** : Gusti Bagus Krisna Wahyu Wibawa  
**Pembimbing** : I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd.  
**Prodi** : Pendidikan Teknik Informatika

Dengan Hormat,

Schubungan dengan adanya Pengembangan *Game* Simulasi Bermain Seni Gamelan *Jegog* Berbasis *IOS*, maka melalui intrumen ini Siswa/Siswi dimohon untuk memberikan penilaian terhadap permainan yang telah dibuat tersebut. Penilaian Siswa/Siswi akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki serta meningkatkan kualitas permainan ini sehingga bisa diketahui layak atau tidak untuk digunakan dalam meningkatkan minat masyarakat dalam memainkan dan melestarikan seni gamelan *Jegog*.

#### PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Siswa/Siswi kami mohon memberikan tanda check list (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut.  
 Skor 4 : Sangat Setuju ✓  
 Skor 3 : Setuju  
 Skor 2 : Tidak Setuju  
 Skor 1 : Sangat Tidak Setuju
2. Siswa/Siswi kami mohon memberikan penilaian berdasarkan deskripsi butir penilaian yang sudah disiapkan.
3. Sebelum melakukan penilaian, Siswa/Siswi kami mohon mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu

#### IDENTITAS

Nama : Kade dw ariana  
 Kelas : 10  
 Asal Sekolah : SMAN 1 NEGARA

No	Indikator	Butir Penilaian	Penilaian			
			1	2	3	4
			STS	TS	S	SS
1	Kemudahan dalam penggunaan	<p>a. <i>Game</i> ini mudah digunakan dan dipahami oleh pemain.</p> <p>b. Tidak ada kesulitan yang berarti dalam mengoperasikan <i>game</i></p>				<p>✓</p> <p>✓</p>
2	Media dapat digunakan di mana saja	<p>a. <i>Game</i> dapat dimainkan di berbagai lokasi dengan mudah.</p> <p>b. <i>Game</i> tidak tergantung pada koneksi internet untuk dimainkan.</p>			✓	✓
3	<i>Game</i> tidak mengalami kesalahan tiba-tiba saat dijalankan	<p>a. <i>Game</i> berjalan lancar tanpa gangguan teknis (<i>error, crash</i>).</p> <p>b. Proses <i>loading</i> dalam <i>game</i> cepat dan tidak terlalu lama.</p>			✓	✓
4	Meningkatkan rasa ingin tahu dan minat dalam belajar bermain <i>Jegog</i>	<p>a. <i>Game</i> ini mampu meningkatkan minat untuk belajar lebih lanjut tentang <i>Jegog</i>.</p> <p>b. <i>Game</i> mendorong pemain untuk mengeksplorasi lebih lanjut tentang gamelan <i>Jegog</i>.</p>				<p>✓</p> <p>✓</p>
5	<i>Game</i> yang dikembangkan menyenangkan	<p>a. <i>Game</i> ini menyenangkan dan memberikan pengalaman yang menarik.</p>			✓	

No	Indikator	Butir Penilaian	Penilaian			
			1	2	3	4
			STS	TS	S	SS
		b. Tingkat keseruan <i>game</i> terus terjaga sepanjang permainan.			✓	
6	Tampilan setiap halaman <i>game</i> sudah sesuai	a. Desain antarmuka pada setiap halaman <i>game</i> rapi dan konsisten. b. Tampilan <i>game</i> tidak membingungkan dan mudah dinavigasi.			✓	✓
7	Bahasa yang digunakan komunikatif	a. Bahasa dalam <i>game</i> mudah dipahami dan komunikatif b. Penggunaan bahasa sederhana dan tidak ambigu			✓	✓
8	Kualitas suara atau sound yang bagus	a. Suara yang dihasilkan dalam <i>game</i> jelas dan sesuai dengan tema <i>Jegog</i> b. Audio dalam <i>game</i> tidak mengalami <i>delay</i> atau gangguan lainnya			✓	✓
9	Petunjuk penggunaan mudah dipahami	a. Petunjuk atau tutorial dalam <i>game</i> jelas dan mudah diikuti b. Tidak ada kebingungan dalam mengikuti instruksi selama <i>gameplay</i>			✓	✓

No	Indikator	Butir Penilaian	Penilaian			
			1	2	3	4
			STS	TS	S	SS
10	Deskripsi setiap instrumen Jegog mudah dipahami	a. Deskripsi instrumen Jegog disajikan dengan jelas dan detail b. Pemain dapat memahami peran dan fungsi setiap instrumen Jegog				✓ ✓

**B. Masukan/Saran**

untuk tombol ~~menu~~ instrumen nya diperbesar lagi  
 dan sedotan animasi orang lagi pemain jegog (mini digital heroes)



## Lampiran 9. Hasil Uji Respon Pengguna

Siswa	Usia	Device	Soal										Total	Kategori	
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
Ikrimatul Isriyah	17	iPhone XR	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	Sangat Baik
I Nyoman Sudhira Tri Guna	17	iPhone 11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	Sangat Baik
I Komang Agus Aditya Sandiyasa Putra	18	iPhone 13	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	Sangat Baik
I Ketut Sapta Adi Rajasa	18	iPhone 11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	Sangat Baik
I Gusti Agung Iken Arya Nareswara	17	iPhone XR	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	Sangat Baik
Dewa Ayu Komang Riska Junika Dewi	18	iPhone 13	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	39	Sangat Baik
Gek Anindya Paramesti	18	iPhone 11	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	38	Sangat Baik
I Nyoman Sindhu Fajar Sugama	18	iPhone 13	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	Sangat Baik
Gusti Ayu Putu Indira Esadewi	17	iPhone XR	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	37	Sangat Baik
Gede Wahyuningadha	18	iPhone 11	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	39	Sangat Baik
A.A.A. Komang Raga Mahadewi	18	iPhone 13	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	36	Sangat Baik	
Anak Agung Sri Mas Maheswari	18	iPhone XR	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	33	Sangat Baik	
Dwi Putri Amalia	17	iPhone 11	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	34	Sangat Baik	
Anak Agung Namina Putri Elsandra	18	iPhone 13	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	Sangat Baik	
I Kadek Dandi Pranata	17	iPhone XR	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	Sangat Baik	
Fariz Anggara Kushindarta	18	iPhone 11	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	38	Sangat Baik	
I Gusti Agung Kade Surya Mahendra	18	iPhone 13	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	37	Sangat Baik	
I Kadek Bagus Paradyaputra	18	iPhone XR	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	38	Sangat Baik	
I Kadek Dwi Ariana	17	iPhone 11	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	38	Sangat Baik	
I Gede Bayu Sastrawan	17	iPhone 13	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	34	Sangat Baik	
Aditya Arya Saputra	18	iPhone XR	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	Sangat Baik	
I Gusti Ayu Komang Rahminata	18	iPhone 11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	Sangat Baik	
Cindy Hapsari	18	iPhone 13	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	39	Sangat Baik	
Ni Wayan Pande Ayu Eka Agustini	18	iPhone XR	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	Sangat Baik	
I Gede Gelgel Abdiutama	17	iPhone 11	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	37	Sangat Baik	
Komang Saka Pradnyana	18	iPhone 13	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	Sangat Baik	
I Gede Figo Andika Pratama	18	iPhone XR	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	Sangat Baik	
I Ketut Prema Mahardika	18	iPhone 11	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	37	Sangat Baik	
Dewa Nyoman Carles Budi Darmawan	18	iPhone 13	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	38	Sangat Baik	
Ida Bagus Pramodika	18	iPhone XR	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	37	Sangat Baik	

### Lampiran 10. Dokumentasi

