



Lampiran 1 Hasil wawancara dengan Guru SMP Negeri 1 Singaraja

HASIL WAWANCARA

HASIL WAWANCARA DENGAN GURU SMP NEGERI 1 SINGARAJA

Narasumber: Bapak Ketut Wariana

a) (Tanggal, 28 Juni 2019)

Peneliti : Perkenalkan pak saya Made Veri mahasiswa Undiksha, jurusan Pendidikan Teknik Informatika, jadi tujuan saya kesini ingin mencari informasi terkait penelitian yang akan saya lakukan yaitu tentang “*Game virtual reality* Pengenalan Aksara Bali”. Begini pak, benar bapak sendiri yang mengampu mata pelajaran bahasa bali di SMPN 1 Singaraja?

Bpk Wariana : Salam kenal nama bapak Ketut Wariana, disini bapak menerima dengan baik jika ada yang ingin melakukan penelitian di SMPN 1 Singaraja. Iya dik veri, kebetulan bapak sendiri yang mengampu mata pelajaran bahasa bali. Apakah ada yang bisa pak bantu dik?

Peneliti : Begini pak, jumlah siswa yang bapak ajar dalam pembelajaran bahasa bali berapa siswa per kelas?

Bpk Wariana : Jumlah siswa yang bapak ajar dalam pembelajaran bahasa bali ada 32 siswa per kelas.

Peneliti : Kira-kira pada mata pelajaran bahasa bali dari siswa-siswi yang sudah bapak ajar apakah mudah mengerti pembelajaran? Atau ada yang sama sekali tidak mengerti pada saat pembelajaran pak?

Bpk Wariana : Jadi begini dik, selama pak mengajar disini rata-rata siswa-siswi disini mudah mengerti dalam pembelajaran bahasa bali, untuk saat ini pak belum menemukan siswa yang belum

mengerti sama sekali dengan pelajaran bahasa bali selama pak mengajar disini.

Peneliti : Nggih pak. Apakah semua siswa suka dengan pelajaran bahasa bali?

Bpk Wariana : Dari yang pak amati selama mengajar disini belum sih pak temukan yang gak suka sama sekali, mungkin ada beberapa yang kurang suka dalam pembelajaran aksara bali, tapi kebanyakan siswa yang pak ajar suka mempelajari bahasa bali.

Peneliti : Nggh pak suksma. Kalau boleh tau, siswa yang pak ajar suka dengan materi aksara bali? Apakah ada kesulitan dalam menjelaskan materi aksara bali?

Bpk Wariana : Boleh dik. Bisa dibilang ada yang suka dan ada yang tidak suka juga. Untuk kesulitannya selama ini, pada saat penjelasan materi dari aksara tersebut ada yang cepat mengerti ada juga yang lambat memahami materi tersebut.

Peneliti : Apakah ada media pembelajaran yang berkaitan dengan pelajaran aksara bali?

Bpk Wariana : Biasanya bapak disini cuma menggunakan media gambar dan media tulis saja.

Peneliti : Nggih pak. Bagaimana nilai rata-rata pelajaran bahasa bali siswa-siswi disini pak?

Bpk Wariana : Untuk saat ini nilai rata-rata dari siswa yang pak ajar ada diatas nilai 75, tapi pak berharap nilai nya lebih dari itu karena pada zaman sekarang ini pak rasa aksara bali sudah hampir dilupakan, pak juga berharap supaya akara bali bisa terus dilestarikan karena ini adalah budaya kita, kalau bisa

pak berharap aksara bali supaya bisa digunanakan dalam kehidupan sehari-hari.

Peneliti : Begini pak, sebenarnya penelitian saya disini hampir sama seperti harapan bapak, disini saya juga ingin mengembangkan, melestarikan dan menjaga budaya bali yang sudah mulai ditinggalkan oleh masyarakat yaitu budaya bali. Di dalam penelitian ini nanti saya akan buat sebuah game, dimana Game ini nantinya akan mempunyai 3 level yang memiliki tingkat kesulitan berbeda. Level pertama player mengumpulkan aksara bali jenis Aksara suara (Vokal) di sebuah labirin. Level kedua player mengumpulkan aksara bali jenis Aksara Wianjana (Konsonan) di sebuah hutan. Level ketiga player mencari peti rahasia dan saat player menemukannya, peti tersebut secara otomatis terbuka. Di peti tersebut terdapat pertanyaan tentang aksara bali, dan player diharuskan menjawabnya dengan benar agar Pintu bisa terbuka. Di perjalanan saat mencari peti, terdapat musuh berupa raksasa yang bisa menyerang player. Player bisa menembak raksasa tersebut dengan menggunakan panah dan mendapatkan point. Untuk bisa lolos di level ketiga, player menjawab 3 pertanyaan yang terdapat pada 3 peti rahasia dan mengumpulkan point sebanyak-banyaknya. Jadi supaya siswa tidak pernah bosan belajar bahasa bali terutama dalam materi aksara bali karena di dalam game ini terdapat pembelajaran menyenangkan.

Bpk Wariana : Iya dik bisa niki coba dikembangkan untuk mata pelajaran yang pak ampu karena pak juga mengharapkan semua siswa yang pak ajar menyukai pelajaran bahasa bali supaya semua siswa tau bahwa budaya aksara bali kita belum hilang.

Peneliti : Nggih pak suksma niki atas waktunya, saya ijin pamit pak.

Lampiran 2 Hasil Uji Ahli Media/Design

**ANGKET EVALUASI AHLI MEDIA/DESAIN
DAN PENGUJIAN FUNGSIONAL MEDIA**

Nama Penelitian : *Game Virtual Reality Pengenalan
Aksara Bali*
Peneliti : *Made Veri*
Identitas Responden
Nama : *I Gede Bendesa Subawa, S.Pd. M.Kom*
Tanggal dievaluasi : *10 Juli 2020*

a. Aspek Keagrafisan Media

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah penggunaan aksara hali (jenis & ukuran) sudah sesuai?	Sesuai
2	Apakah layout dan tata letaknya sudah sesuai?	Sesuai
3	Apakah ilustrasi, grafis atau gambar penempatannya sudah sesuai?	Tampilkan jumlah aksara yang didapat
No	Pertanyaan	Jawaban
4	Apakah Desain tampilannya sudah sesuai dan menarik?	Sesuai

b. Aspek Fungsionalitas Media

NO	TEST PROSEDUR/STEP	EXPECTED RESULT AND RESULT	STATUS ✓ = Sesuai X = Tidak Sesuai
1	Melihat halaman <i>splash screen</i>	Pengguna dapat melihat halaman <i>splash screen</i> saat pertama kali membuka <i>game</i> Result : Pengguna dapat melihat halaman <i>splash screen</i> dengan jelas	✓
2	Memilih menu utama	Penggunaan dapat memilih menu yang ada Result : Pengguna memilih menu yang akan dipilih	✓
3	Memilih <i>interface</i> bermain	Pengguna dapat memilih halaman <i>interface</i> bermain yang tersedia di menu utama Result : Pengguna dapat melihat halaman <i>interface</i> bermain berjalan dengan baik	✓
4	Memilih <i>interface</i> cara bermain	Pengguna dapat memilih halaman <i>interface</i> cara bermain yang tersedia di menu utama Result : Pengguna dapat melihat halaman	✓

NO	TEST PROSEDUR/STEP	EXPECTED RESULT AND RESULT	STATUS √ = Sesuai X = Tidak Sesuai
		interface cara bermain berjalan dengan baik Pengguna dapat memilih halaman interface pengaturan yang tersedia di menu utama	
5	Memilih interface pengaturan	Result : Pengguna dapat melihat halaman interface pengaturan berjalan dengan baik	✓
6	Memilih interface info game	Pengguna dapat memilih halaman interface info game yang tersedia di menu utama Result : Pengguna dapat melihat halaman interface info game berjalan dengan baik	✓
7	Melakukan permainan level 1	Pengguna melakukan permainan level 1 melalui level yang dipilih di halaman bermain Result : Pengguna dapat bermain game dengan level 1	✓
8	Melakukan permainan level 2	Pengguna melakukan permainan level 2 melalui level yang dipilih di halaman bermain Result : Pengguna dapat bermain game dengan level 2	✓
9	Melakukan permainan level 3	Pengguna melakukan permainan level 3 melalui level yang dipilih di halaman bermain Result : Pengguna dapat bermain game dengan level 3	✓
10	Melihat halaman menang	Pengguna dapat melihat halaman menang saat setelah berhasil melewati setiap level yang ada di	✓
NO	TEST PROSEDUR/STEP	EXPECTED RESULT AND RESULT	STATUS √ = Sesuai X = Tidak Sesuai
		game Result : Pengguna dapat melihat deskripsi/informasi menang Pengguna dapat melihat halaman game over saat setelah gagal melewati setiap level yang ada di game	✓
11	Melihat halaman game over	Result : Pengguna dapat melihat deskripsi/informasi game over Pengguna dapat melihat halaman pause menu saat memilih menu pause yang ada di game	✓
12	Melihat halaman pause menu	Result : Pengguna dapat menjeda game.	✓

Saran Tambahan :

.....

.....

.....

.....

.....

Anggera 40 Juli 2020

Evaluator

[Signature]

I Gede Emdana Rikawa, S.Pd. M.Com

Lampiran 3 Hasil Uji Ahli Materi

ANGKET EVALUASI AHLI MATERI

Nama Penelitian : *Game Virtual Reality Pengenalun*
Akasara Bali

Peneliti : *Made Veri*

Identitas Responden

Nama : *Ketut Wariana*

Tanggal dievaluasi : *4 Juli 2020*

Petunjuk :

- Kuisisioner ini dibuat dalam rangka penelitian Skripsi Mahasiswa.
- Berilah tanda silang (X) pada salah satu jawaban.
- Jawablah pertanyaan dengan jujur.

No	Komponen		
1	Apakah penyampaian materi dalam game sudah sesuai dengan Kurikulum yang berlaku?	☒	Tidak
	<i>Saran/komentar :</i> <i>Sudah sesuai, pengakuan aksara Bali tingkat SMP dengan materi dalam game sudah sesuai dengan tingkat pembelajaran yang ada pada kurikulum.</i>		
2	Apakah seluruh materi yang di sampaikan dalam game sudah lengkap sesuai standar bahan ajar yang berlaku?	☒	Tidak
	<i>Saran/komentar :</i> <i>Sudah lengkap.</i>		
3	Apakah penyajian contoh, gambar dan ilustrasi sudah sesuai dengan perkembangan saat ini?	☒	Tidak
	<i>Saran/komentar :</i> <i>Sebaiknya, Minat siswa terhadap Aksara Bali agar lebih terjaga.</i>		

	perlu adanya tambahan inovasi dan kreatif, hal tersebut sudah ditampilkan pada game ini		
4	Apakah materi yang disajikan sesuai dengan tingkat kemampuan dan karakter siswa?	☒	Tidak
	Saran/komentar : Sesuai, 80 % siswa sudah memiliki Android dan rata-rata siswa sudah memahami aksara Bali		
5	Apakah materi yang disajikan sesuai dengan nilai-nilai, moralitas di sekolah?	☒	Tidak
	Saran/komentar : Sesuai		
6	Apakah materi yang disajikan cukup mampu memicu rasa ingin tahu Siswa?	☒	Tidak
	Saran/komentar : Mampu, Karena dengan bermain game Virtual rasa ingin tahu siswa untuk memecahkan soal serta mengenal aksara Bali sangat tinggi		
7	Apakah materi yang disajikan cukup mampu menumbuhkan kreatifitas siswa?	☒	Tidak
	Saran/komentar : Mampu, Siswa merasa terinspirasi dan ingin mempertahankan aksara Bali dengan mampu menumbuhkan kreatifitas membuat game yang serupa nantinya.		
8	Apakah Materi bermanfaat untuk penambahan wawasan pengetahuan siswa?	☒	Tidak
	Saran/komentar : Sangat bermanfaat, Karena yang di awal pengetahuan tentang aksara Bali nya kurang dengan website game virtual ini, siswa Wawasan pengetahuannya bertambah.		
9	Apakah materi yang disajikan cukup mampu memberikan kepuasan bagi siswa?	☒	Tidak
	Saran/komentar : Cukup Mampu, Karena Suasana serta tampilan yang ditawarkan dalam game tersebut membuat siswa lebih merasa tertantang menyelesaikannya.		
10	Apakah informasi yang disampaikan lengkap?	☒	Tidak
	Saran/komentar : Sudah lengkap.		

Komentar dan Saran Secara Umum tentang Konten:

Konten atau game virtual reality tentang pengenalan Aksara Bali ini sangat bagus, Sarannya lebih ditambah lagi untuk pemulisan font serta kalimat dalam Aksara Bali, kemudian untuk konten game bisa dibuat dalam versi memory yang lebih banyak agar bisa diajarkan oleh semua kalangan dan spesifikasi sukat phone yang memadai

Evaluator
Ket Wawancara

Lampiran 4 Hasil Instrumen Wawancara One to One Learners

Angket Hasil Instrumen Wawancara One To One Learners dari Game virtual reality Pengenalan Aksara Bali

**INSTRUMEN WAWANCARA
ONE TO ONE LEARNERS**

Nama siswa : Komang Wilanya Wiradharma

Kelas/Semester : ~~VII~~ VII A1

No	Pertanyaan	Keterangan
1.	Apakah penjelasan materi mudah dimengerti?	Jawaban: materi mudah dan bisa secara cepat dipahami karena menggunakan media game, yang dapat meningkatkan semangat belajar
2.	Apa yang dilakukan jika anda gagal memahami penjelasan materi dan bagian mana yang menurutmu sulit?	Jawaban: dengan cara mengulangi melihat materi yang tidak dimengerti
3.	Apakah petunjuk dan contoh soal yang diberikan mudah dimengerti?	Jawaban: petunjuk dan contoh soal mudah dimengerti
4.	Apakah soal yang diberikan mudah dikerjakan?	Jawaban: soal yang dikerjakan mudah dikerjakan karena materi yang ada ada! Sudah dijelaskan
5.	Apakah dari keseluruhan materi yang disajikan membuat anda semakin mengerti?	Jawaban: ya dapat membuat saya semakin mengerti

6.	Apakah media ajar dapat memulai pembelajaran tepat waktu?	Jawaban: Tepat waktu
7.	Apakah media ajar dapat mengakhiri pembelajaran tepat waktu?	Jawaban: Tepat waktu
8.	Apakah sarana dan prasarana mendukung penggunaan media ajar?	Jawaban: Sangat mendukung
9.	Apakah keseluruhan komponen media ajar mendukung keberhasilan proses pembelajaran?	Jawaban: Ya mendukung

INSTRUMEN WAWANCARA
ONE TO ONE LEARNERS

Nama siswa : Moh. Azrifan
Kelas/Semester : VII A.1

No	Pertanyaan	Keterangan
1.	Apakah penjelasan materi mudah dimengerti?	Jawaban: Sangat mudah dimengerti
2.	Apa yang dilakukan jika anda gagal memahami penjelasan materi dan bagian mana yang menurutmu sulit?	Jawaban: Bertanya kembali, bertanya materi yang tidak dimengerti
3.	Apakah petunjuk dan contoh soal yang diberikan mudah dimengerti?	Jawaban: Mudah dimengerti
4.	Apakah soal yang diberikan mudah dikerjakan?	Jawaban: Ya mudah
5.	Apakah dari keseluruhan materi yang disajikan membuat anda semakin mengerti?	Jawaban: Ya lebih mudah dimengerti

6.	Apakah media ajar dapat memulai pembelajaran tepat waktu?	Jawaban: Iya dapat memulai tepat waktu karna media belajar menarik
7.	Apakah media ajar dapat mengakhiri pembelajaran tepat waktu?	Jawaban: Iya media ajar dapat mengakhiri pembelajaran tepat waktu
8.	Apakah sarana dan prasarana mendukung penggunaan media ajar?	Jawaban: sangat mendukung
9.	Apakah keseluruhan komponen media ajar dapat mendukung keberhasilan proses pembelajaran?	Jawaban: Iya, seluruh komponen media ajar dapat mendukung keberhasilan proses pembelajaran.

**INSTRUMEN WAWANCARA
ONE TO ONE LEARNERS**

Nama siswa : Kadek Raditya Wrasana

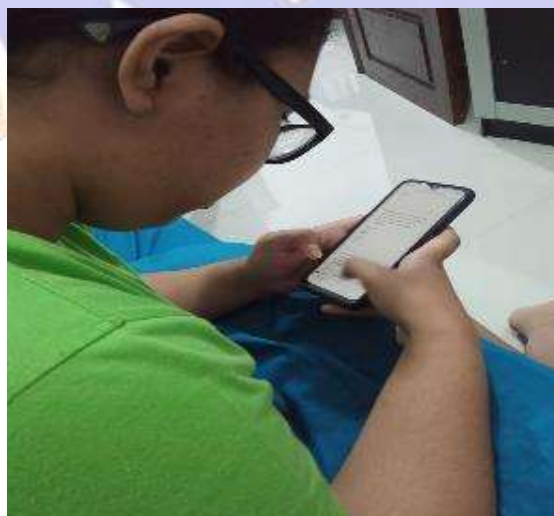
Kelas/Semester : V/A1

No.	Pertanyaan	Keterangan
1.	Apakah penjelasan materi mudah dimengerti?	Jawaban : Penjelasan materi sudah sangat mudah dimengerti dan efisien
2.	Apakah yang dilakukan jika anda gagal memahami penjelasan materi dan bagian mana yang menurutmu sulit?	Jawaban : Saya akan mencari referensi di google dan yang sulit adalah aksara wresana
3.	Apakah petunjuk dan contoh soal yang diberikan mudah dimengerti?	Jawaban : Petunjuk permahaman sudah cukup bagus dan kreatif
4.	Apakah soal yang diberikan mudah dikerjakan?	Jawaban : Soal yang diberikan agak sulit karena saya belum awam dengan bahasa bali
5.	Apakah dari keseluruhan materi yang disajikan membuat anda semakin mengerti?	Jawaban : Materi yang diberikan sudah cukup dimengerti karena menggunakan virtual reality

6.	Apakah media ajar dapat memulai pembelajaran tepat waktu?	Jawaban : Menurut saya pembelajaran media VR ini sudah cukup efisien untuk saat ini
7.	Apakah media ajar dapat mengakhiri pembelajaran tepat waktu?	Jawaban : Media ajar ini dapat diakhiri waktunya
8.	Apakah sarana dan prasarana mendukung penggunaan media ajar?	Jawaban : Sarana dan prasarana menunjang pembelajaran mudah dimengerti
9.	Apakah keseluruhan komponen media ajar mendukung keberhasilan proses pembelajaran?	Jawaban : Menurut saya fitur dari pembelajaran ini sudah cukup mendukung

Lampiran 5 Foto Observasi





Lampiran 6 Uji Validasi Isi Pembelajaran



Lampiran 7 Uji Validasi Media dan Desain



Lampiran 8 Angket Uji Coba Perorangan

Angket Uji Coba PeroranganNama Penelitian : *Game Virtual Reality Pengenalan Aksara Bali*Peneliti : *Made Veri***Identitas Responden**Nama : *Putu Amritha Gayatri*NIS : *18333***Petunjuk :**

1. Isilah angket ini sesuai dengan keadaan yang sebenarnya Anda alami dengan membubuhkan tanda cek (v) pada kolom yang sesuai.

2. Keterangan :

ST = Sangat Setuju

S = Setuju

K = Kurang

KS = Kurang Setuju

SKS = Sangat Kurang Setuju

No.	Pernyataan	KATEGORI				
		ST	S	K	KS	SKS
1	Dengan penggunaan Media ajar tersebut, saya menjadi lebih tertarik untuk dapat memahami konsep Aksara Bali secara konkrit	✓				
2	Dengan penggunaan Media ajar tersebut, saya menjadi senang mengikuti pembelajaran Aksara Bali, karena materi yang diberikan menjadi lebih jelas	✓				
3	Dengan penggunaan Media tersebut, saya menjadi lebih antusias berlatih untuk dapat memahami Aksara Bali	✓				
4	Dengan penggunaan Media ajar tersebut, saya menjadi lebih tertantang untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan Aksara Bali di dunia nyata	✓				
5	Dengan penggunaan Media ajar tersebut, saya menjadi lebih mudah berdiskusi dengan teman sekolah dan guru dalam membahas konsep Aksara Bali	✓				
6	Dengan penggunaan Media ajar tersebut, saya menjadi lebih proaktif untuk menemukan konsep-konsep penting dalam Aksara Bali	✓				
7	Media ajar tersebut membantu saya dalam memperbaiki konsep dan pemahaman saya yang salah dalam pembelajaran Aksara Bali		✓			
8	Media ajar tersebut membantu saya dalam memvisualisasikan struktur logik yang abstrak dari Aksara Bali	✓				
9	Dengan penggunaan Media ajar tersebut, tujuan pembelajaran Aksara Bali tampak menjadi lebih nyata	✓				
10	Dengan penggunaan Media ajar tersebut, tujuan pembelajaran Aksara Bali tampak menjadi lebih mudah dipahami	✓				
11	Dengan penggunaan Media ajar tersebut, motivasi saya untuk belajar Aksara Bali semakin meningkat		✓			

No	Pernyataan	Skor		
		1	2	3
	lebih antusias berlatih untuk dapat memahami Aksara Bali			
4	Dengan penggunaan Media ajar tersebut, saya menjadi lebih tertantang untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan Aksara Bali di dunia nyata	5	5	5
5	Dengan penggunaan Media ajar tersebut, saya menjadi lebih mudah berdiskusi dengan teman sekolah dan guru dalam membahas konsep Aksara Bali	5	4	5
6	Dengan penggunaan Media ajar tersebut, saya menjadi lebih proaktif untuk menemukan konsep-konsep penting dalam Aksara Bali	5	5	5
7	Media ajar tersebut membantu saya dalam memperbaiki konsep dan pemahaman saya yang salah dalam pembelajaran Aksara Bali	5	4	4
8	Media ajar tersebut membantu saya dalam memvisualisasikan struktur logik yang abstrak dari Aksara Bali	5	5	5
9	Dengan penggunaan Media ajar tersebut, tujuan pembelajaran Aksara Bali tampak menjadi lebih nyata	5	5	5
10	Dengan penggunaan Media ajar tersebut, tujuan pembelajaran Aksara Bali tampak menjadi lebih mudah dipahami	5	5	5
11	Dengan penggunaan Media ajar tersebut, motivasi saya untuk belajar Aksara Bali semakin meningkat	4	4	4
12	Media ajar tersebut membantu saya untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan saya dalam	5	5	5

No	Pernyataan	Skor		
		1	2	3
	memahami konsep Aksara Bali melalui teknologi Virtual Reality			
13	Media ajar tersebut membantu saya untuk lebih berkonsentrasi dalam memahami konsep Aksara Bali melalui teknologi Virtual Reality	5	5	5
14	Media ajar tersebut membantu saya untuk lebih bersemangat dalam memahami konsep Aksara Bali melalui teknologi Virtual Reality	5	5	5
15	Saya setuju bila Media ajar berteknologi Virtual Reality tersebut diterapkan untuk pembelajaran Aksara Bali lebih lanjut.	5	4	4
Jumlah (jawaban x bobot tiap pilihan)		74	69	72
Jumlah seluruh item angket x bobot tertinggi		75	75	75
Presentase per-subjek (%)		98%	92%	96%
Presentase keseluruhan subjek (%)		95 %		
Kriteria Keseluruhan		Valid		

Lampiran 10 Angket Uji Coba Kelompok Kecil

Angket Uji Coba Kelompok KecilNama Penelitian : *Game Virtual Reality Pengenalan Aksara Bali*Peneliti : *Made Veri***Identitas Responden**Nama : KOMANG WITARYA W.NIS : 18327**Petunjuk :**

1. Isilah angket ini sesuai dengan keadaan yang sebenarnya Anda alami dengan membubuhkan tanda cek (v) pada kolom yang sesuai.

2. Keterangan :

ST = Sangat Setuju

S = Setuju

K = Kurang

KS = Kurang Setuju

SKS = Sangat Kurang Setuju

No.	Pernyataan	KATEGORI				
		ST	S	K	KS	SKS
1.	Dengan penggunaan Media ajar tersebut, saya menjadi lebih tertarik untuk dapat memahami konsep Aksara Bali secara konkrit	✓				
2.	Dengan penggunaan Media ajar tersebut, saya menjadi senang mengikuti pembelajaran Aksara Bali, karena materi yang diberikan menjadi lebih jelas.	✓				
3.	Dengan penggunaan Media tersebut, saya menjadi lebih antusias berlatih untuk dapat memahami Aksara Bali	✓				
4.	Dengan penggunaan Media ajar tersebut, saya menjadi lebih tertantang untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan Aksara Bali di dunia nyata	✓				
5.	Dengan penggunaan Media ajar tersebut, saya menjadi lebih mudah berdiskusi dengan teman sekolah dan guru dalam membahas konsep Aksara Bali	✓				
6.	Dengan penggunaan Media ajar tersebut, saya menjadi lebih proaktif untuk menemukan konsep-konsep penting dalam Aksara Bali	✓				
7.	Media ajar tersebut membantu saya dalam memperbaiki konsep dan pemahaman saya yang salah dalam pembelajaran Aksara Bali	✓				
8.	Media ajar tersebut membantu saya dalam memvisualisasikan struktur logik yang abstrak dari Aksara Bali	✓				
9.	Dengan penggunaan Media ajar tersebut, tujuan pembelajaran Aksara Bali tampak menjadi lebih nyata	✓				
10.	Dengan penggunaan Media ajar tersebut, tujuan pembelajaran Aksara Bali tampak menjadi lebih mudah dipahami	✓				
11.	Dengan penggunaan Media ajar tersebut, motivasi saya untuk belajar Aksara Bali semakin meningkat	✓				

No	Pertanyaan	Skor							
		1	2	3	4	5	6	7	8
	Bali secara konkrit								
2	Dengan penggunaan Media ajar tersebut, saya menjadi senang mengikuti pembelajaran Aksara Bali, karena materi yang diberikan menjadi lebih jelas.	5	5	5	4	5	5	5	5
3	Dengan penggunaan Media tersebut, saya menjadi lebih antusias berlatih untuk dapat memahami Aksara Bali	5	5	5	5	5	5	5	4
4	Dengan penggunaan Media ajar tersebut, saya menjadi lebih tertantang untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan Aksara Bali di dunia nyata	5	5	5	5	4	4	4	5
5	Dengan penggunaan Media	5	5	5	5	5	5	5	5

No	Pertanyaan	Skor							
		1	2	3	4	5	6	7	8
	ajar tersebut, saya menjadi lebih mudah berdiskusi dengan teman sekolah dan guru dalam membahas konsep Aksara Bali								
6	Dengan penggunaan Media ajar tersebut, saya menjadi lebih proaktif untuk menemukan konsep-konsep penting dalam Aksara Bali	5	5	4	5	5	5	4	5
7	Media ajar tersebut membantu saya dalam memperbaiki konsep dan pemahaman saya yang salah dalam pembelajaran Aksara Bali	5	5	5	5	5	5	4	5
8	Media ajar tersebut membantu saya dalam memvisualisasikan struktur logik yang abstrak dari Aksara Bali	5	5	5	5	5	5	5	5
9	Dengan penggunaan Media	5	5	5	4	5	5	4	5

No	Pertanyaan	Skor							
		1	2	3	4	5	6	7	8
	ajar tersebut, tujuan pembelajaran Aksara Bali tampak menjadi lebih nyata								
10	Dengan penggunaan Media ajar tersebut, tujuan pembelajaran Aksara Bali tampak menjadi lebih mudah dipahami	5	5	5	5	5	5	4	4
11	Dengan penggunaan Media ajar tersebut, motivasi saya untuk belajar Aksara Bali semakin meningkat	5	5	5	5	5	4	5	4
12	Media ajar tersebut membantu saya untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan saya dalam memahami konsep Aksara Bali melalui teknologi Virtual Reality	4	4	5	5	5	5	4	5
13	Media ajar tersebut membantu saya untuk lebih berkonsentrasi dalam memahami konsep Aksara Bali melalui teknologi	4	5	5	5	5	5	4	5

Lampiran 12 Angket Uji Coba Lapangan

Angket Uji Coba LapanganNama Penelitian : *Game Virtual Reality Pengenalan Aksara Bali*Peneliti : *Made Veri***Identitas Responden**Nama : *Katut Surya Aldi Wirata*NIS : *18324***Petunjuk :**

1. Isilah angket ini sesuai dengan keadaan yang sebenarnya Anda alami dengan membubuhkan tanda cek (v) pada kolom yang sesuai.

2. Keterangan :

ST – Sangat Setuju

S = Setuju

K = Kurang

KS – Kurang Setuju

SKS = Sangat Kurang Setuju

No.	Pernyataan	KATEGORI				
		ST	S	K	KS	SKS
1.	Dengan penggunaan Media ajar tersebut, saya menjadi lebih tertarik untuk dapat memahami konsep Aksara Bali secara konkrit	✓				
2.	Dengan penggunaan Media ajar tersebut, saya menjadi senang mengikuti pembelajaran Aksara Bali, karena materi yang diberikan menjadi lebih jelas.	✓				
3.	Dengan penggunaan Media tersebut, saya menjadi lebih antusias berlatih untuk dapat memahami Aksara Bali	✓				
4.	Dengan penggunaan Media ajar tersebut, saya menjadi lebih tertantang untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan Aksara Bali di dunia nyata	✓				
5.	Dengan penggunaan Media ajar tersebut, saya menjadi lebih mudah berdiskusi dengan teman sekolah dan guru dalam membahas konsep Aksara Bali	✓				
6.	Dengan penggunaan Media ajar tersebut, saya menjadi lebih proaktif untuk menemukan konsep-konsep penting dalam Aksara Bali	✓				
7.	Media ajar tersebut membantu saya dalam memperbaiki konsep dan pemahaman saya yang salah dalam pembelajaran Aksara Bali		✓			
8.	Media ajar tersebut membantu saya dalam memvisualisasikan struktur logik yang abstrak dari Aksara Bali	✓				
9.	Dengan penggunaan Media ajar tersebut, tujuan pembelajaran Aksara Bali tampak menjadi lebih nyata	✓				
10.	Dengan penggunaan Media ajar tersebut, tujuan pembelajaran Aksara Bali tampak menjadi lebih mudah dipahami	✓				
11.	Dengan penggunaan Media ajar tersebut, motivasi saya untuk belajar Aksara Bali semakin meningkat	✓				

Lampiran 13 Hasil Angket Uji Coba Lapangan

No	Pernyataan	Skor																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	Dengan penggunaan Media ajar tersebut, saya menjadi lebih tertarik untuk dapat memahami konsep Aksara Bali secara konkrit	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5
2	Dengan penggunaan Media ajar tersebut, saya menjadi senang mengikuti pembelajaran Aksara Bali, karena materi yang diberikan menjadi lebih jelas.	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
3	Dengan penggunaan Media tersebut, saya menjadi lebih antusias berlatih untuk dapat memahami Aksara Bali	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4
4	Dengan penggunaan Media ajar tersebut, saya menjadi lebih tertantang untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan Aksara Bali di dunia nyata	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5

No	Pernyataan	Skor																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
5	Dengan penggunaan Media ajar tersebut, saya menjadi lebih mudah berdiskusi dengan teman sekolah dan guru dalam membahas konsep Aksara Bali	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5
6	Dengan penggunaan Media ajar tersebut, saya menjadi lebih proaktif untuk menemukan konsep-konsep penting dalam Aksara Bali	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
7	Media ajar tersebut membantu saya dalam memperbaiki konsep dan pemahaman saya yang salah dalam pembelajaran Aksara Bali	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4

No	Pernyataan	Skor																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
8	Media ajar tersebut membantu saya dalam memvisualisasikan struktur logik yang abstrak dari Aksara Bali	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
9	Dengan penggunaan Media ajar tersebut, tujuan pembelajaran Aksara Bali tampak menjadi lebih nyata	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
10	Dengan penggunaan Media ajar tersebut, tujuan pembelajaran Aksara Bali tampak menjadi lebih mudah dipahami	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5

No	Pernyataan	Skor																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
11	Dengan penggunaan Media ajar tersebut, motivasi saya untuk belajar Aksara Bali semakin meningkat	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4	5	4	5	5
12	Media ajar tersebut membantu saya untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan saya dalam memahami konsep Aksara Bali melalui teknologi Virtual Reality	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5
13	Media ajar tersebut membantu saya untuk lebih berkonsentrasi dalam memahami konsep Aksara Bali melalui teknologi Virtual Reality	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5

No	Pernyataan	Skor																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
14	Media ajar tersebut membantu saya untuk lebih bersemangat dalam memahami konsep Aksara Bali melalui teknologi Virtual Reality	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5
15	Saya setuju bila Media ajar berteknologi Virtual Reality tersebut diterapkan untuk pembelajaran Aksara Bali lebih lanjut.	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Jumlah (jawaban x bobot tiap pilihan)		73	73	74	68	73	72	74	75	73	73	74	75	74	73	73	73	73	73	73	73
Jumlah seluruh item angket x bobot tertinggi		75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75
Presentase per-subjek (%)		97%	97%	99%	91%	97%	96%	99%	100%	97%	97%	99%	100%	99%	97%	97%	97%	97%	97%	97%	97%
Presentase keseluruhan subjek (%)		97%																			
Kriteria Keseluruhan		Sangat Valid																			