

LAMPIRAN



Lampiran 1 Surat Penelitian ke SD Cerdas Mandiri



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN

Alamat : Jalan Udayana No. 11 Singaraja – Bali <http://ftk.undiksha.ac.id>
Telp. (0362) 25571, Fax. (0362) 25571 Kode Pos. 81116

Nomor : 92/UN48.11.1/DT/2019
Lampiran : -
Hal : Permohonan Data

Singaraja, 15 Januari 2019

Yth. Kepala SD Cerdas Mandiri
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi persyaratan penyusunan Skripsi, bersama ini dimohon bantuannya untuk memberikan informasi yang diperlukan terkait data mengenai "Silabus dan RPP", kepada mahasiswa berikut.

Nama : I Made Yuda Pratama
NIM : 1415051023
Jurusan : Pendidikan Teknik Informatika
Semester : IX (sembilan)

Demikian surat ini disampaikan, atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

a.n. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik,
Fakultas Teknik dan Kejuruan
FTK

Dr. Gede Rasben Dantes, S.T., M.TI
NIP 197502212003121001

Lampiran 2 Surat Observasi Penelitian



KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
Alamat : Jalan Udayana (Kampus Tengah) Singaraja-Bali Telp. (0362)27213 Fax.(0362)25571

SURAT KETERANGAN

Nomor : 12/UN48.11.6/DT/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik dan Kejuruan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, menerangkan :

Nama : I Made Yuda Pratama
NIM : 1415051023
Semester : IX
Jurusan : Pendidikan Teknik Informatika
Fakultas : Teknik dan Kejuruan
Instansi observasi/Pengambilan Data: Pengambilan data Silabus dan RPP di Sekolah Dasar Cerdas Mandiri.

Memang benar mahasiswa tersebut diatas, akan melakukan Peminjaman tempat untuk melakukan pengambilan video dalam rangka melengkapi persyaratan **Penyusunan Skripsi** di Jurusan Pendidikan Teknik Informatika.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 15 Januari 2019
Ketua Jurusan ,

I Made Agus Wirawan, S.Kom, M.Cs.
NIP 198408272008121001

Lampiran 3 Hasil wawancara dengan salah satu Guru di SD Cerdas Mandiri, Bapak Komang Arya Sabda Buana, S.S.

INSTRUMEN WAWANCARA DENGAN SD CERDAS MANDIRI

Mahasiswa	: Selamat Pagi Pak.
Guru	: Selamat Pagi Dik. Ada yang bisa saya bantu ?
Mahasiswa	: Perkenalkan Pak saya Yuda Pratama, saya dari mahasiswa UNDIKSHA yang ingin melakukan penelitian di SD Cerdas Mandiri.
Guru	: Oh iya boleh, adik mau melakukan penelitian tentang apa ?
Mahasiswa	: Jadi begini pak, saya sedang melakukan penelitian terkait mata pelajaran bahasa Inggris yaitu mengenal macam-macam benda. Karena dalam tugas akhir saya berencana membuat aplikasi virtual reality tentang macam-macam benda.
Guru	: Maaf sebelumnya dik, maksud dari aplikasi virtual reality itu seperti alat yang dipakai di mata ya ?
Mahasiswa	: Iya Pak, jadi alat tersebut membantu kita mengenal dunia virtual dalam bentuk animasi 3D.
Guru	: Oh saya rasa itu bagus dicoba, mudah-mudahan dengan adanya media pembelajaran animasi virtual reality tersebut bisa mendorong minat belajar siswa-siswi disini.
Mahasiswa	: Untuk kelas apa saja di SD Cerdas Mandiri yang sedang mempelajari materi mengenal macam-macam benda ?
Guru	: Semua kelas
Mahasiswa	: Kalau boleh saya tanya, untuk satu kelas ada berapa jumlah muridnya pak ?
Guru	: Antara 15 sampai 22 murid
Mahasiswa	: Untuk di SD Cerdas Mandiri sendiri ada permasalahan tidak pak? Terutama terkait pembelajaran mengenal macam-macam benda ?
Guru	: Ada
Mahasiswa	: Bagaimana cara bapak mengajar murid dalam mempelajari materi pengenalan macam-macam benda ?
Guru	: Memperkenalkan benda yang dekat dengan murid - murid

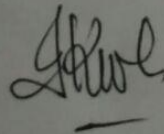
Lampiran 4 Hasil wawancara dengan Guru Mata Pelajaran Bahasa Inggris kelas III SD, Bapak Komang Arya Sabda Buana S.S.

INSTRUMEN WAWANCARA

1. Tema apa sajakah yang diajarkan di SD?
Neighbourhood, school, Toyshop, weekend,
Things, Friends, dan lain-lain.
2. Untuk tema benda, benda apa sajakah yang dikenalkan kepada anak-anak SD?
Toys, Things in the classroom, clothes,
Things in the house, dan lain-lain
3. Bagaimana teknik dalam menyampaikan materi tentang macam-macam benda?
Memperkenalkan benda-benda yang
dekat dengan keseharian murid-
murid
4. Apa saja kendala dalam menggunakan teknik tersebut?
Murid kurang fokus dengan pelajaran,
bila benda-bendanya dianggap
kurang menarik

Singaraja, 20 Agustus 2018

Guru SD



Komang Arya Sabda Buana, S.S.

NIP,-

Lampiran 5 Uji Blackbox

ANGKET UJI BLACKBOX TESTING
Pengembangan Aplikasi Virtual Reality Mengenal Macam-Macam Benda Di
Sekitar Rumah Dalam Bahasa Inggris
(Studi Kasus: SD Cerdas Mandiri)

Nama :

No. Responden :

Petunjuk Pengisian Angket

1. Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.
 - a) TS= Tidak Setuju
 - b) S = Setuju
2. Jika ingin mengganti jawaban yang telah dicentang, maka lingkari jawaban sebelumnya, kemudian centang kembali pilihan yang diinginkan.
3. Jawablah semua pertanyaan yang sudah disediakan.
4. Terimakasih atas kesediaan waktunya untuk mengisi angket ini dengan tulus dan jujur.

Contoh 1:

No.	Pernyataan	Kesesuaian	
		TS	S
1.	Aplikasi dapat dijalankan pada sistem operasi android yang digunakan		✓

No.	Pernyataan	Kesesuaian	
		TS	S
Main Menu State/Status Menu Utama			
1.	Ketika aplikasi di buka maka, akan muncul tampilan loading pada aplikasi.		
2.	Ketika aplikasi sudah terbuka, maka akan muncul antarmuka menu utama yang mempunyai tombol yaitu Start, tanda tanya (About), tanda seru (Instruction), dan tanda silang (Exit).		
3.	Pada menu Instruction terdapat panduan penggunaan cara menggunakan aplikasi.		

No.	Pernyataan	Kesesuaian	
		TS	S
4.	Pada menu About terdapat identitas dari pengembang aplikasi disertai instansi lembaga.		
5.	Ketika tombol Exit ditekan yang berada pada tampilan awal lingkungan/menu utama ditekan maka aplikasi akan keluar.		
6.	Saat menuju ke tombol yang diinginkan, maka aplikasi merespon sesuai dengan tombol yang dipilih		
Game State			
7.	Pada antarmuka Start akan ditampilkan menu 3D yang berisi informasi beberapa benda dalam bentuk 3 dimensi dan menu VR menampilkan informasi benda dalam bentuk mode VR.		
8.	Jika memilih menu 3D kita dapat melihat benda beserta informasi dari benda tersebut.		
9.	Ketika tombol kanan dan kiri ditekan, benda yang ada di menu 3D akan bergerak memutar sesuai perintah yang diinginkan.		
10.	Setelah melihat dalam bentuk 3D benda jika ingin keluar bisa menggunakan tombol Back, maka aplikasi akan kembali ke halaman mode 3D dan VR.		
11.	Jika memilih menu VR kita dapat melihat benda beserta informasi dari benda tersebut.		
12.	Pada antarmuka menu VR akan menuju ke tampilan pemilihan ruangan di dalam rumah yaitu Living Room, Kitchen, Bedroom dan Bathroom.		
13.	Pada menu Living Room akan menampilkan benda-benda yang terdapat di ruang tamu.		
14.	Pada menu Kit chen akan menampilkan benda-benda yang terdapat di dapur.		
15.	Pada menu Bedroom akan menampilkan benda-benda yang terdapat di kamar tidur.		
16.	Pada menu Bathroom akan menampilkan benda-benda yang terdapat di kamar mandi.		
17.	Untuk berjalan di sekitar ruangan bisa menggunakan gerakan kepala menunduk untuk berjalan ke depan sedangkan untuk melihat sekeliling bisa menggerakkan kepala ke kanan dan ke kiri.		
18.	Untuk melihat informasi benda yang ada di sekitar ruangan arahkan pointer /bulatan kecil yang berada pada layar.		
19.	Setelah menelusuri ruangan jika ingin keluar bisa menekan tombol Back, maka akan kembali ke antarmuka menu 3D dan VR.		
Tutorial			
20.	Saat menuju ke menu Instructions maka akan menuju ke tampilan instruksi/cara bermain.		
21.	Penyampaian intruksi/cara bermain menggunakan teks.		

No.	Pernyataan	Kesesuaian	
		TS	S
22.	Pemain dapat mempraktikkan apa yang diperintahkan oleh aplikasi.		
Setting			
23.	Suara dapat diatur dengan menekan button/tombol volume pada perangkat smartphone.		

.....,



Lampiran 6 Hasil Perhitungan Uji Blackbox

No	Nama	Pernyataan																							Jumlah	
		Main Menu State						Game State													Tutorial			Setting		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23		
1	Kresna Agung Pratama K.Y	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
2	Komang Aryadi Suputra	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
3	I Wayan Agus Ayun Ardi Januadi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
4	I Komang Hery Abdi Suputra	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
5	Gede Supri Adnyana	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
Jumlah																									115	

Lampiran 7 Hasil Angket Uji Blackbox

ANGKET UJI BLACKBOX TESTING

Pengembangan Aplikasi Virtual Reality Mengenal Macam-Macam Benda Di Sekitar Rumah Dalam Bahasa Inggris
(Studi Kasus: SD Cerdas Mandiri)

Nama : *Wayan Agus Ayun Andi Junedi*

No. Responden : *01*

Petunjuk Pengisian Angket

- Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.
 - TS = Tidak Setuju
 - S = Setuju
- Jika ingin mengganti jawaban yang telah dicentang, maka lingkari jawaban sebelumnya, kemudian centang kembali pilihan yang diinginkan.
- Jawablah semua pertanyaan yang sudah disediakan.
- Terimakasih atas kesediaan waktunya untuk mengisi angket ini dengan tulus dan jujur.

Contoh 1:

No.	Pernyataan	Kesesuaian	
		TS	S
1.	Aplikasi dapat dijalankan pada sistem operasi android yang digunakan		✓

Uji Blackbox Testing

No.	Pernyataan	Kesesuaian	
		TS	S
Main Menu State/Status Menu Utama			
1.	Ketika aplikasi di buka maka, akan muncul tampilan loading pada aplikasi.		✓
2.	Ketika aplikasi sudah terbuka, maka akan muncul antarmuka menu utama yang mempunyai tombol yaitu Start, tanda tanya (About), tanda seru (Instruction), dan tanda silang (Exit).		✓
3.	Pada menu Instruction terdapat panduan penggunaan cara menggunakan aplikasi.		✓

CS Scanned with CamScanner

No.	Pernyataan	Kesesuaian	
		TS	S
4.	Pada menu About terdapat identitas dari pengembang aplikasi disertai instansi lembaga.		✓
5.	Ketika tombol Exit ditekan yang berada pada tampilan awal lingkungan/menu utama ditekan maka aplikasi akan keluar.		✓
6.	Saat menuju ke tombol yang diinginkan, maka aplikasi merespon sesuai dengan tombol yang dipilih		✓
Game State			
7.	Pada antarmuka Start akan ditampilkan menu 3D yang berisi informasi bebrapa benda dalam bentuk 3 dimensi dan menu VR menampilkan informasi benda dalam bentuk mode VR.		✓
8.	Jika memilih menu 3D kita dapat melihat benda beserta informasi dari benda tersebut.		✓
9.	Ketika tombol kanan dan kiri ditekan, benda yang ada di menu 3D akan bergerak memutar sesuai perintah yang diinginkan.		✓
10.	Setelah melihat dalam bentuk 3D benda jika ingin keluar bisa menggunakan tombol Back, maka aplikasi akan kembali ke halaman mode 3D dan VR.		✓
11.	Jika memilih menu VR kita dapat melihat benda beserta informasi dari benda tersebut.		✓
12.	Pada antarmuka menu VR akan menuju ke tampilan pemilihan ruangan di dalam rumah yaitu Living Room, Kitchen, Bedroom dan Bathroom.		✓
13.	Pada menu Living Room akan menampilkan benda-benda yang terdapat di ruang tamu.		✓
14.	Pada menu Kit chen akan menampilkan benda-benda yang terdapat di dapur.		✓
15.	Pada menu Bedroom akan menampilkan benda-benda yang terdapat di kamar tidur.		✓
16.	Pada menu Bathroom akan menampilkan benda-benda yang terdapat di kamar mandi.		✓
17.	Untuk berjalan di sekitar ruangan bisa menggunakan gerakan kepala menunduk untuk berjalan ke depan sedangkan untuk melihat sekeliling bisa menggerakkan kepala ke kanan dan ke kiri.		✓
18.	Untuk melihat informasi benda yang ada di sekitar ruangan arahkan pointer /bulatan kecil yang berada pada layar.		✓
19.	Setelah menelusuri ruangan jika ingin keluar bisa menekan tombol Back, maka akan kembali ke antarmuka menu 3D dan VR.		✓
Tutorial			
20.	Saat menuju ke menu Instructions maka akan menuju ke tampilan instruksi/cara bermain.		✓
21.	Penyampaian intruksi/cara bermain menggunakan teks.		✓

No.	Pernyataan	Kesesuaian	
		TS	S
22.	Pemain dapat mempraktikkan apa yang diperintahkan oleh aplikasi.		✓
Setting			
23.	Suara dapat diatur dengan menekan button/tombol volume pada perangkat smartphone.		✓

17 Juli 2019



I Wayan Agus Agus Ardi Jurnadi

15.11.05 1104

ANGKET UJI BLACKBOX TESTING

**Pengembangan Aplikasi Virtual Reality Mengenal Macam-Macam Benda Di
Sekitar Rumah Dalam Bahasa Inggris
(Studi Kasus: SD Cerdas Mandiri)**

Nama : Kresna Agung Pratama
No. Responden : 02

Petunjuk Pengisian Angket

- Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.
 - TS= Tidak Setuju
 - S = Setuju
- Jika ingin mengganti jawaban yang telah dicentang, maka lingkari jawaban sebelumnya, kemudian centang kembali pilihan yang diinginkan.
- Jawablah semua pertanyaan yang sudah disediakan.
- Terimakasih atas kesediaan waktunya untuk mengisi angket ini dengan tulus dan jujur.

Contoh 1:

No.	Pernyataan	Kesesuaian	
		TS	S
1.	Aplikasi dapat dijalankan pada sistem operasi android yang digunakan		✓

Uji Blackbox Testing

No.	Pernyataan	Kesesuaian	
		TS	S
Main Menu State/Status Menu Utama			
1.	Ketika aplikasi di buka maka, akan muncul tampilan loading pada aplikasi.		✓
2.	Ketika aplikasi sudah terbuka, maka akan muncul antarmuka menu utama yang mempunyai tombol yaitu Start, tanda tanya (About), tanda seru (Instruction), dan tanda silang (Exit).		✓
3.	Pada menu Instruction terdapat panduan penggunaan cara menggunakan aplikasi.		✓



No.	Pernyataan	Kesesuaian	
		TS	S
4.	Pada menu About terdapat identitas dari pengembang aplikasi disertai instansi lembaga.		✓
5.	Ketika tombol Exit ditekan yang berada pada tampilan awal lingkungan/menu utama ditekan maka aplikasi akan keluar.		✓
6.	Saat menuju ke tombol yang diinginkan, maka aplikasi merespon sesuai dengan tombol yang dipilih		✓
Game State			
7.	Pada antarmuka Start akan ditampilkan menu 3D yang berisi informasi beberapa benda dalam bentuk 3 dimensi dan menu VR menampilkan informasi benda dalam bentuk mode VR.		✓
8.	Jika memilih menu 3D kita dapat melihat benda beserta informasi dari benda tersebut.		✓
9.	Ketika tombol kanan dan kiri ditekan, benda yang ada di menu 3D akan bergerak memutar sesuai perintah yang diinginkan.		✓
10.	Setelah melihat dalam bentuk 3D benda jika ingin keluar bisa menggunakan tombol Back, maka aplikasi akan kembali ke halaman mode 3D dan VR.		✓
11.	Jika memilih menu VR kita dapat melihat benda beserta informasi dari benda tersebut.		✓
12.	Pada antarmuka menu VR akan menuju ke tampilan pemilihan ruangan di dalam rumah yaitu Living Room, Kitchen, Bedroom dan Bathroom.		✓
13.	Pada menu Living Room akan menampilkan benda-benda yang terdapat di ruang tamu.		✓
14.	Pada menu Kit chen akan menampilkan benda-benda yang terdapat di dapur.		✓
15.	Pada menu Bedroom akan menampilkan benda-benda yang terdapat di kamar tidur.		✓
16.	Pada menu Bathroom akan menampilkan benda-benda yang terdapat di kamar mandi.		✓
17.	Untuk berjalan di sekitar ruangan bisa menggunakan gerakan kepala menunduk untuk berjalan ke depan sedangkan untuk melihat sekeliling bisa menggerakkan kepala ke kanan dan ke kiri.		✓
18.	Untuk melihat informasi benda yang ada di sekitar ruangan arahkan pointer /bulatan kecil yang berada pada layar.		✓
19.	Setelah menelusuri ruangan jika ingin keluar bisa menekan tombol Back, maka akan kembali ke antarmuka menu 3D dan VR.		✓
Tutorial			
20.	Saat menuju ke menu Instructions maka akan menuju ke tampilan instruksi/cara bermain.		✓
21.	Penyampaian intruksi/cara bermain menggunakan teks.		✓

No.	Pernyataan	Kesesuaian	
		TS	S
22.	Pemain dapat mempraktikkan apa yang diperintahkan oleh aplikasi.		✓
Setting			
23.	Suara dapat diatur dengan menekan button/tombol volume pada perangkat smartphone.		✓

Singaraja, 18 Juli 2019



Kesna Agung Pratama
1415051061

ANGKET UJI BLACKBOX TESTING

**Pengembangan Aplikasi Virtual Reality Mengenal Macam-Macam Benda Di
Sekitar Rumah Dalam Bahasa Inggris
(Studi Kasus: SD Cerdas Mandiri)**

Nama : Kamang Hery Abdi Suputra
No. Responden : 05

Petunjuk Pengisian Angket

1. Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.
 - a) TS= Tidak Setuju
 - b) S = Setuju
2. Jika ingin mengganti jawaban yang telah dicentang, maka lingkari jawaban sebelumnya, kemudian centang kembali pilihan yang diinginkan.
3. Jawablah semua pertanyaan yang sudah disediakan.
4. Terimakasih atas kesediaan waktunya untuk mengisi angket ini dengan tulus dan jujur.

Contoh 1:

No.	Pernyataan	Kesesuaian	
		TS	S
1.	Aplikasi dapat dijalankan pada sistem operasi android yang digunakan		✓

Uji Blackbox Testing

No.	Pernyataan	Kesesuaian	
		TS	S
Main Menu State/Status Menu Utama			
1.	Ketika aplikasi di buka maka, akan muncul tampilan loading pada aplikasi.		✓
2.	Ketika aplikasi sudah terbuka, maka akan muncul antarmuka menu utama yang mempunyai tombol yaitu Start, tanda tanya (About), tanda seru (Instruction), dan tanda silang (Exit).		✓
3.	Pada menu Instruction terdapat panduan penggunaan cara menggunakan aplikasi.		✓

No.	Pernyataan	Kesesuaian	
		TS	S
4.	Pada menu About terdapat identitas dari pengembang aplikasi disertai instansi lembaga.		✓
5.	Ketika tombol Exit ditekan yang berada pada tampilan awal lingkungan/menu utama ditekan maka aplikasi akan keluar.		✓
6.	Saat menuju ke tombol yang diinginkan, maka aplikasi merespon sesuai dengan tombol yang dipilih		✓
Game State			
7.	Pada antarmuka Start akan ditampilkan menu 3D yang berisi informasi beberapa benda dalam bentuk 3 dimensi dan menu VR menampilkan informasi benda dalam bentuk mode VR.		✓
8.	Jika memilih menu 3D kita dapat melihat benda beserta informasi dari benda tersebut.		✓
9.	Ketika tombol kanan dan kiri ditekan, benda yang ada di menu 3D akan bergerak memutar sesuai perintah yang diinginkan.		✓
10.	Setelah melihat dalam bentuk 3D benda jika ingin keluar bisa menggunakan tombol Back, maka aplikasi akan kembali ke halaman mode 3D dan VR.		✓
11.	Jika memilih menu VR kita dapat melihat benda beserta informasi dari benda tersebut.		✓
12.	Pada antarmuka menu VR akan menuju ke tampilan pemilihan ruangan di dalam rumah yaitu Living Room, Kitchen, Bedroom dan Bathroom.		✓
13.	Pada menu Living Room akan menampilkan benda-benda yang terdapat di ruang tamu.		✓
14.	Pada menu Kitchen akan menampilkan benda-benda yang terdapat di dapur.		✓
15.	Pada menu Bedroom akan menampilkan benda-benda yang terdapat di kamar tidur.		✓
16.	Pada menu Bathroom akan menampilkan benda-benda yang terdapat di kamar mandi.		✓
17.	Untuk berjalan di sekitar ruangan bisa menggunakan gerakan kepala menunduk untuk berjalan ke depan sedangkan untuk melihat sekeliling bisa menggerakkan kepala ke kanan dan ke kiri.		✓
18.	Untuk melihat informasi benda yang ada di sekitar ruangan arahkan pointer /bulatan kecil yang berada pada layar.		✓
19.	Setelah menelusuri ruangan jika ingin keluar bisa menekan tombol Back, maka akan kembali ke antarmuka menu 3D dan VR.		✓
Tutorial			
20.	Saat menuju ke menu Instructions maka akan menuju ke tampilan instruksi/cara bermain.		✓
21.	Penyampaian intruksi/cara bermain menggunakan teks.		✓

No.	Pernyataan	Kesesuaian	
		TS	S
22.	Pemain dapat mempraktikkan apa yang diperintahkan oleh aplikasi.		✓
Setting			
23.	Suara dapat diatur dengan menekan button/tombol volume pada perangkat smartphone.		✓

Singaraja, 17 Juli 2019



Komang Hery Abdi S.
1915051087

ANGKET UJI BLACKBOX TESTING

Pengembangan Aplikasi Virtual Reality Mengenal Macam-Macam Benda Di Sekitar Rumah Dalam Bahasa Inggris
(Studi Kasus: SD Cerdas Mandiri)

Nama : Pulu Argude Maheti Petra
No. Responden : 09

Petunjuk Pengisian Angket

- Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.
 - TS= Tidak Setuju
 - S = Setuju
- Jika ingin mengganti jawaban yang telah dicentang, maka lingkari jawaban sebelumnya, kemudian centang kembali pilihan yang diinginkan.
- Jawablah semua pertanyaan yang sudah disediakan.
- Terimakasih atas kesediaan waktunya untuk mengisi angket ini dengan tulus dan jujur.

Contoh I:

No.	Pernyataan	Kesesuaian	
		TS	S
1.	Aplikasi dapat dijalankan pada sistem operasi android yang digunakan		✓

Uji Blackbox Testing

No.	Pernyataan	Kesesuaian	
		TS	S
Main Menu State/Status Menu Utama			
1.	Ketika aplikasi di buka maka, akan muncul tampilan loading pada aplikasi.		✓
2.	Ketika aplikasi sudah terbuka, maka akan muncul antarmuka menu utama yang mempunyai tombol yaitu Start, tanda tanya (About), tanda seru (Instruction), dan tanda silang (Exit).		✓
3.	Pada menu Instruction terdapat panduan penggunaan cara menggunakan aplikasi.		✓

No.	Pernyataan	Kesesuaian	
		TS	S
4.	Pada menu About terdapat identitas dari pengembang aplikasi disertai instansi lembaga.		✓
5.	Ketika tombol Exit ditekan yang berada pada tampilan awal lingkungan/menu utama ditekan maka aplikasi akan keluar.		✓
6.	Saat menuju ke tombol yang diinginkan, maka aplikasi merespon sesuai dengan tombol yang dipilih		✓
Game State			
7.	Pada antarmuka Start akan ditampilkan menu 3D yang berisi informasi beberapa benda dalam bentuk 3 dimensi dan menu VR menampilkan informasi benda dalam bentuk mode VR.		✓
8.	Jika memilih menu 3D kita dapat melihat benda beserta informasi dari benda tersebut.		✓
9.	Ketika tombol kanan dan kiri ditekan, benda yang ada di menu 3D akan bergerak memutar sesuai perintah yang diinginkan.		✓
10.	Setelah melihat dalam bentuk 3D benda jika ingin keluar bisa menggunakan tombol Back, maka aplikasi akan kembali ke halaman mode 3D dan VR.		✓
11.	Jika memilih menu VR kita dapat melihat benda beserta informasi dari benda tersebut.		✓
12.	Pada antarmuka menu VR akan menuju ke tampilan pemilihan ruangan di dalam rumah yaitu Living Room, Kitchen, Bedroom dan Bathroom.		✓
13.	Pada menu Living Room akan menampilkan benda-benda yang terdapat di ruang tamu.		✓
14.	Pada menu Kit chen akan menampilkan benda-benda yang terdapat di dapur.		✓
15.	Pada menu Bedroom akan menampilkan benda-benda yang terdapat di kamar tidur.		✓
16.	Pada menu Bathroom akan menampilkan benda-benda yang terdapat di kamar mandi.		✓
17.	Untuk berjalan di sekitar ruangan bisa menggunakan gerakan kepala menunduk untuk berjalan ke depan sedangkan untuk melihat sekeliling bisa menggerakkan kepala ke kanan dan ke kiri.		✓
18.	Untuk melihat informasi benda yang ada di sekitar ruangan arahkan pointer /bulatan kecil yang berada pada layar.		✓
19.	Setelah menelusuri ruangan jika ingin keluar bisa menekan tombol Back, maka akan kembali ke antarmuka menu 3D dan VR.		✓
Tutorial			
20.	Saat menuju ke menu Instructions maka akan menuju ke tampilan instruksi/cara bermain.		✓
21.	Penyampaian intruksi/cara bermain menggunakan teks.		✓



No.	Pernyataan	Kesesuaian	
		TS	S
22.	Pemain dapat mempraktikkan apa yang diperintahkan oleh aplikasi.		✓
Setting			
23.	Suara dapat diatur dengan menekan button/tombol volume pada perangkat smartphone.		✓

Singaraja, 18 Juli 2019



Pulu Brigada Mukti Patra
1415051046



ANGKET UJI BLACKBOX TESTING

**Pengembangan Aplikasi Virtual Reality Mengenal Macam-Macam Benda Di
Sekitar Rumah Dalam Bahasa Inggris
(Studi Kasus: SD Cerdas Mandiri)**

Nama : Gede Supriatnyana
No. Responden : 05

Petunjuk Pengisian Angket

- Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.
 - TS= Tidak Setuju
 - S = Setuju
- Jika ingin mengganti jawaban yang telah dicentang, maka lingkari jawaban sebelumnya, kemudian centang kembali pilihan yang diinginkan.
- Jawablah semua pertanyaan yang sudah disediakan.
- Terimakasih atas kesediaan waktunya untuk mengisi angket ini dengan tulus dan jujur.

Contoh 1:

No.	Pernyataan	Kesesuaian	
		TS	S
1.	Aplikasi dapat dijalankan pada sistem operasi android yang digunakan		✓

Uji Blackbox Testing

No.	Pernyataan	Kesesuaian	
		TS	S
Main Menu State/Status Menu Utama			
1.	Ketika aplikasi di buka maka, akan muncul tampilan loading pada aplikasi.		✓
2.	Ketika aplikasi sudah terbuka, maka akan muncul antarmuka menu utama yang mempunyai tombol yaitu Start, tanda tanya (About), tanda seru (Instruction), dan tanda silang (Exit).		✓
3.	Pada menu Instruction terdapat panduan penggunaan cara menggunakan aplikasi.		✓

No.	Pernyataan	Kesesuaian	
		TS	S
4.	Pada menu About terdapat identitas dari pengembang aplikasi disertai instansi lembaga.		✓
5.	Ketika tombol Exit ditekan yang berada pada tampilan awal lingkungan/menu utama ditekan maka aplikasi akan keluar.		✓
6.	Saat menuju ke tombol yang diinginkan, maka aplikasi merespon sesuai dengan tombol yang dipilih		✓
Game State			
7.	Pada antarmuka Start akan ditampilkan menu 3D yang berisi informasi beberapa benda dalam bentuk 3 dimensi dan menu VR menampilkan informasi benda dalam bentuk mode VR.		✓
8.	Jika memilih menu 3D kita dapat melihat benda beserta informasi dari benda tersebut.		✓
9.	Ketika tombol kanan dan kiri ditekan, benda yang ada di menu 3D akan bergerak memutar sesuai perintah yang diinginkan.		✓
10.	Setelah melihat dalam bentuk 3D benda jika ingin keluar bisa menggunakan tombol Back, maka aplikasi akan kembali ke halaman mode 3D dan VR.		✓
11.	Jika memilih menu VR kita dapat melihat benda beserta informasi dari benda tersebut.		✓
12.	Pada antarmuka menu VR akan menuju ke tampilan pemilihan ruangan di dalam rumah yaitu Living Room, Kitchen, Bedroom dan Bathroom.		✓
13.	Pada menu Living Room akan menampilkan benda-benda yang terdapat di ruang tamu.		✓
14.	Pada menu Kit chen akan menampilkan benda-benda yang terdapat di dapur.		✓
15.	Pada menu Bedroom akan menampilkan benda-benda yang terdapat di kamar tidur.		✓
16.	Pada menu Bathroom akan menampilkan benda-benda yang terdapat di kamar mandi.		✓
17.	Untuk berjalan di sekitar ruangan bisa menggunakan gerakan kepala menunduk untuk berjalan ke depan sedangkan untuk melihat sekeliling bisa menggerakkan kepala ke kanan dan ke kiri.		✓
18.	Untuk melihat informasi benda yang ada di sekitar ruangan arahkan pointer /bulatan kecil yang berada pada layar.		✓
19.	Setelah menelusuri ruangan jika ingin keluar bisa menekan tombol Back, maka akan kembali ke antarmuka menu 3D dan VR.		✓
Tutorial			
20.	Saat menuju ke menu Instructions maka akan menuju ke tampilan instruksi/cara bermain.		✓
21.	Penyampaian intruksi/cara bermain menggunakan teks.		✓



ANGKET UJI BLACKBOX TESTING
Pengembangan Aplikasi Virtual Reality Mengenal Macam-Macam Benda Di
Sekitar Rumah Dalam Bahasa Inggris
(Studi Kasus: SD Cerdas Mandiri)

Nama : Gede Supriadnyana
 No. Responden : 05

Petunjuk Pengisian Angket

1. Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.
 - a) TS= Tidak Setuju
 - b) S = Setuju
2. Jika ingin mengganti jawaban yang telah dicentang, maka lingkari jawaban sebelumnya, kemudian centang kembali pilihan yang diinginkan.
3. Jawablah semua pertanyaan yang sudah disediakan.
4. Terimakasih atas kesediaan waktunya untuk mengisi angket ini dengan tulus dan jujur.

Contoh 1:

No.	Pernyataan	Kesesuaian	
		TS	S
1.	Aplikasi dapat dijalankan pada sistem operasi android yang digunakan		✓

Uji Blackbox Testing

No.	Pernyataan	Kesesuaian	
		TS	S
Main Menu State/Status Menu Utama			
1.	Ketika aplikasi di buka maka, akan muncul tampilan loading pada aplikasi.		✓
2.	Ketika aplikasi sudah terbuka, maka akan muncul antarmuka menu utama yang mempunyai tombol yaitu Start, tanda tanya (About), tanda seru (Instruction), dan tanda silang (Exit).		✓
3.	Pada menu Instruction terdapat panduan penggunaan cara menggunakan aplikasi.		✓

No.	Pernyataan	Kesesuaian	
		TS	S
4.	Pada menu About terdapat identitas dari pengembang aplikasi disertai instansi lembaga.		✓
5.	Ketika tombol Exit ditekan yang berada pada tampilan awal lingkungan/menu utama ditekan maka aplikasi akan keluar.		✓
6.	Saat menuju ke tombol yang diinginkan, maka aplikasi merespon sesuai dengan tombol yang dipilih		✓
Game State			
7.	Pada antarmuka Start akan ditampilkan menu 3D yang berisi informasi beberapa benda dalam bentuk 3 dimensi dan menu VR menampilkan informasi benda dalam bentuk mode VR.		✓
8.	Jika memilih menu 3D kita dapat melihat benda beserta informasi dari benda tersebut.		✓
9.	Ketika tombol kanan dan kiri ditekan, benda yang ada di menu 3D akan bergerak memutar sesuai perintah yang diinginkan.		✓
10.	Setelah melihat dalam bentuk 3D benda jika ingin keluar bisa menggunakan tombol Back, maka aplikasi akan kembali ke halaman mode 3D dan VR.		✓
11.	Jika memilih menu VR kita dapat melihat benda beserta informasi dari benda tersebut.		✓
12.	Pada antarmuka menu VR akan menuju ke tampilan pemilihan ruangan di dalam rumah yaitu Living Room, Kitchen, Bedroom dan Bathroom.		✓
13.	Pada menu Living Room akan menampilkan benda-benda yang terdapat di ruang tamu.		✓
14.	Pada menu Kit chen akan menampilkan benda-benda yang terdapat di dapur.		✓
15.	Pada menu Bedroom akan menampilkan benda-benda yang terdapat di kamar tidur.		✓
16.	Pada menu Bathroom akan menampilkan benda-benda yang terdapat di kamar mandi.		✓
17.	Untuk berjalan di sekitar ruangan bisa menggunakan gerakan kepala menunduk untuk berjalan ke depan sedangkan untuk melihat sekeliling bisa menggerakkan kepala ke kanan dan ke kiri.		✓
18.	Untuk melihat informasi benda yang ada di sekitar ruangan arahkan pointer /bulatan kecil yang berada pada layar.		✓
19.	Setelah menelusuri ruangan jika ingin keluar bisa menekan tombol Back, maka akan kembali ke antarmuka menu 3D dan VR.		✓
Tutorial			
20.	Saat menuju ke menu Instructions maka akan menuju ke tampilan instruksi/cara bermain.		✓
21.	Penyampaian intruksi/cara bermain menggunakan teks.		✓

No.	Pernyataan	Kesesuaian	
		TS	S
22.	Pemain dapat mempraktikkan apa yang diperintahkan oleh aplikasi.		✓
Setting			
23.	Suara dapat diatur dengan menekan button/tombol volume pada perangkat smartphone.		✓

17 Juli 2019



Gede Supriadnyana

Lampiran 8 Uji Whitebox

No	Source Code	Keterangan	Hasil	
			Sesuai	Tidak Sesuai
1.	<pre>using System.Collections; using System.Collections.Generic; using UnityEngine;</pre>	Meng- <i>import</i> <i>library</i> yang dibutuhkan		
2.	<pre>public class spin : VRTK_InteractableObject {</pre>	Nama <i>class</i> beserta <i>extend</i> dari induknya		
3.	<pre>public GameObject cameraHead; private bool toogle = false; private Vector3 x; public ItemInfoScript itemInfoScript; bool intPar; int index; public bool isInRuangan = false; public int rotation = 0;</pre>	Membuat dan menambahkan variabel yang dibutuhkan		
4.	<pre>string[] name = gameObject.name.Split ('_'); intPar = int.TryParse (name [0], out index);</pre>	Mengambil index benda dari nama benda yang disorot		
5.	<pre>base.StartUsing (usingObject) ; if (!toggle) { if (!isInRuangan) { itemInfoScript.ShowInfo (index) ; } else { itemInfoScript.ShowInRuangan (index, gameObject.transform, rotation) ; } Toggle = true ; }</pre>	Mengecek jika panel informasi belum ditampilkan maka method ShowInfo() di class ItemInfoScript akan dijalankan		
6.	<pre>protected override void Start () { base.Start () ; gameManager.TurnOnBezierPointer () ; }}</pre>	Method Start yang dijalankan sekali		
7.	<pre>Public float spinvalue = 90;</pre>	Membuat variable "spinvalue" dengan nilai 90;		
8.	<pre>void Update () { transform.Rotate (Vector3.up * spinvalue * Time.deltaTime); }</pre>	Membuat objek berputar sesuai dengan kecepatan yang diinputkan pada spinvalue		

Lampiran 9 Hasil Uji Whitebox

No	Source Code	Keterangan	Hasil	
			Sesuai	Tidak Sesuai
1.	using System.Collections; using System.Collections.Generic; using UnityEngine;	Meng- <i>import</i> <i>library</i> yang dibutuhkan	✓	
2.	public class spin : VRTK_InteractableObject {	Nama <i>class</i> beserta <i>extend</i> dari induknya	✓	
3.	public GameObject cameraHead; private bool toogle = false; private Vector3 x; public ItemInfoScript itemInfoScript; bool intPar; int index; public bool isInRuangan = false; public int rotation = 0;	Membuat dan menambahkan variabel yang dibutuhkan	✓	
4.	string[] name = gameObject.name.Split ('_'); intPar = int.TryParse (name [0], out index);	Mengambil index benda dari nama benda yang disorot	✓	
5.	base.StartUsing (usingObject); if (!toggle) { if (IsInRuangan) { itemInfoScript.ShowInfo (index); } else { itemInfoScript.ShowInRuangan (index, gameObject.transform, rotation); } Toggle = true; }	Mengecek jika panel informasi belum ditampilkan maka method ShowInfo() di class ItemInfoScript akan dijalankan	✓	
6.	protected override void Start () { base.Start (); gameManager.TurnOnBezierPointer (); }; }}	Method Start yang dijalankan sekali	✓	
7.	Public float spinvalue = 90;	Membuat variable "spinvalue" dengan nilai 90;	✓	
8.	void Update () { transform.Rotate (Vector3.up * spinvalue * Time.deltaTime); } }	Membuat objek berputar sesuai dengan kecepatan yang diinputkan pada spinvalue	✓	

Hasil Pengujian : Semua butir yang diuji semua berhasil

Lampiran 10 Hasil Angket Uji Whitebox

Pengujian *Whitebox* Kesesuaian *Internal* Aplikasi
Pengembangan Aplikasi Virtual Reality Mengenal Macam-Macam Benda Di Sekitar Rumah Dalam Bahasa Inggris

(Studi Kasus: SD Cerdas Mandiri Denpasar)

Nama File : rotate.cs
Deskripsi Singkat : Memberikan efek objek berputar sesuai derajat.
Pre Condition : Menampilkan area permainan
Post Condition : Memutar objek sesuai derajat
Source Code :

No	Source Code	Keterangan	Hasil	
			Sesuai	Tidak Sesuai
1.	using System.Collections; using System.Collections.Generic; using UnityEngine;	Meng-import library yang dibutuhkan	✓	
2.	public class spin : VRTK_InteractableObject {	Nama class beserta extend dari induknya	✓	
3.	public GameObject cameraHead; private bool toggle = false; private Vector3 x; public ItemInfoScript itemInfoScript; bool intPar; int index; public bool isInRuangan = false; public int rotation = 0;	Membuat dan menambahkan variabel yang dibutuhkan	✓	
4.	string[] name = gameObject.name.Split('_'); intPar = int.TryParse(name[0], out index);	Mengambil index benda dari nama benda yang disorot	✓	
5.	base.StartUsing(usingObject); if (!toggle) {	Mengecek jika panel informasi belum ditampilkan maka method	✓	



	<pre>if (!isInRuangan) { itemInfoScript.ShowInfo (index) ; } else { itemInfoScript.ShowInRuangan (index, gameObject.transform, rotation) ; } Toggle = true ; }</pre>	ShowInfo() di class ItemInfoScript akan dijalankan	✓	
6.	<pre>protected override void Start () { base.Start () ; gameManager.TurnOnBezierPointer () ; }}</pre>	Method Start yang dijalankan sekali	✓	
7.	<pre>Public float spinvalue = 90;</pre>	Membuat variable "spinvalue" dengan nilai 90;	✓	
8.	<pre>void Update () { transform.Rotate (Vector3.up * spinvalue * Time.deltaTime); } }</pre>	Membuat objek berputar sesuai dengan kecepatan yang diinputkan pada spinvalue	✓	

Hasil Pengujian : Semua Butir yang diuji berhasil



Lampiran 11 Uji Ahli Media

ANGKET PENILAIAN AHLI MEDIA**Pengembangan Aplikasi Virtual Reality Pengenalan Macam-macam Benda Di Sekitar Rumah Dalam Bahasa Inggris (Studi Kasus: SD Cerdas Mandiri)**

Nama :
NIP :
Pekerjaan :
Jurusan/Fakultas :
Tanggal Penilaian :

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.
 - a) TS= Tidak Setuju
 - b) S = Setuju
2. Jika ingin mengganti jawaban yang telah dicentang, maka lingkari jawaban sebelumnya, kemudian centang kembali pilihan yang diinginkan.
3. Jawablah semua pertanyaan yang sudah disediakan.
4. Terimakasih atas kesediaan waktunya untuk mengisi angket ini dengan tulus dan jujur.

Contoh 1:

No.	Pernyataan	Kesesuaian	
		TS	S
1.	Aplikasi dapat dijalankan pada sistem operasi android yang digunakan		✓

No	Pernyataan	Kesesuaian	
		Tidak Sesuai	Sesuai
Visual Design			
1	Penggunaan warna terhadap lingkungan (background)		
2	Tampilan aplikasi menarik		
Characters			

No	Pernyataan	Kesesuaian	
		Tidak Sesuai	Sesuai
3	Bentuk dari benda yang ada di sekitar rumah dan ruangan sudah sesuai		
4	Pemilihan <i>icon</i> menu sudah tepat		
5	Pemilihan ukuran <i>icon</i> menu sudah tepat		
6	Pewarnaan dari benda yang ada di sekitar rumah dan ruangan sudah sesuai		
Audio&Teks			
7	Penggunaan huruf yang digunakan dalam aplikasi sudah jelas		
8	Pemilihan ukuran font yang digunakan dalam aplikasi sudah tepat		
9	Pengaturan volume pada audio sudah sesuai		
Interface			
10	Petunjuk penggunaan aplikasi sudah jelas		
11	Pemilihan menu aplikasi mudah digunakan		
12	Fungsi dari tombol aplikasi sudah sesuai		

Komentar:



.....

.....

Lampiran 12 Hasil Perhitungan Uji Ahli Media

No	Pernyataan	Kesesuaian	
		Tidak Sesuai	Sesuai
Visual Design			
1	Penggunaan warna terhadap lingkungan (background)	0	1
2	Tampilan aplikasi menarik	0	1
Characters			
3	Bentuk dari benda yang ada di sekitar rumah dan ruangan sudah sesuai	0	1
4	Pemilihan <i>icon</i> menu sudah tepat	0	1
5	Pemilihan ukuran <i>icon</i> menu sudah tepat	0	1
6	Pewarnaan dari benda yang ada di sekitar rumah dan ruangan sudah sesuai	0	1
Audio&Teks			
7	Penggunaan huruf yang digunakan dalam aplikasi sudah jelas	0	1
8	Pemilihan ukuran font yang digunakan dalam aplikasi sudah tepat	0	1
9	Pengaturan volume pada audio sudah sesuai	0	1
Interface			
10	Petunjuk penggunaan aplikasi sudah jelas	0	1
11	Pemilihan menu aplikasi mudah digunakan	0	1
12	Fungsi dari tombol aplikasi sudah sesuai	0	1
Jumlah		0	12
Kriteria		Sesuai	

Lampiran 13 Hasil Angket Uji Ahli Media

ANGKET PENILAIAN AHLI MEDIA

**Pengembangan Aplikasi Virtual Reality Pengenalan Macam-macam Benda
Di Sekitar Rumah Dalam Bahasa Inggris (Studi Kasus: SD Cerdas Mandiri)**

Nama : I Nengih Eka Martayasa, S.Pd., M.Pd
 NIP : 199503022019031006
 Pekerjaan : Dosen PTI
 Jurusan/Fakultas : TI / FTK
 Tanggal Penilaian : 15 Juli 2019

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

- Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.
 - TS= Tidak Setuju
 - S = Setuju
- Jika ingin mengganti jawaban yang telah dicentang, maka lingkari jawaban sebelumnya, kemudian centang kembali pilihan yang diinginkan.
- Jawablah semua pertanyaan yang sudah disediakan.
- Terimakasih atas kesediaan waktunya untuk mengisi angket ini dengan tulus dan jujur.

Contoh 1:

No.	Pernyataan	Kesesuaian	
		TS	S
1.	Aplikasi dapat dijalankan pada sistem operasi android yang digunakan		✓

Uji Ahli Media

No.	Pernyataan	Kesesuaian	
		TS	S
Visual Design			
1.	Penggunaan warna terhadap lingkungan (<i>background</i>).		✓
2.	Tampilan aplikasi menarik.		✓
Characters			
3.	Bentuk dari benda yang ada di sekitar rumah dan ruangan sudah sesuai.		✓
4.	Pemilihan <i>icon</i> menu sudah tepat.		✓
5.	Pemilihan ukuran <i>icon</i> menu sudah tepat.		✓

CS Scanned with CamScanner

No.	Pernyataan	Kesesuaian	
		TS	S
6.	Pewarnaan dari benda yang ada di sekitar rumah dan ruangan sudah sesuai.		✓
Audio&Teks			
7.	Penggunaan huruf yang digunakan dalam aplikasi sudah jelas.		✓
8.	Pemilihan ukuran font yang digunakan dalam aplikasi sudah tepat.		✓
9.	Pengaturan volume pada audio sudah sesuai.		✓
Interface			
10.	Petunjuk penggunaan aplikasi sudah jelas.		✓
11.	Pemilihan menu aplikasi mudah digunakan.		✓
12.	Fungsi dari tombol aplikasi sudah sesuai.		✓

Komentar:

Secara Umum media VR sudah bagus.
Akurasi titik/marker agar ditingkatkan.

Singaperaja, 15 Juli 2019



I. M. Rajah Eka Murtayana, S. Pd., M. Pd
199503022019031006

ANGKET PENILAIAN AHLI MEDIA

Pengembangan Aplikasi Virtual Reality Pengenalan Macam-macam Benda
Di Sekitar Rumah Dalam Bahasa Inggris (Studi Kasus: SD Cerdas Mandiri)

Nama : Gede Arna Jude Saskara
NIP :
Pekerjaan : Dosen
Jurusan/Fakultas : PTI
Tanggal Penilaian : 16 Juli 2019

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

- Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.
 - TS= Tidak Setuju
 - S = Setuju
- Jika ingin mengganti jawaban yang telah dicentang, maka lingkari jawaban sebelumnya, kemudian centang kembali pilihan yang diinginkan.
- Jawablah semua pertanyaan yang sudah disediakan.
- Terimakasih atas kesediaan waktunya untuk mengisi angket ini dengan tulus dan jujur.

Contoh 1:

No.	Pernyataan	Kesesuaian	
		TS	S
1.	Aplikasi dapat dijalankan pada sistem operasi android yang digunakan		✓

Uji Ahli Media

No.	Pernyataan	Kesesuaian	
		TS	S
Visual Design			
1.	Penggunaan warna terhadap lingkungan (<i>background</i>).		✓
2.	Tampilan aplikasi menarik.		✓
Characters			
3.	Bentuk dari benda yang ada di sekitar rumah dan ruangan sudah sesuai.		✓
4.	Pemilihan <i>icon</i> menu sudah tepat.		✓
5.	Pemilihan ukuran <i>icon</i> menu sudah tepat.		✓



No.	Pernyataan	Kesesuaian	
		TS	S
6.	Pewarnaan dari benda yang ada di sekitar rumah dan ruangan sudah sesuai.		✓
Audio&Teks			
7.	Penggunaan huruf yang digunakan dalam aplikasi sudah jelas.		✓
8.	Pemilihan ukuran font yang digunakan dalam aplikasi sudah tepat.		✓
9.	Pengaturan volume pada audio sudah sesuai.		✓
Interface			
10.	Petunjuk penggunaan aplikasi sudah jelas.		✓
11.	Pemilihan menu aplikasi mudah digunakan.		✓
12.	Fungsi dari tombol aplikasi sudah sesuai.		✓

Komentar:

Aplikasinya sudah bagus, mohon ditambahkan ~~suara~~ pengucapan dari barang-barangnya.

SINGAPAJA, 16 JULI 2019



Geo Anna Jure Pakara

Lampiran 14 Uji Ahli Isi

ANGKET PENILAIAN AHLI ISI**Pengembangan Aplikasi Virtual Reality Pengenalan Macam-macam Benda Di Sekitar Rumah Dalam Bahasa Inggris (Studi Kasus: SD Cerdas Mandiri)**

Nama :
NIP :
Pekerjaan :
Jurusan/Fakultas :
Tanggal Penilaian :

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.
 - a) TS= Tidak Setuju
 - b) S = Setuju
2. Jika ingin mengganti jawaban yang telah dicentang, maka lingkari jawaban sebelumnya, kemudian centang kembali pilihan yang diinginkan.
3. Jawablah semua pertanyaan yang sudah disediakan.
4. Terimakasih atas kesediaan waktunya untuk mengisi angket ini dengan tulus dan jujur.

Contoh 1:

No.	Pernyataan	Kesesuaian	
		TS	S
1.	Aplikasi dapat dijalankan pada sistem operasi android yang digunakan.		✓

No	Pernyataan	Kesesuaian	
		Tidak Sesuai	Sesuai
Experience			
1	Aplikasi ini dapat menambah pengalaman dan wawasan bagi siswa		
2	Bentuk dari benda yang ada di sekitar rumah sudah sesuai		
Goal of Education			
3	Bentuk dari benda yang ada di sekitar rumah dan ruangan sudah sesuai		

4	Nama dari benda yang ada di sekitar rumah dan ruangan sudah sesuai		
5	Tujuan dari aplikasi ini sudah jelas		
Learning			
7	Penggunaan kata dalam Bahasa Inggris sudah tepat		
8	Mempermudah guru dalam menjelaskan nama benda yang ada di sekitar rumah dalam Bahasa Inggris		
9	Aplikasi sesuai dengan RPPH		

Komentar:



Lampiran 15 Hasil Perhitungan Uji Ahli Isi

No	Nama	Pertanyaan							Tidak Sesuai	Sesuai
		Experience	Goal of Education			Learning				
		1	2	3	4	5	6	7		
1.	Komang Arya Sabda Buana, S.S	1	1	1	1	1	1	1	0	7
2.	G.A.P. Suprianti, S.Pd., M.Pd.	1	1	1	1	0	1	1	1	6
Jumlah									1	13
Kriteria									Sesuai	



Lampiran 16 Hasil Angket Uji Ahli Isi

ANGKET PENILAIAN AHLI ISI

**Pengembangan Aplikasi Virtual Reality Pengenalan Macam-macam Benda
Di Sekitar Rumah Dalam Bahasa Inggris (Studi Kasus: SD Cerdas Mandiri)**

Nama : G.A.P. Suprianti, S.Pd., M.Pd.
 NIP : 19900224204042001
 Pekerjaan : Dosen
 Jurusan/Fakultas : Bahasa Asing / Bahasa dan Seni
 Tanggal Penilaian : 9 Juli 2016

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

- Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.
 - TS= Tidak Setuju
 - S = Setuju
- Jika ingin mengganti jawaban yang telah dicentang, maka lingkari jawaban sebelumnya, kemudian centang kembali pilihan yang diinginkan.
- Jawablah semua pertanyaan yang sudah disediakan.
- Terimakasih atas kesediaan waktunya untuk mengisi angket ini dengan tulus dan jujur.

Contoh 1:

No.	Pernyataan	Kesesuaian	
		TS	S
1.	Aplikasi dapat dijalankan pada sistem operasi android yang digunakan.		✓

Uji Ahli Isi

No.	Pernyataan	Kesesuaian	
		TS	S
Experience			
1.	Aplikasi ini dapat menambah pengalaman dan wawasan bagi siswa		✓
Goal of Education			
2.	Bentuk dari benda yang ada di sekitar rumah sudah sesuai		✓
3.	Nama dari benda yang ada di sekitar rumah sudah sesuai		✓
4.	Tujuan dari aplikasi ini sudah jelas		✓
Learning			
5.	Penggunaan kata dalam Bahasa Inggris sudah tepat	✓	

No.	Pernyataan	Kesesuaian	
		TS	S
6.	Mempermudah guru dalam menjelaskan nama benda yang ada di sekitar rumah dalam Bahasa Inggris		✓
7.	Aplikasi sudah sesuai dengan RPPH		✓

Komentar:

Mohon dicek penulisan nama benda dalam topik

Singaraja, 9 Juli 2019



G.A.P. Suprianti, S.Pd., M.Pd.

ANGKET PENILAIAN AHLI ISI

Pengembangan Aplikasi Virtual Reality Pengenalan Macam-macam Benda Di Sekitar Rumah Dalam Bahasa Inggris (Studi Kasus: SD Cerdas Mandiri)

Nama : Komang Arya Sabda Buana, S.S.
 NIP : -
 Pekerjaan : Guru Bahasa Inggris
 Jurusan/Fakultas : -
 Tanggal Penilaian : 16 Juli 2019

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

- Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.
 - TS= Tidak Setuju
 - S = Setuju
- Jika ingin mengganti jawaban yang telah dicentang, maka lingkari jawaban sebelumnya, kemudian centang kembali pilihan yang diinginkan.
- Jawablah semua pertanyaan yang sudah disediakan.
- Terimakasih atas kesediaan waktunya untuk mengisi angket ini dengan tulus dan jujur.

Contoh 1:

No.	Pernyataan	Kesesuaian	
		TS	S
1.	Aplikasi dapat dijalankan pada sistem operasi android yang digunakan.		✓

Uji Ahli Isi

No.	Pernyataan	Kesesuaian	
		TS	S
Experience			
1.	Aplikasi ini dapat menambah pengalaman dan wawasan bagi siswa		✓
Goal of Education			
2.	Bentuk dari benda yang ada di sekitar rumah sudah sesuai		✓
3.	Nama dari benda yang ada di sekitar rumah sudah sesuai		✓
4.	Tujuan dari aplikasi ini sudah jelas		✓
Learning			
5.	Penggunaan kata dalam Bahasa Inggris sudah tepat		✓

No.	Pernyataan	Kesesuaian	
		TS	S
6.	Mempermudah guru dalam menjelaskan nama benda yang ada di sekitar rumah dalam Bahasa Inggris		✓
7.	Aplikasi sudah sesuai dengan RPPH		✓

Komentar:

Melihat secara langsung benda - benda di dapur melalui VR membuat siswa lebih semangat dalam belajar kosakata bahasa Inggris

Denpasar, 19 Juli 2019

Komang Arya Sabda B, S.S.

Komang Arya Sabda B, S.S.

Lampiran 17 Uji Respon Pengguna

ANGKET PENGUJIAN RESPON PENGGUNA
Pengembangan Aplikasi Virtual Reality Mengenal Macam-Macam Benda Di
Sekitar Rumah Dalam Bahasa Inggris
(Studi Kasus: SD Cerdas Mandiri)

Nama :

No. Responden :

Petunjuk Pengisian Angket

1. Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.
 - a) SS = Sangat Setuju
 - b) S = Setuju
 - c) CS = Cukup Setuju
 - d) TS = Tidak Setuju
 - e) STS = Sangat Tidak Setuju
2. Jika ingin mengganti jawaban yang telah dicentang, maka lingkari jawaban sebelumnya, kemudian centang kembali pilihan yang diinginkan.
3. Jawablah semua pertanyaan yang sudah disediakan.
4. Terimakasih atas kesediaan waktunya untuk mengisi angket ini dengan tulus dan jujur.

Contoh 1:

No.	Pernyataan	Kesesuaian				
		SS	S	CS	TS	STS
1.	Aplikasi dapat dijalankan pada sistem operasi android yang digunakan					

No.	Pernyataan	Kesesuaian				
		SS	S	CS	TS	STS
Challenge						
1.	Saya senang memainkan aplikasi.					

No.	Pernyataan	Kesesuaian				
		SS	S	CS	TS	STS
2.	Saya ingin menjelajahi semua ruangan yang berada pada aplikasi.					
Interact						
3.	Saya dapat melihat benda yang ada di sekitar rumah.					
4.	Bentuk dari benda yang ada di sekitar rumah sudah sesuai.					
Emotional Eksperience						
5.	Saya senang belajar sambil bermain.					
6.	Saya merasa puas ketika menjelajahi semua ruangan.					
Easy to Learn						
7.	Aplikasi <i>Virtual Reality</i> Pengenalan nama-nama benda dalam Bahasa Inggris dapat saya mainkan dengan mudah.					
8.	Saya susah melihat benda yang berada di dalam ruangan.					



Lampiran 18 Hasil Perhitungan Uji Respon Pengguna

No	Responden	Pernyataan								Jumlah	Persentase
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	Kadek Anggia Isyana Canthira	4	4	4	4	4	4	4	4	32	80
2	Putu Anindya Maheswari	4	4	4	4	4	4	4	4	32	80
3	A.A Ngr. Satriya Briya Nataputra	4	4	4	4	4	4	4	4	32	80
4	Putu Dian Widiananda Hardyningsih	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100
5	Kadek Adisyananda Kusuma Putri	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100
6	Kara Callysta Sekar Yudiari	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100
7	Pande Md. Dwita Mahayu Ningrat	4	4	4	4	4	4	4	4	32	80
8	Ida Bagus Mahesa	5	5	4	4	5	5	4	4	36	90
9	Ida Ayu Valentina Pramiswari P.	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100
10	Ni Pt. Rathamaya Putri Mulya A.	4	4	3	3	5	3	3	3	28	70
11	Putu Jesselyn Wijaya	4	4	4	4	4	4	4	4	32	80
12	A.A Kirana Maharani Gopa	5	4	4	4	4	4	3	4	32	80
13	Ida Ayu Alit Areta Putri Lia	4	4	4	4	4	4	4	4	32	80
14	Dewa Md. Andhika Putra S.	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100
15	A.A. Ari Kesita Ngewada	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100
16	Ni Md. Indira Tya Dharma P.	4	4	4	4	4	4	4	4	32	80
17	I Gusti Ngr. Aswin Widyadana	5	5	5	4	5	4	4	4	36	90
18	I Gd. Bagus Sarriadi Putra	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100

19	Putu Dashtan Cuerblieb Winata	4	4	4	4	4	4	4	4	32	80
20	A.A. Gd. Agung Nurarya Kepakisan	4	4	4	4	4	4	3	4	31	77.5
Jumlah Skor		90	89	87	86	90	87	84	86	699	1747.5
Presentase tiap butir		90%	89%	87%	86%	90%	87%	84%	86%	699%	17.475
Presentase keseluruhan		87,35%									

Rerata

87.375



Lampiran 19 Hasil Angket Uji Respon Pengguna

ANGKET PENGUJIAN RESPON PENGGUNA
Pengembangan Aplikasi Virtual Reality Mengenal Macam-Macam Benda Di
Sekitar Rumah Dalam Bahasa Inggris
(Studi Kasus: SD Cerdas Mandiri)

Nama : *Kadek Angga Isyana Cahira*
 No. Responden : 01

Petunjuk Pengisian Angket :

- Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.
 - SS = Sangat Setuju
 - S = Setuju
 - CS = Cukup Setuju
 - TS = Tidak Setuju
 - STS = Sangat Tidak Setuju
- Jika ingin mengganti jawaban yang telah dicentang, maka lingkari jawaban sebelumnya, kemudian centang kembali pilihan yang diinginkan.
- Jawablah semua pertanyaan yang sudah disediakan.
- Terimakasih atas kesediaan waktunya untuk mengisi angket ini dengan tulus dan jujur.

Contoh 1:

No.	Pernyataan	Kesesuaian				
		SS	S	CS	TS	STS
1.	Aplikasi dapat dijalankan pada sistem operasi android yang digunakan					

No.	Pernyataan	Kesesuaian				
		SS	S	CS	TS	STS
Challenge						
1.	Saya senang memainkan aplikasi.		✓			
2.	Saya ingin menjelajahi semua ruangan yang berada pada aplikasi.		✓			
Interact						
3.	Saya dapat melihat benda yang ada di sekitar rumah.		✓			
4.	Bentuk dari benda yang ada di sekitar rumah sudah sesuai.		✓			

CS Scanned with CamScanner

No.	Pernyataan	Kesesuaian				
		SS	S	CS	TS	STS
Emotional Eksperience						
5.	Saya senang belajar sambil bermain.		✓			
6.	Saya merasa puas ketika menjelajahi semua ruangan.		✓			
Easy to Learn						
7.	Aplikasi <i>Virtual Reality</i> Pengenalan nama-nama benda dalam Bahasa Inggris dapat saya mainkan dengan mudah.		✓			
8.	Saya susah melihat benda yang berada di dalam ruangan.				✓	

.....

.....

.....

ANGKET PENGUJIAN RESPON PENGGUNA

**Pengembangan Aplikasi Virtual Reality Mengenal Macam-Macam Benda Di
Sekitar Rumah Dalam Bahasa Inggris
(Studi Kasus: SD Cerdas Mandiri)**

Nama : putu Anindya maheswari
No. Responden : 02

Petunjuk Pengisian Angket

- Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.
 - SS = Sangat Setuju
 - S = Setuju
 - CS = Cukup Setuju
 - TS = Tidak Setuju
 - STS = Sangat Tidak Setuju
- Jika ingin mengganti jawaban yang telah dicentang, maka lingkari jawaban sebelumnya, kemudian centang kembali pilihan yang diinginkan.
- Jawablah semua pertanyaan yang sudah disediakan.
- Terimakasih atas kesediaan waktunya untuk mengisi angket ini dengan tulus dan jujur.

Contoh 1:

No.	Pernyataan	Kesesuaian				
		SS	S	CS	TS	STS
1.	Aplikasi dapat dijalankan pada sistem operasi android yang digunakan					

No.	Pernyataan	Kesesuaian				
		SS	S	CS	TS	STS
Challenge						
1.	Saya senang memainkan aplikasi.		✓			
2.	Saya ingin menjelajahi semua ruangan yang berada pada aplikasi.		✓			
Interact						
3.	Saya dapat melihat benda yang ada di sekitar rumah.		✓			
4.	Bentuk dari benda yang ada di sekitar rumah sudah sesuai.		✓			



No.	Pernyataan	Kesesuaian				
		SS	S	CS	TS	STS
Emotional Eksperience						
5.	Saya senang belajar sambil bermain.		✓			
6.	Saya merasa puas ketika menjelajahi semua ruangan.		✓			
Easy to Learn						
7.	Aplikasi <i>Virtual Reality</i> Pengenalan nama-nama benda dalam Bahasa Inggris dapat saya mainkan dengan mudah.		✓			
8.	Saya susah melihat benda yang berada di dalam ruangan.				✓	

.....

.....

.....



ANGKET PENGUJIAN RESPON PENGGUNA

**Pengembangan Aplikasi Virtual Reality Mengenal Macam-Macam Benda Di
Sekitar Rumah Dalam Bahasa Inggris
(Studi Kasus: SD Cerdas Mandiri)**

Nama : A.A ngr satrya Briya nata putra
No. Responden : 03

Petunjuk Pengisian Angket

- Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.
 - SS = Sangat Setuju
 - S = Setuju
 - CS = Cukup Setuju
 - TS = Tidak Setuju
 - STS = Sangat Tidak Setuju
- Jika ingin mengganti jawaban yang telah dicentang, maka lingkari jawaban sebelumnya, kemudian centang kembali pilihan yang diinginkan.
- Jawablah semua pertanyaan yang sudah disediakan.
- Terimakasih atas kesediaan waktunya untuk mengisi angket ini dengan tulus dan jujur.

Contoh 1:

No.	Pernyataan	Kesesuaian				
		SS	S	CS	TS	STS
1.	Aplikasi dapat dijalankan pada sistem operasi android yang digunakan					

No.	Pernyataan	Kesesuaian				
		SS	S	CS	TS	STS
Challenge						
1.	Saya senang memainkan aplikasi.		✓			
2.	Saya ingin menjelajahi semua ruangan yang berada pada aplikasi.		✓			
Interact						
3.	Saya dapat melihat benda yang ada di sekitar rumah.		✓			
4.	Bentuk dari benda yang ada di sekitar rumah sudah sesuai.		✓			

No.	Pernyataan	Kesesuaian				
		SS	S	CS	TS	STS
Emotional Eksperience						
5.	Saya senang belajar sambil bermain.		✓			
6.	Saya merasa puas ketika menjelajahi semua ruangan.		✓			
Easy to Learn						
7.	Aplikasi <i>Virtual Reality</i> Pengenalan nama-nama benda dalam Bahasa Inggris dapat saya mainkan dengan mudah.		✓			
8.	Saya susah melihat benda yang berada di dalam ruangan.				✓	

.....

.....

.....



ANGKET PENGUJIAN RESPON PENGGUNA

**Pengembangan Aplikasi Virtual Reality Mengenal Macam-Macam Benda Di
Sekitar Rumah Dalam Bahasa Inggris
(Studi Kasus: SD Cerdas Mandiri)**

Nama : Putri Dian Widiana Hardymingsih
No. Responden : 04

Petunjuk Pengisian Angket

1. Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.
 - a) SS = Sangat Setuju
 - b) S = Setuju
 - c) CS = Cukup Setuju
 - d) TS = Tidak Setuju
 - e) STS = Sangat Tidak Setuju
2. Jika ingin mengganti jawaban yang telah dicentang, maka lingkari jawaban sebelumnya, kemudian centang kembali pilihan yang diinginkan.
3. Jawablah semua pertanyaan yang sudah disediakan.
4. Terimakasih atas kesediaan waktunya untuk mengisi angket ini dengan tulus dan jujur.

Contoh 1:

No.	Pernyataan	Kesesuaian				
		SS	S	CS	TS	STS
1.	Aplikasi dapat dijalankan pada sistem operasi android yang digunakan					

No.	Pernyataan	Kesesuaian				
		SS	S	CS	TS	STS
Challenge						
1.	Saya senang memainkan aplikasi.	✓				
2.	Saya ingin menjelajahi semua ruangan yang berada pada aplikasi.	✓				
Interact						
3.	Saya dapat melihat benda yang ada di sekitar rumah.	✓				
4.	Bentuk dari benda yang ada di sekitar rumah sudah sesuai.	✓				



No.	Pernyataan	Kesesuaian				
		SS	S	CS	TS	STS
Emotional Eksperience						
5.	Saya senang belajar sambil bermain.	✓				
6.	Saya merasa puas ketika menjelajahi semua ruangan.	✓				
Easy to Learn						
7.	Aplikasi <i>Virtual Reality</i> Pengenalan nama-nama benda dalam Bahasa Inggris dapat saya mainkan dengan mudah.	✓				
8.	Saya susah melihat benda yang berada di dalam ruangan.					✓

.....

.....

.....



ANGKET PENGUJIAN RESPON PENGGUNA

**Pengembangan Aplikasi Virtual Reality Mengenal Macam-Macam Benda Di
Sekitar Rumah Dalam Bahasa Inggris
(Studi Kasus: SD Cerdas Mandiri)**

Nama : *Kadek adisyananda kusuma putri*
No. Responden : *05*

Petunjuk Pengisian Angket

- Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.
 - SS = Sangat Setuju
 - S = Setuju
 - CS = Cukup Setuju
 - TS = Tidak Setuju
 - STS = Sangat Tidak Setuju
- Jika ingin mengganti jawaban yang telah dicentang, maka lingkari jawaban sebelumnya, kemudian centang kembali pilihan yang diinginkan.
- Jawablah semua pertanyaan yang sudah disediakan.
- Terimakasih atas kesediaan waktunya untuk mengisi angket ini dengan tulus dan jujur.

Contoh 1:

No.	Pernyataan	Kesesuaian				
		SS	S	CS	TS	STS
1.	Aplikasi dapat dijalankan pada sistem operasi android yang digunakan					

No.	Pernyataan	Kesesuaian				
		SS	S	CS	TS	STS
Challenge						
1.	Saya senang memainkan aplikasi.	✓				
2.	Saya ingin menjelajahi semua ruangan yang berada pada aplikasi.	↓				
Interact						
3.	Saya dapat melihat benda yang ada di sekitar rumah.	✓				
4.	Bentuk dari benda yang ada di sekitar rumah sudah sesuai.	↓				



Scanned with
CamScanner

No.	Pernyataan	Kesesuaian				
		SS	S	CS	TS	STS
Emotional Eksperience						
5.	Saya senang belajar sambil bermain.	✓				
6.	Saya merasa puas ketika menjelajahi semua ruangan.	✓				
Easy to Learn						
7.	Aplikasi <i>Virtual Reality</i> Pengenalan nama-nama benda dalam Bahasa Inggris dapat saya mainkan dengan mudah.	✓				
8.	Saya susah melihat benda yang berada di dalam ruangan.					✓

.....

.....

.....

ANGKET PENGUJIAN RESPON PENGGUNA
Pengembangan Aplikasi Virtual Reality Mengenal Macam-Macam Benda Di
Sekitar Rumah Dalam Bahasa Inggris
(Studi Kasus: SD Cerdas Mandiri)

Nama : *Kara Callista Sekar Yudi Afi*
 No. Responden : *06*

Petunjuk Pengisian Angket

1. Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.
 - a) SS = Sangat Setuju
 - b) S = Setuju
 - c) CS = Cukup Setuju
 - d) TS = Tidak Setuju
 - e) STS = Sangat Tidak Setuju
2. Jika ingin mengganti jawaban yang telah dicentang, maka lingkari jawaban sebelumnya, kemudian centang kembali pilihan yang diinginkan.
3. Jawablah semua pertanyaan yang sudah disediakan.
4. Terimakasih atas kesediaan waktunya untuk mengisi angket ini dengan tulus dan jujur.

Contoh 1:

No.	Pernyataan	Kesesuaian				
		SS	S	CS	TS	STS
1.	Aplikasi dapat dijalankan pada sistem operasi android yang digunakan					

No.	Pernyataan	Kesesuaian				
		SS	S	CS	TS	STS
Challenge						
1.	Saya senang memainkan aplikasi.	✓				
2.	Saya ingin menjelajahi semua ruangan yang berada pada aplikasi.	✓				
Interact						
3.	Saya dapat melihat benda yang ada di sekitar rumah.	✓				
4.	Bentuk dari benda yang ada di sekitar rumah sudah sesuai.	✓				



No.	Pernyataan	Kesesuaian				
		SS	S	CS	TS	STS
Emotional Eksperience						
5.	Saya senang belajar sambil bermain.	✓				
6.	Saya merasa puas ketika menjelajahi semua ruangan.	✓				
Easy to Learn						
7.	Aplikasi <i>Virtual Reality</i> Pengenalan nama-nama benda dalam Bahasa Inggris dapat saya mainkan dengan mudah.	✓				
8.	Saya susah melihat benda yang berada di dalam ruangan.					↓

.....,

.....

.....



ANGKET PENGUJIAN RESPON PENGGUNA
Pengembangan Aplikasi Virtual Reality Mengenal Macam-Macam Benda Di
Sekitar Rumah Dalam Bahasa Inggris
(Studi Kasus: SD Cerdas Mandiri)

Nama : Pande Made Dwita Mahayu Ningrat
 No. Responden : 07

Petunjuk Pengisian Angket

1. Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.
 - a) SS = Sangat Setuju
 - b) S = Setuju
 - c) CS = Cukup Setuju
 - d) TS = Tidak Setuju
 - e) STS = Sangat Tidak Setuju
2. Jika ingin mengganti jawaban yang telah dicentang, maka lingkari jawaban sebelumnya, kemudian centang kembali pilihan yang diinginkan.
3. Jawablah semua pertanyaan yang sudah disediakan.
4. Terimakasih atas kesediaan waktunya untuk mengisi angket ini dengan tulus dan jujur.

Contoh 1:

No.	Pernyataan	Kesesuaian				
		SS	S	CS	TS	STS
1.	Aplikasi dapat dijalankan pada sistem operasi android yang digunakan					

No.	Pernyataan	Kesesuaian				
		SS	S	CS	TS	STS
Challenge						
1.	Saya senang memainkan aplikasi.		✓			
2.	Saya ingin menjelajahi semua ruangan yang berada pada aplikasi.		✓			
Interact						
3.	Saya dapat melihat benda yang ada di sekitar rumah.		✓			
4.	Bentuk dari benda yang ada di sekitar rumah sudah sesuai.		✓			



No.	Pernyataan	Kesesuaian				
		SS	S	CS	TS	STS
Emotional Eksperience						
5.	Saya senang belajar sambil bermain.		✓			
6.	Saya merasa puas ketika menjelajahi semua ruangan.		✓			
Easy to Learn						
7.	Aplikasi <i>Virtual Reality</i> Pengenalan nama-nama benda dalam Bahasa Inggris dapat saya mainkan dengan mudah.		✓			
8.	Saya susah melihat benda yang berada di dalam ruangan.				✓	

.....

.....

.....



ANGKET PENGUJIAN RESPON PENGGUNA
Pengembangan Aplikasi Virtual Reality Mengenal Macam-Macam Benda Di
Sekitar Rumah Dalam Bahasa Inggris
(Studi Kasus: SD Cerdas Mandiri)

Nama : Yogi Bagus Mahesa
 No. Responden : 08

Petunjuk Pengisian Angket

1. Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.
 - a) SS = Sangat Setuju
 - b) S = Setuju
 - c) CS = Cukup Setuju
 - d) TS = Tidak Setuju
 - e) STS = Sangat Tidak Setuju
2. Jika ingin mengganti jawaban yang telah dicentang, maka lingkari jawaban sebelumnya, kemudian centang kembali pilihan yang diinginkan.
3. Jawablah semua pertanyaan yang sudah disediakan.
4. Terimakasih atas kesediaan waktunya untuk mengisi angket ini dengan tulus dan jujur.

Contoh 1:

No.	Pernyataan	Kesesuaian				
		SS	S	CS	TS	STS
1.	Aplikasi dapat dijalankan pada sistem operasi android yang digunakan					

No.	Pernyataan	Kesesuaian				
		SS	S	CS	TS	STS
Challenge						
1.	Saya senang memainkan aplikasi.		✓			
2.	Saya ingin menjelajahi semua ruangan yang berada pada aplikasi.		✓			
Interact						
3.	Saya dapat melihat benda yang ada di sekitar rumah.		✓			
4.	Bentuk dari benda yang ada di sekitar rumah sudah sesuai.		✓			



No.	Pernyataan	Kesesuaian				
		SS	S	CS	TS	STS
Emotional Eksperience						
5.	Saya senang belajar sambil bermain.	✓				
6.	Saya merasa puas ketika menjelajahi semua ruangan.	✓				
Easy to Learn						
7.	Aplikasi <i>Virtual Reality</i> Pengenalan nama-nama benda dalam Bahasa Inggris dapat saya mainkan dengan mudah.		✓			
8.	Saya susah melihat benda yang berada di dalam ruangan.				✓	

.....

.....

.....



ANGKET PENGUJIAN RESPON PENGGUNA
Pengembangan Aplikasi Virtual Reality Mengenal Macam-Macam Benda Di
Sekitar Rumah Dalam Bahasa Inggris
(Studi Kasus: SD Cerdas Mandiri)

Nama : I. A. Valenti na Pramiswari Putri Yana (pauyami)
 No. Responden : 09

Petunjuk Pengisian Angket

1. Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.
 - a) SS = Sangat Setuju
 - b) S = Setuju
 - c) CS = Cukup Setuju
 - d) TS = Tidak Setuju
 - e) STS = Sangat Tidak Setuju
2. Jika ingin mengganti jawaban yang telah dicentang, maka lingkari jawaban sebelumnya, kemudian centang kembali pilihan yang diinginkan.
3. Jawablah semua pertanyaan yang sudah disediakan.
4. Terimakasih atas kesediaan waktunya untuk mengisi angket ini dengan tulus dan jujur.

Contoh 1:

No.	Pernyataan	Kesesuaian				
		SS	S	CS	TS	STS
1.	Aplikasi dapat dijalankan pada sistem operasi android yang digunakan					

No.	Pernyataan	Kesesuaian				
		SS	S	CS	TS	STS
Challenge						
1.	Saya senang memainkan aplikasi.	✓				
2.	Saya ingin menjelajahi semua ruangan yang berada pada aplikasi.	✓				
Interact						
3.	Saya dapat melihat benda yang ada di sekitar rumah.	✓				
4.	Bentuk dari benda yang ada di sekitar rumah sudah sesuai.	✓				

No.	Pernyataan	Kesesuaian				
		SS	S	CS	TS	STS
Emotional Eksperience						
5.	Saya senang belajar sambil bermain.	✓				
6.	Saya merasa puas ketika menjelajahi semua ruangan.	✓				
Easy to Learn						
7.	Aplikasi <i>Virtual Reality</i> Pengenalan nama-nama benda dalam Bahasa Inggris dapat saya mainkan dengan mudah.	✓				
8.	Saya susah melihat benda yang berada di dalam ruangan.					✓

.....,

.....

.....



ANGKET PENGUJIAN RESPON PENGGUNA

**Pengembangan Aplikasi Virtual Reality Mengenal Macam-Macam Benda Di
Sekitar Rumah Dalam Bahasa Inggris
(Studi Kasus: SD Cerdas Mandiri)**

Nama : Nipuku Rathamaya putri mulya carsera
No. Responden : 10

Petunjuk Pengisian Angket

- Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.
 - SS = Sangat Setuju
 - S = Setuju
 - CS = Cukup Setuju
 - TS = Tidak Setuju
 - STS = Sangat Tidak Setuju
- Jika ingin mengganti jawaban yang telah dicentang, maka lingkari jawaban sebelumnya, kemudian centang kembali pilihan yang diinginkan.
- Jawablah semua pertanyaan yang sudah disediakan.
- Terimakasih atas kesediaan waktunya untuk mengisi angket ini dengan tulus dan jujur.

Contoh 1:

No.	Pernyataan	Kesesuaian				
		SS	S	CS	TS	STS
1.	Aplikasi dapat dijalankan pada sistem operasi android yang digunakan					

No.	Pernyataan	Kesesuaian				
		SS	S	CS	TS	STS
Challenge						
1.	Saya senang memainkan aplikasi.		✓			
2.	Saya ingin menjelajahi semua ruangan yang berada pada aplikasi.		✓			
Interact						
3.	Saya dapat melihat benda yang ada di sekitar rumah.			✓		
4.	Bentuk dari benda yang ada di sekitar rumah sudah sesuai.			✓		



No.	Pernyataan	Kesesuaian				
		SS	S	CS	TS	STS
Emotional Eksperience						
5.	Saya senang belajar sambil bermain.	✓				
6.	Saya merasa puas ketika menjelajahi semua ruangan.			✓		
Easy to Learn						
7.	Aplikasi <i>Virtual Reality</i> Pengenalan nama-nama benda dalam Bahasa Inggris dapat saya mainkan dengan mudah.			✓		
8.	Saya susah melihat benda yang berada di dalam ruangan.			✓		

.....

.....

.....



ANGKET PENGUJIAN RESPON PENGGUNA

**Pengembangan Aplikasi Virtual Reality Mengenal Macam-Macam Benda Di
Sekitar Rumah Dalam Bahasa Inggris
(Studi Kasus: SD Cerdas Mandiri)**

Nama : *Patu Jesselyn wijaya*
No. Responden : 11

Petunjuk Pengisian Angket

- Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.
 - SS = Sangat Setuju
 - S = Setuju
 - CS = Cukup Setuju
 - TS = Tidak Setuju
 - STS = Sangat Tidak Setuju
- Jika ingin mengganti jawaban yang telah dicentang, maka lingkari jawaban sebelumnya, kemudian centang kembali pilihan yang diinginkan.
- Jawablah semua pertanyaan yang sudah disediakan.
- Terimakasih atas kesediaan waktunya untuk mengisi angket ini dengan tulus dan jujur.

Contoh 1:

No.	Pernyataan	Kesesuaian				
		SS	S	CS	TS	STS
1.	Aplikasi dapat dijalankan pada sistem operasi android yang digunakan					

No.	Pernyataan	Kesesuaian				
		SS	S	CS	TS	STS
Challenge						
1.	Saya senang memainkan aplikasi.		✓			
2.	Saya ingin menjelajahi semua ruangan yang berada pada aplikasi.		✓			
Interact						
3.	Saya dapat melihat benda yang ada di sekitar rumah.		✓			
4.	Bentuk dari benda yang ada di sekitar rumah sudah sesuai.		✓			

No.	Pernyataan	Kesesuaian				
		SS	S	CS	TS	STS
Emotional Eksperience						
5.	Saya senang belajar sambil bermain.		✓			
6.	Saya merasa puas ketika menjelajahi semua ruangan.		✓			
Easy to Learn						
7.	Aplikasi <i>Virtual Reality</i> Pengenalan nama-nama benda dalam Bahasa Inggris dapat saya mainkan dengan mudah.		✓			
8.	Saya susah melihat benda yang berada di dalam ruangan.				✓	

.....

.....

.....



ANGKET PENGUJIAN RESPON PENGGUNA

**Pengembangan Aplikasi Virtual Reality Mengenal Macam-Macam Benda Di
Sekitar Rumah Dalam Bahasa Inggris
(Studi Kasus: SD Cerdas Mandiri)**

Nama : *A.A. Kirana Maharani Gopa*

No. Responden : *12*

Petunjuk Pengisian Angket

1. Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.
 - a) SS = Sangat Setuju
 - b) S = Setuju
 - c) CS = Cukup Setuju
 - d) TS = Tidak Setuju
 - e) STS = Sangat Tidak Setuju
2. Jika ingin mengganti jawaban yang telah dicentang, maka lingkari jawaban sebelumnya, kemudian centang kembali pilihan yang diinginkan.
3. Jawablah semua pertanyaan yang sudah disediakan.
4. Terimakasih atas kesediaan waktunya untuk mengisi angket ini dengan tulus dan jujur.

Contoh 1:

No.	Pernyataan	Kesesuaian				
		SS	S	CS	TS	STS
1.	Aplikasi dapat dijalankan pada sistem operasi android yang digunakan					

No.	Pernyataan	Kesesuaian				
		SS	S	CS	TS	STS
Challenge						
1.	Saya senang memainkan aplikasi.	✓				
2.	Saya ingin menjelajahi semua ruangan yang berada pada aplikasi.		✓			
Interact						
3.	Saya dapat melihat benda yang ada di sekitar rumah.		✓			
4.	Bentuk dari benda yang ada di sekitar rumah sudah sesuai.		✓			

No.	Pernyataan	Kesesuaian				
		SS	S	CS	TS	STS
Emotional Eksperience						
5.	Saya senang belajar sambil bermain.		✓			
6.	Saya merasa puas ketika menjelajahi semua ruangan.		✓			
Easy to Learn						
7.	Aplikasi <i>Virtual Reality</i> Pengcnalan nama-nama benda dalam Bahasa Inggris dapat saya mainkan dengan mudah.			✓		
8.	Saya susah melihat benda yang berada di dalam ruangan.				✓	

.....,

.....

.....



ANGKET PENGUJIAN RESPON PENGGUNA
Pengembangan Aplikasi Virtual Reality Mengenal Macam-Macam Benda Di
Sekitar Rumah Dalam Bahasa Inggris
(Studi Kasus: SD Cerdas Mandiri)

Nama : Ida Ayu Alit Areka Putri Lia

No. Responden : 13

Petunjuk Pengisian Angket

- Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.
 - SS = Sangat Setuju
 - S = Setuju
 - CS = Cukup Setuju
 - TS = Tidak Setuju
 - STS = Sangat Tidak Setuju
- Jika ingin mengganti jawaban yang telah dicentang, maka lingkari jawaban sebelumnya, kemudian centang kembali pilihan yang diinginkan.
- Jawablah semua pertanyaan yang sudah disediakan.
- Terimakasih atas kesediaan waktunya untuk mengisi angket ini dengan tulus dan jujur.

Contoh 1:

No.	Pernyataan	Kesesuaian				
		SS	S	CS	TS	STS
1.	Aplikasi dapat dijalankan pada sistem operasi android yang digunakan					

No.	Pernyataan	Kesesuaian				
		SS	S	CS	TS	STS
Challenge						
1.	Saya senang memainkan aplikasi.		✓			
2.	Saya ingin menjelajahi semua ruangan yang berada pada aplikasi.		✓			
Interact						
3.	Saya dapat melihat benda yang ada di sekitar rumah.		✓			
4.	Bentuk dari benda yang ada di sekitar rumah sudah sesuai.		✓			



No.	Pernyataan	Kesesuaian				
		SS	S	CS	TS	STS
Emotional Eksperience						
5.	Saya senang belajar sambil bermain.	✓				
6.	Saya merasa puas ketika menjelajahi semua ruangan.		✓			
Easy to Learn						
7.	Aplikasi <i>Virtual Reality</i> Pengenalan nama-nama benda dalam Bahasa Inggris dapat saya mainkan dengan mudah.		✓			
8.	Saya susah melihat benda yang berada di dalam ruangan.				✓	



ANGKET PENGUJIAN RESPON PENGGUNA
Pengembangan Aplikasi Virtual Reality Mengenal Macam-Macam Benda Di
Sekitar Rumah Dalam Bahasa Inggris
(Studi Kasus: SD Cerdas Mandiri)

Nama : Dewa Made Adhika Putrasamudra
 No. Responden : 4

Petunjuk Pengisian Angket

1. Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.
 - a) SS = Sangat Setuju
 - b) S = Setuju
 - c) CS = Cukup Setuju
 - d) TS = Tidak Setuju
 - e) STS = Sangat Tidak Setuju
2. Jika ingin mengganti jawaban yang telah dicentang, maka lingkari jawaban sebelumnya, kemudian centang kembali pilihan yang diinginkan.
3. Jawablah semua pertanyaan yang sudah disediakan.
4. Terimakasih atas kesediaan waktunya untuk mengisi angket ini dengan tulus dan jujur.

Contoh 1:

No.	Pernyataan	Kesesuaian				
		SS	S	CS	TS	STS
1.	Aplikasi dapat dijalankan pada sistem operasi android yang digunakan					

No.	Pernyataan	Kesesuaian				
		SS	S	CS	TS	STS
Challenge						
1.	Saya senang memainkan aplikasi.	✓				
2.	Saya ingin menjelajahi semua ruangan yang berada pada aplikasi.	✓				
Interact						
3.	Saya dapat melihat benda yang ada di sekitar rumah.	✓				
4.	Bentuk dari benda yang ada di sekitar rumah sudah sesuai.	✓				

No.	Pernyataan	Kesesuaian				
		SS	S	CS	TS	STS
Emotional Eksperience						
5.	Saya senang belajar sambil bermain.	✓				
6.	Saya merasa puas ketika menjelajahi semua ruangan.	✓				
Easy to Learn						
7.	Aplikasi <i>Virtual Reality</i> Pengenalan nama-nama benda dalam Bahasa Inggris dapat saya mainkan dengan mudah.	✓				
8.	Saya susah melihat benda yang berada di dalam ruangan.					✓

.....

.....

.....



ANGKET PENGUJIAN RESPON PENGGUNA

Pengembangan Aplikasi Virtual Reality Mengenal Macam-Macam Benda Di

Sekitar Rumah Dalam Bahasa Inggris

(Studi Kasus: SD Cerdas Mandiri)

Nama : A.A. Arifesi + Angge Wanda

No. Responden : 15

Petunjuk Pengisian Angket

- Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.
 - SS = Sangat Setuju
 - S = Setuju
 - CS = Cukup Setuju
 - TS = Tidak Setuju
 - STS = Sangat Tidak Setuju
- Jika ingin mengganti jawaban yang telah dicentang, maka lingkari jawaban sebelumnya, kemudian centang kembali pilihan yang diinginkan.
- Jawablah semua pertanyaan yang sudah disediakan.
- Terimakasih atas kesediaan waktunya untuk mengisi angket ini dengan tulus dan jujur.

Contoh 1:

No.	Pernyataan	Kesesuaian				
		SS	S	CS	TS	STS
1.	Aplikasi dapat dijalankan pada sistem operasi android yang digunakan					

No.	Pernyataan	Kesesuaian				
		SS	S	CS	TS	STS
Challenge						
1.	Saya senang memainkan aplikasi.	✓				
2.	Saya ingin menjelajahi semua ruangan yang berada pada aplikasi.	↓				
Interact						
3.	Saya dapat melihat benda yang ada di sekitar rumah.	✓				
4.	Bentuk dari benda yang ada di sekitar rumah sudah sesuai.	✓				



Scan
CamScanner

No.	Pernyataan	Kesesuaian				
		SS	S	CS	TS	STS
Emotional Eksperience						
5.	Saya senang belajar sambil bermain.	✓				
6.	Saya merasa puas ketika menjelajahi semua ruangan.	✓				
Easy to Learn						
7.	Aplikasi <i>Virtual Reality</i> Pengenalan nama-nama benda dalam Bahasa Inggris dapat saya mainkan dengan mudah.	✓				
8.	Saya susah melihat benda yang berada di dalam ruangan.					✓

.....

.....

.....



ANGKET PENGUJIAN RESPON PENGGUNA

**Pengembangan Aplikasi Virtual Reality Mengenal Macam-Macam Benda Di
Sekitar Rumah Dalam Bahasa Inggris
(Studi Kasus: SD Cerdas Mandiri)**

Nama : Ni Made Indira zetya Darma Pradista
No. Responden : 16

Petunjuk Pengisian Angket

- Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.
 - SS = Sangat Setuju
 - S = Setuju
 - CS = Cukup Setuju
 - TS = Tidak Setuju
 - STS = Sangat Tidak Setuju
- Jika ingin mengganti jawaban yang telah dicentang, maka lingkari jawaban sebelumnya, kemudian centang kembali pilihan yang diinginkan.
- Jawablah semua pertanyaan yang sudah disediakan.
- Terimakasih atas kesediaan waktunya untuk mengisi angket ini dengan tulus dan jujur.

Contoh 1:

No.	Pernyataan	Kesesuaian				
		SS	S	CS	TS	STS
1.	Aplikasi dapat dijalankan pada sistem operasi android yang digunakan					

No.	Pernyataan	Kesesuaian				
		SS	S	CS	TS	STS
Challenge						
1.	Saya senang memainkan aplikasi.		✓			
2.	Saya ingin menjelajahi semua ruangan yang berada pada aplikasi.		✓			
Interact						
3.	Saya dapat melihat benda yang ada di sekitar rumah.		✓			
4.	Bentuk dari benda yang ada di sekitar rumah sudah sesuai.		✓			



No.	Pernyataan	Kesesuaian				
		SS	S	CS	TS	STS
Emotional Eksperience						
5.	Saya senang belajar sambil bermain.		✓			
6.	Saya merasa puas ketika menjelajahi semua ruangan.		✓			
Easy to Learn						
7.	Aplikasi <i>Virtual Reality</i> Pengenalan nama-nama benda dalam Bahasa Inggris dapat saya mainkan dengan mudah.		✓			
8.	Saya susah melihat benda yang berada di dalam ruangan.				✓	

.....

.....

.....



ANGKET PENGUJIAN RESPON PENGGUNA

**Pengembangan Aplikasi Virtual Reality Mengenal Macam-Macam Benda Di
Sekitar Rumah Dalam Bahasa Inggris
(Studi Kasus: SD Cerdas Mandiri)**

Nama : I Gusti Ngurah Aswin Widyanada
No. Responden : 17

Petunjuk Pengisian Angket

- Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.
 - SS = Sangat Setuju
 - S = Setuju
 - CS = Cukup Setuju
 - TS = Tidak Setuju
 - STS = Sangat Tidak Setuju
- Jika ingin mengganti jawaban yang telah dicentang, maka lingkari jawaban sebelumnya, kemudian centang kembali pilihan yang diinginkan.
- Jawablah semua pertanyaan yang sudah disediakan.
- Terimakasih atas kesediaan waktunya untuk mengisi angket ini dengan tulus dan jujur.

Contoh 1:

No.	Pernyataan	Kesesuaian				
		SS	S	CS	TS	STS
1.	Aplikasi dapat dijalankan pada sistem operasi android yang digunakan					

No.	Pernyataan	Kesesuaian				
		SS	S	CS	TS	STS
Challenge						
1.	Saya senang memainkan aplikasi.	✓				
2.	Saya ingin menjelajahi semua ruangan yang berada pada aplikasi.	✓				
Interact						
3.	Saya dapat melihat benda yang ada di sekitar rumah.	✓				
4.	Bentuk dari benda yang ada di sekitar rumah sudah sesuai.		✓			

No.	Pernyataan	Kesesuaian				
		SS	S	CS	TS	STS
Emotional Eksperience						
5.	Saya senang belajar sambil bermain.	✓				
6.	Saya merasa puas ketika menjelajahi semua ruangan.		✓			
Easy to Learn						
7.	Aplikasi <i>Virtual Reality</i> Pengenalan nama-nama benda dalam Bahasa Inggris dapat saya mainkan dengan mudah.		✓			
8.	Saya susah melihat benda yang berada di dalam ruangan.				✓	



ANGKET PENGUJIAN RESPON PENGGUNA

Pengembangan Aplikasi Virtual Reality Mengenal Macam-Macam Benda Di
Sekitar Rumah Dalam Bahasa Inggris
(Studi Kasus: SD Cerdas Mandiri)

Nama : Iqde Bagus sarria di putra
No. Responden : 18

Petunjuk Pengisian Angket

- Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.
 - SS = Sangat Setuju
 - S = Setuju
 - CS = Cukup Setuju
 - TS = Tidak Setuju
 - STS = Sangat Tidak Setuju
- Jika ingin mengganti jawaban yang telah dicentang, maka lingkari jawaban sebelumnya, kemudian centang kembali pilihan yang diinginkan.
- Jawablah semua pertanyaan yang sudah disediakan.
- Terimakasih atas kesediaan waktunya untuk mengisi angket ini dengan tulus dan jujur.

Contoh 1:

No.	Pernyataan	Kesesuaian				
		SS	S	CS	TS	STS
1.	Aplikasi dapat dijalankan pada sistem operasi android yang digunakan					

No.	Pernyataan	Kesesuaian				
		SS	S	CS	TS	STS
Challenge						
1.	Saya senang memainkan aplikasi.	✓				
2.	Saya ingin menjelajahi semua ruangan yang berada pada aplikasi.	✓				
Interact						
3.	Saya dapat melihat benda yang ada di sekitar rumah.	✓				
4.	Bentuk dari benda yang ada di sekitar rumah sudah sesuai.	✓				

No.	Pernyataan	Kesesuaian				
		SS	S	CS	TS	STS
Emotional Eksperience						
5.	Saya senang belajar sambil bermain.	✓				
6.	Saya merasa puas ketika menjelajahi semua ruangan.	✓				
Easy to Learn						
7.	Aplikasi <i>Virtual Reality</i> Pengenalan nama-nama benda dalam Bahasa Inggris dapat saya mainkan dengan mudah.	✓				
8.	Saya susah melihat benda yang berada di dalam ruangan.	✓				

.....

.....

.....



ANGKET PENGUJIAN RESPON PENGGUNA

**Pengembangan Aplikasi Virtual Reality Mengenal Macam-Macam Benda Di
Sekitar Rumah Dalam Bahasa Inggris
(Studi Kasus: SD Cerdas Mandiri)**

Nama : *Pitu Dashtan aertolieb winata*
No. Responden : *10*

Petunjuk Pengisian Angket

1. Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.
 - a) SS = Sangat Setuju
 - b) S = Setuju
 - c) CS = Cukup Setuju
 - d) TS = Tidak Setuju
 - e) STS = Sangat Tidak Setuju
2. Jika ingin mengganti jawaban yang telah dicentang, maka lingkari jawaban sebelumnya, kemudian centang kembali pilihan yang diinginkan.
3. Jawablah semua pertanyaan yang sudah disediakan.
4. Terimakasih atas kesediaan waktunya untuk mengisi angket ini dengan tulus dan jujur.

Contoh 1:

No.	Pernyataan	Kesesuaian				
		SS	S	CS	TS	STS
1.	Aplikasi dapat dijalankan pada sistem operasi android yang digunakan					

No.	Pernyataan	Kesesuaian				
		SS	S	CS	TS	STS
Challenge						
1.	Saya senang memainkan aplikasi.		✓			
2.	Saya ingin menjelajahi semua ruangan yang berada pada aplikasi.		✓			
Interact						
3.	Saya dapat melihat benda yang ada di sekitar rumah.		✓			
4.	Bentuk dari benda yang ada di sekitar rumah sudah sesuai.		✓			

No.	Pernyataan	Kesesuaian				
		SS	S	CS	TS	STS
Emotional Eksperience						
5.	Saya senang belajar sambil bermain.		✓			
6.	Saya merasa puas ketika menjelajahi semua ruangan.		✓			
Easy to Learn						
7.	Aplikasi <i>Virtual Reality</i> Pengenalan nama-nama benda dalam Bahasa Inggris dapat saya mainkan dengan mudah.		✓			
8.	Saya susah melihat benda yang berada di dalam ruangan.				✓	

.....,

.....

.....



ANGKET PENGUJIAN RESPON PENGGUNA
Pengembangan Aplikasi Virtual Reality Mengenal Macam-Macam Benda Di
Sekitar Rumah Dalam Bahasa Inggris
(Studi Kasus: SD Cerdas Mandiri)

Nama : **AAG Agung Natarya Kepak'san**

No. Responden : **20**

Petunjuk Pengisian Angket

1. Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.
 - a) SS = Sangat Setuju
 - b) S = Setuju
 - c) CS = Cukup Setuju
 - d) TS = Tidak Setuju
 - e) STS = Sangat Tidak Setuju
2. Jika ingin mengganti jawaban yang telah dicentang, maka lingkari jawaban sebelumnya, kemudian centang kembali pilihan yang diinginkan.
3. Jawablah semua pertanyaan yang sudah disediakan.
4. Terimakasih atas kesediaan waktunya untuk mengisi angket ini dengan tulus dan jujur.

Contoh 1:

No.	Pernyataan	Kesesuaian				
		SS	S	CS	TS	STS
1.	Aplikasi dapat dijalankan pada sistem operasi android yang digunakan					

No.	Pernyataan	Kesesuaian				
		SS	S	CS	TS	STS
Challenge						
1.	Saya senang memainkan aplikasi.		✓			
2.	Saya ingin menjelajahi semua ruangan yang berada pada aplikasi.		✓			
Interact						
3.	Saya dapat melihat benda yang ada di sekitar rumah.		✓			
4.	Bentuk dari benda yang ada di sekitar rumah sudah sesuai.		✓			

No.	Pernyataan	Kesesuaian				
		SS	S	CS	TS	STS
Emotional Eksperience						
5.	Saya senang belajar sambil bermain.		✓			
6.	Saya merasa puas ketika menjelajahi semua ruangan.		✓			
Easy to Learn						
7.	Aplikasi <i>Virtual Reality</i> Pengenalan nama-nama benda dalam Bahasa Inggris dapat saya mainkan dengan mudah.			✓		
8.	Saya susah melihat benda yang berada di dalam ruangan.			✓		

.....

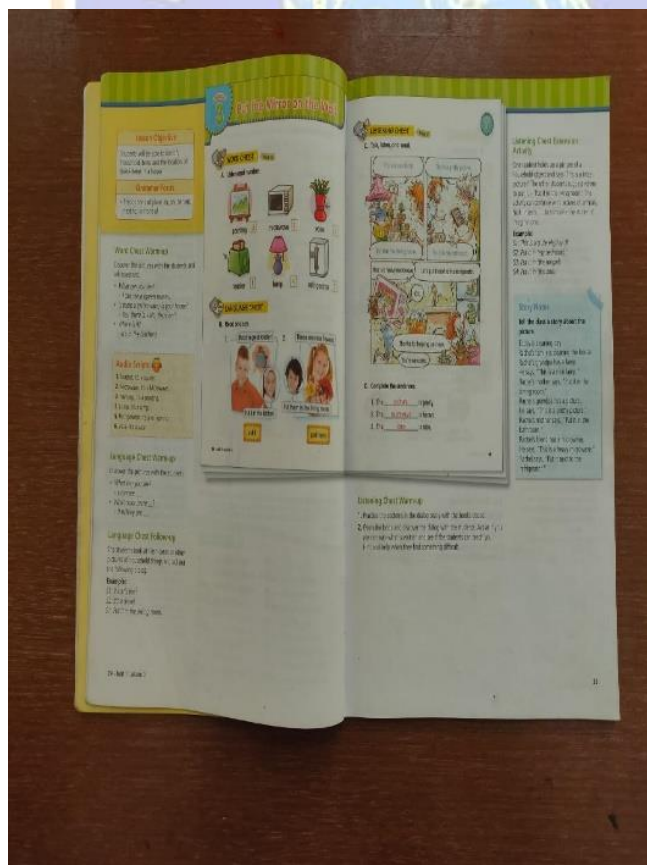
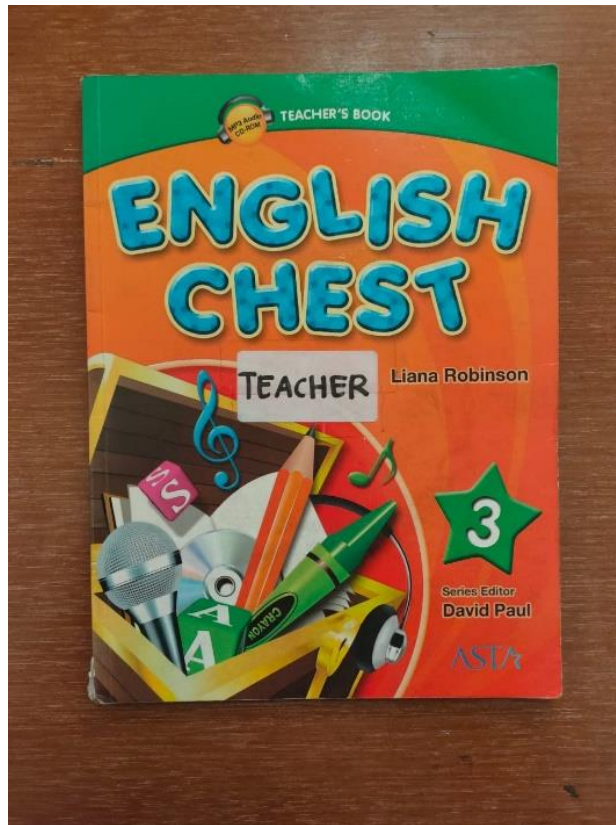
.....

.....

Lampiran 20 Photo Dokumentasi

1. Observasi di SD Cerdas Mandiri Denpasar





2. Pengambilan Data Uji *Blackbox*



3. Pengambilan Data Uji Ahli Media



4. Pengambilan Data Uji Ahli Isi



5. Pengambilan Data Uji Respon Pengguna



AS PENDIDIKAN



UNDIKSHA