

LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Pengesahan Narasumber



LEMBAR PERSETUJUAN MAJU SIDANG PROPOSAL TUGAS AKHIR

Semester Gasal 2022-2023

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Krishna Arum Putra, ST.

Sebagai Narasumber Proposal Tugas Akhir dari mahasiswa berikut:

NBI : 1461900089

Nama : MUHAMMAD TAUFAN MA'RUF

Judul Proposal TA : APLIKASI MOBILE PEMBELAJARAN SIMPUL DAN
SANDI-SANDI PADA PRAMUKA TINGKAT
PENGALANG BERBASIS AGUMENTED REALITY

Menyatakan: telah memeriksa dengan seksama isi Proposal Tugas Akhir yang telah diajukan oleh mahasiswa tersebut di atas, dan menyetujui yang bersangkutan untuk maju dalam Sidang Proposal TA di Semester Gasal 2022-2023.

Surabaya, 31 Januari 2023

Pembina Pramuka SMP Negeri 3 Waru.

Krishna Arum Putra, ST

NPP. 20460.17.0763



LEMBAR PERSETUJUAN MAJU SIDANG TUGAS AKHIR

Semester Gasal 2022-2023

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Krishna Arum Putra, ST.

Sebagai Narasumber Tugas Akhir dari mahasiswa berikut:

NBI : 1461900089

Nama : MUHAMMAD TAUFAN MA'RUF

Judul Proposal TA : APLIKASI MOBILE PEMBELAJARAN SIMPUL DAN
SANDI-SANDI PADA PRAMUKA TINGKAT
PENGALANG BERBASIS AGUMENTED REALITY

Menyatakan: telah memeriksa dengan seksama isi Tugas Akhir yang telah diajukan oleh mahasiswa tersebut di atas, dan menyetujui yang bersangkutan untuk maju dalam Sidang TA di Semester Gasal 2022-2023.

Surabaya, 15 Juni 2023

Pembina Pramuka SMP Negeri 3 Waru.

Krishna Arum Putra, ST

NPP. 20460.17.0763

Lampiran 2 Hasil Kuesioner

Berikut merupakan hasil kuesioner responden , responden nomor 16 hingga 25

Tabel 4.20 Lanjutan Hasil Responden

		Responden														
		16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Pernyataan	1	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	
	2	5	4	3	4	4	5	5	3	4	3	4	3	3	5	5
	3	4	4	3	5	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4
	4	4	4	4	5	5	4	5	4	3	3	4	3	3	4	4
	5	4	5	4	4	4	4	4	5	5	3	4	3	3	5	4
	6	4	5	4	5	5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4
	7	4	4	5	4	4	5	4	5	3	4	4	4	4	4	5
	8	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4
	9	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4
	10	4	4	4	4	4	4	3	5	4	4	4	4	4	4	4
	11	3	5	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	3	4	5
	12	4	4	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	4
	13	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	3	5	4
	14	4	5	5	4	4	5	5	5	3	4	4	4	3	4	4
	15	4	4	4	4	4	3	5	3	3	4	4	4	4	5	5
	16	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4
	17	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5
	18	4	4	4	4	4	5	5	5	3	4	4	4	4	5	4
	19	4	4	4	4	4	4	5	5	3	4	4	4	4	5	5
	20	4	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	5
Nilai		81	85	81	85	83	84	92	88	78	76	79	77	74	88	87

Tabel 4.20 Lanjutan Hasil Perhitungan SUS

		Responden														
		16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Pernyataan	1	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	
	2	4	3	2	3	3	4	4	2	3	2	3	2	2	4	4
	3	3	3	2	4	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3
	4	3	3	3	4	4	3	4	3	2	2	3	2	2	3	3
	5	3	4	3	3	3	3	3	3	4	2	3	2	2	4	3
	6	3	4	3	4	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3
	7	3	3	4	3	3	4	3	4	2	3	3	3	3	3	4
	8	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3
	9	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3
	10	3	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3
	11	2	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	2	3	4
	12	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3
	13	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	2	4	3
	14	3	4	4	3	3	4	4	4	2	3	3	3	2	3	3
	15	3	3	3	3	3	2	4	2	2	3	3	3	3	4	4
	16	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3
	17	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4
	18	3	3	3	3	3	4	4	4	2	3	3	3	3	4	3
	19	3	3	3	3	3	3	4	4	2	3	3	3	3	4	4
	20	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4
Nilai	61	65	61	65	63	64	72	68	58	56	59	57	54	68	67	

Lampiran 3 Lembar Responden

KUISIONER PENELITIAN

APLIKASI PEMBELAJARAN SIMPUL DAN SANDI PADA PRAMUKA TINGKAT PENGALANG
MENGUNAKAN AUGMENTED REALITY BERBASIS MOBILE

Berikut adalah kuisisioner untuk menguji apakah aplikasi yang telah dibuat telah memenuhi syarat dan layak dipakai dan sesuai dengan hasil yang diharapkan. Oleh karena itu responden diharapkan mengisi form kuisisioner ini dengan kondisi apa adanya dan sebenar benarnya karena hasil dari kuisisioner ini akan menjadi data bagi peneliti untuk melanjutkan penelitian kedepannya. Atas ketersediaan mengisi form kuisisioner ini peneliti mengucapkan terima kasih.

IDENTITAS RESPONDEN

Nama : *Siti Pratiyo*
Kelas : *7G*
Tingkatan : *penggalang ramu*
Usia : *13*
Jenis Kelamin : *laki-laki*

Petunjuk pengisian:

Mohon beri tanda silang (X) pada setiap pernyataan yang sesuai dengan keterangan sebagai berikut :

STS : Sangat Tidak Setuju S : Setuju
TS : Tidak Sejuju SS : Sangat Setuju
N : Netral

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya sudah mengenal apa itu pramuka	<input checked="" type="checkbox"/>				
2	Saya sudah mengenal apa itu Sandi dan Simpul dalam Pramuka	<input checked="" type="checkbox"/>				
3	Saya bisa memeragakan sandi semaphore	<input checked="" type="checkbox"/>				
4	Saya bisa memeragakan sandi morse	<input checked="" type="checkbox"/>				
5	Saya belajar sandi dan semaphore melalui internet				<input checked="" type="checkbox"/>	
6	Saya dapat lebih mudah memahami tentang pramuka jika melalui media digital (HP, Aplikasi, Youtube)				<input checked="" type="checkbox"/>	
7	Aplikasi GPRAM mempunyai tampilan yang mudah dipahami dan menarik			<input checked="" type="checkbox"/>		
8	Aplikasi GPRAM dapat menjelaskan sandi dan simpul dengan baik			<input checked="" type="checkbox"/>		
9	Aplikasi GPRAM dapat membantu saya dalam memahami sandi dan simpul			<input checked="" type="checkbox"/>		

10	Aplikasi GPRAM dapat menganimasikan sandi dan simpul sesuai dengan yang semestinya		<input checked="" type="checkbox"/>			
11	Aplikasi GPRAM mempunyai tombol yang berfungsi dengan baik	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>			
12	Aplikasi GPRAM bisa berjalan pada device responden		<input checked="" type="checkbox"/>			
13	Aplikasi GPRAM tidak membebani device responden		<input checked="" type="checkbox"/>			
14	Karakter langsung ditampilkan saat kamera mengarah ke target		<input checked="" type="checkbox"/>			
15	Tombol pendukung yang disediakan aplikasi GPRAM sudah membantu dalam pemakaian aplikasi		<input checked="" type="checkbox"/>			
16	Aplikasi dapat digunakan dengan mudah		<input checked="" type="checkbox"/>			
17	Aplikasi ini membantu Saya dalam memahami sandi dan simpul pramuka serta membuat saya termotivasi untuk belajar		<input checked="" type="checkbox"/>			
18	Saya tidak menemukan kesalahan dalam aplikasi ini		<input checked="" type="checkbox"/>			
19	Semua tombol dan informasi pada aplikasi ini berfungsi dengan baik dan sebagaimana semestinya		<input checked="" type="checkbox"/>			
20	Saya merasa puas dengan aplikasi ini		<input checked="" type="checkbox"/>			

Kuisiuner diatas telah saya isi dengan sebenar benarnya dan apa adanya setelah saya mencoba dan menilai aplikasi GPRAM dan jawaban saya dapat dijadikan data oleh peneliti sebagai acuan untuk penelitian kedepannya

Sidoarjo , 9 Juni 2023

Suci

.....

2

KUISIONER PENELITIAN

APLIKASI PEMBELAJARAN SIMPUL DAN SANDI PADA PRAMUKA TINGKAT PENGGALANG
MENGUNAKAN AUGMENTED REALITY BERBASIS MOBILE

Berikut adalah kuisisioner untuk menguji apakah aplikasi yang telah dibuat telah memenuhi syarat dan layak dipakai dan sesuai dengan hasil yang diharapkan. Oleh karena itu responden diharapkan mengisi form kuisisioner ini dengan kondisi apa adanya dan sebenar benarnya karena hasil dari kuisisioner ini akan menjadi data bagi peneliti untuk melanjutkan penelitian kedepannya. Atas ketersediaan mengisi form kuisisioner ini peneliti mengucapkan terima kasih.

IDENTITAS RESPONDEN

Nama : *Mohammad ELZYAH. S.*
Kelas : *8 H*
Tingkatan : *Penggalang Ramu*
Usia : *14 th*
Jenis Kelamin : *Laki-laki*

Petunjuk pengisian:

Mohon beri tanda silang (X) pada setiap pernyataan yang sesuai dengan keterangan sebagai berikut :


- STS : Sangat Tidak Setuju S : Setuju
- TS : Tidak Setuju SS : Sangat Setuju
- N : Netral

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	S
1	Saya sudah mengenal apa itu pramuka	X				
2	Saya sudah mengenal apa itu Sandi dan Simpul dalam Pramuka	X				
3	Saya bisa memeperagakan sandi semaphore	X				
4	Saya bisa memeperagakan sandi morse	X				
5	Saya bclajar sandi dan semaphore melalui internet		X			
6	Saya dapat lebih mudah memahami tentang pramuka jika melalui media digital (HP, Aplikasi, Youtube)		X			
7	Aplikasi GPRAM mempunyai tampilan yang mudah dipahami dan menarik			X		
8	Aplikasi GPRAM dapat menjelaskan sandi dan simpul dengan baik			X		
9	Aplikasi GPRAM dapat membantu saya dalam memahami sandi dan simpul			X		

10	Aplikasi GPRAM dapat menganimasikan sandi dan simpul sesuai dengan yang semestinya			X	
11	Aplikasi GPRAM mempunyai tombol yang berfungsi dengan baik			X	
12	Aplikasi GPRAM bisa berjalan pada device responden			X	
13	Aplikasi GPRAM tidak membebani device responden			X	
14	Karakter langsung ditampilkan saat kamera mengarah ke target			X	
15	Tombol pendukung yang disediakan aplikasi GPRAM sudah membantu dalam pemakaian aplikasi			X	
16	Aplikasi dapat digunakan dengan mudah			X	
17	Aplikasi ini membantu Saya dalam memahami sandi dan simpul pramuka serta membuat saya termotivasi untuk belajar			X	
18	Saya tidak menemukan kesalahan dalam aplikasi ini			X	
19	Semua tombol dan informasi pada aplikasi ini berfungsi dengan baik dan sebagaimana semestinya			X	
20	Saya merasa puas dengan aplikasi ini			X	

Kuisiner diatas telah saya isi dengan sebenar benarnya dan apa adanya setelah saya mencoba dan menilai aplikasi GPRAM dan jawaban saya dapat dijadikan data oleh peneliti sebagai acuan untuk penelitian kedepannya

Sidoarjo , 9 Juni 2023


M. ELZAMS.....

3

KUISIONER PENELITIAN

APLIKASI PEMBELAJARAN SIMPUL DAN SANDI PADA PRAMUKA TINGKAT PENGKALANG
MENGUNAKAN AUGMENTED REALITY BERBASIS MOBILE

Berikut adalah kuisisioner untuk menguji apakah aplikasi yang telah dibuat telah memenuhi syarat dan layak dipakai dan sesuai dengan hasil yang diharapkan. Oleh karena itu responden diharapkan mengisi form kuisisioner ini dengan kondisi apa adanya dan sebenar benarnya karena hasil dari kuisisioner ini akan menjadi data bagi peneliti untuk melanjutkan penelitian kedepannya. Atas ketersediaan mengisi form kuisisioner ini peneliti mengucapkan terima kasih.

IDENTITAS RESPONDEN

Nama : Brahmasta A.
Kelas : BE
Tingkatan : Penggalang Ramo
Usia : 14 th
Jenis Kelamin : Laki-laki

Petunjuk pengisian:

Mohon beri tanda silang (X) pada setiap pernyataan yang sesuai dengan keterangan sebagai berikut :

STS : Sangat Tidak Setuju S : Setuju
TS : Tidak Sejuju SS : Sangat Setuju
N : Netral

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya sudah mengenal apa itu pramuka	X				
2	Saya sudah mengenal apa itu Sandi dan Simpul dalam Pramuka	X				
3	Saya bisa memeragakan sandi semaphore	X				
4	Saya bisa memeragakan sandi morse	X				
5	Saya belajar sandi dan semaphore melalui internet		X			
6	Saya dapat lebih mudah memahami tentang pramuka jika melalui media digital (HP, Aplikasi, Youtube)		X			
7	Aplikasi GPRAM mempunyai tampilan yang mudah dipahami dan menarik		X			
8	Aplikasi GPRAM dapat menjelaskan sandi dan simpul dengan baik		X			
9	Aplikasi GPRAM dapat membantu saya dalam memahami sandi dan simpul		X			

10	Aplikasi GPRAM dapat menganimasikan sandi dan simpul sesuai dengan yang semestinya			X	
11	Aplikasi GPRAM mempunyai tombol yang berfungsi dengan baik			X	
12	Aplikasi GPRAM bisa berjalan pada device responden			X	
13	Aplikasi GPRAM tidak membebani device responden			X	
14	Karakter langsung ditampilkan saat kamera mengarah ke target			X	
15	Tombol pendukung yang disediakan aplikasi GPRAM sudah membantu dalam pemakaian aplikasi			X	
16	Aplikasi dapat digunakan dengan mudah			X	
17	Aplikasi ini membantu Saya dalam memahami sandi dan simpul pramuka serta membuat saya termotivasi untuk belajar			X	
18	Saya tidak menemukan kesalahan dalam aplikasi ini			X	
19	Semua tombol dan informasi pada aplikasi ini berfungsi dengan baik dan sebagaimana semestinya			X	
20	Saya merasa puas dengan aplikasi ini			X	

Kuisisioner diatas telah saya isi dengan sebenar benarnya dan apa adanya setelah saya mencoba dan menilai aplikasi GPRAM dan jawaban saya dapat dijadikan data oleh peneliti sebagai acuan untuk penelitian kedepannya

Sidoarjo , 9 Juni 2023

Allet B.
ABI

4

KUISIONER PENELITIAN

APLIKASI PEMBELAJARAN SIMPUL DAN SANDI PADA PRAMUKA TINGKAT PENGALANG
MENGUNAKAN AUGMENTED REALITY BERBASIS MOBILE

Berikut adalah kuisisioner untuk menguji apakah aplikasi yang telah dibuat telah memenuhi syarat dan layak dipakai dan sesuai dengan hasil yang diharapkan. Oleh karena itu responden diharapkan mengisi form kuisisioner ini dengan kondisi apa adanya dan sebenar benarnya karena hasil dari kuisisioner ini akan menjadi data bagi peneliti untuk melanjutkan penelitian kedepannya. Atas ketersediaan mengisi form kuisisioner ini peneliti mengucapkan terima kasih.

IDENTITAS RESPONDEN

Nama : *Ilham Rizky Firmansyah*
Kelas : *7C*
Tingkatan : *Penggalang Ramu*
Usia : *14*
Jenis Kelamin : *Laki-laki*

Petunjuk pengisian:

Mohon beri tanda silang (X) pada setiap pernyataan yang sesuai dengan keterangan sebagai berikut :

- STS : Sangat Tidak Setuju S : Setuju
- TS : Tidak Seuju SS : Sangat Setuju
- N : Netral

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya sudah mengenal apa itu pramuka	<input checked="" type="checkbox"/>				
2	Saya sudah mengenal apa itu Sandi dan Simpul dalam Pramuka	<input checked="" type="checkbox"/>				
3	Saya bisa memeperagakan sandi semaphore	<input checked="" type="checkbox"/>				
4	Saya bisa memperagakan sandi morse	<input checked="" type="checkbox"/>				
5	Saya belajar sandi dan semaphore melalui internet				<input checked="" type="checkbox"/>	
6	Saya dapat lebih mudah memahami tentang pramuka jika melalui media digital (HP, Aplikasi, Youtube)				<input checked="" type="checkbox"/>	
7	Aplikasi GPRAM mempunyai tampilan yang mudah dipahami dan menarik			<input checked="" type="checkbox"/>		
8	Aplikasi GPRAM dapat menjelaskan sandi dan simpul dengan baik			<input checked="" type="checkbox"/>		
9	Aplikasi GPRAM dapat membantu saya dalam memahami sandi dan simpul			<input checked="" type="checkbox"/>		

10	Aplikasi GPRAM dapat menganimasikan sandi dan simpul sesuai dengan yang semestinya			X		
11	Aplikasi GPRAM mempunyai tombol yang berfungsi dengan baik			X		
12	Aplikasi GPRAM bisa berjalan pada device responden			X		
13	Aplikasi GPRAM tidak membebani device responden			X		
14	Karakter langsung ditampilkan saat kamera mengarah ke target			X		
15	Tombol pendukung yang disediakan aplikasi GPRAM sudah membantu dalam pemakaian aplikasi			X		
16	Aplikasi dapat digunakan dengan mudah			X		
17	Aplikasi ini membantu Saya dalam memahami sandi dan simpul pramuka serta membuat saya termotivasi untuk belajar			X		
18	Saya tidak menemukan kesalahan dalam aplikasi ini			X		
19	Semua tombol dan informasi pada aplikasi ini berfungsi dengan baik dan sebagaimana semestinya			X		
20	Saya merasa puas dengan aplikasi ini			X		

Kuisiner diatas telah saya isi dengan sebenar benarnya dan apa adanya setelah saya mencoba dan menilai aplikasi GPRAM dan jawaban saya dapat dijadikan data oleh peneliti sebagai acuan untuk penelitian kedepannya

Sidoarjo , 9 Juni 2023

I Ump
.....
Ibham

KUISIONER PENELITIAN

APLIKASI PEMBELAJARAN SIMPUL DAN SANDI PADA PRAMUKA TINGKAT PENGGALANG MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY BERBASIS MOBILE

Berikut adalah kuisisioner untuk menguji apakah aplikasi yang telah dibuat telah memenuhi syarat dan layak dipakai dan sesuai dengan hasil yang diharapkan. Oleh karena itu responden diharapkan mengisi form kuisisioner ini dengan kondisi apa adanya dan sebenar benarnya karena hasil dari kuisisioner ini akan menjadi data bagi peneliti untuk melanjutkan penelitian kedepannya. Atas ketersediaan mengisi form kuisisioner ini peneliti mengucapkan terima kasih.

IDENTITAS RESPONDEN

Nama : *Dia Laruna dwi .S*
Kelas : *04*
Tingkatan : *Penggalang terah*
Usia : *19*
Jenis Kelamin : *Laki - laki*

Petunjuk pengisian:

Mohon beri tanda silang (X) pada setiap pernyataan yang sesuai dengan keterangan sebagai berikut :

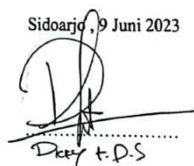
- STS : Sangat Tidak Setuju S : Setuju
- TS : Tidak Setuju SS : Sangat Setuju
- N : Netral

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	S
1	Saya sudah mengenal apa itu pramuka	X				
2	Saya sudah mengenal apa itu Sandi dan Simpul dalam Pramuka	X				
3	Saya bisa memeperagakan sandi semaphore	X				
4	Saya bisa memeperagakan sandi morse	X				
5	Saya belajar sandi dan semaphore melalui internet				X	
6	Saya dapat lebih mudah memahami tentang pramuka jika melalui media digital (HP, Aplikasi, Youtube)				X	
7	Aplikasi GPRAM mempunyai tampilan yang mudah dipahami dan menarik			X		
8	Aplikasi GPRAM dapat menjelaskan sandi dan simpul dengan baik			X		
9	Aplikasi GPRAM dapat membantu saya dalam memahami sandi dan simpul			X		

10	Aplikasi GPRAM dapat menganimasikan sandi dan simpul sesuai dengan yang semestinya		X		
11	Aplikasi GPRAM mempunyai tombol yang berfungsi dengan baik		X		
12	Aplikasi GPRAM bisa berjalan pada device responden		X		
13	Aplikasi GPRAM tidak membebani device responden		X		
14	Karakter langsung ditampilkan saat kamera mengarah ke target		X		
15	Tombol pendukung yang disediakan aplikasi GPRAM sudah membantu dalam pemakaian aplikasi		X		
16	Aplikasi dapat digunakan dengan mudah		X		
17	Aplikasi ini membantu Saya dalam memahami sandi dan simpul pramuka serta membuat saya termotivasi untuk belajar		X		
18	Saya tidak menemukan kesalahan dalam aplikasi ini		X		
19	Semua tombol dan informasi pada aplikasi ini berfungsi dengan baik dan sebagaimana semestinya		X		
20	Saya merasa puas dengan aplikasi ini		X		

Kuisisioner diatas telah saya isi dengan sebenar benarnya dan apa adanya setelah saya mencoba dan menilai aplikasi GPRAM dan jawaban saya dapat dijadikan data oleh peneliti sebagai acuan untuk penelitian kedepannya

Sidoarjo, 9 Juni 2023



Dedy t.D.S

6

KUISIONER PENELITIAN

APLIKASI PEMBELAJARAN SIMPUL DAN SANDI PADA PRAMUKA TINGKAT PENGGALANG
MENGUNAKAN AUGMENTED REALITY BERBASIS MOBILE

Berikut adalah kuisisioner untuk menguji apakah aplikasi yang telah dibuat telah memenuhi syarat dan layak dipakai dan sesuai dengan hasil yang diharapkan. Oleh karena itu responden diharapkan mengisi form kuisisioner ini dengan kondisi apa adanya dan sebenar benarnya karena hasil dari kuisisioner ini akan menjadi data bagi peneliti untuk melanjutkan penelitian kedepannya. Atas ketersediaan mengisi form kuisisioner ini peneliti mengucapkan terima kasih.

IDENTITAS RESPONDEN

Nama : Adwin Wahyu B
Kelas : VIII D
Tingkatan : Penggalang Ramu
Usia : 14 th
Jenis Kelamin : Laki - laki

Petunjuk pengisian:

Mohon beri tanda silang (X) pada setiap pernyataan yang sesuai dengan keterangan sebagai berikut :

STS : Sangat Tidak Setuju S : Setuju
TS : Tidak Setuju SS : Sangat Setuju
N : Netral

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya sudah mengenal apa itu pramuka	X				
2	Saya sudah mengenal apa itu Sandi dan Simpul dalam Pramuka		X	/		
3	Saya bisa memeragakan sandi semaphore			X		
4	Saya bisa memeragakan sandi morse			X		
5	Saya belajar sandi dan semaphore melalui internet		X			
6	Saya dapat lebih mudah memahami tentang pramuka jika melalui media digital (HP, Aplikasi, Youtube)		X			
7	Aplikasi GPRAM mempunyai tampilan yang mudah dipahami dan menarik		X			
8	Aplikasi GPRAM dapat menjelaskan sandi dan simpul dengan baik	X				
9	Aplikasi GPRAM dapat membantu saya dalam memahami sandi dan simpul	X				

10	Aplikasi GPRAM dapat menganimasikan sandi dan simpul sesuai dengan yang semestinya		X			
11	Aplikasi GPRAM mempunyai tombol yang berfungsi dengan baik	X				
12	Aplikasi GPRAM bisa berjalan pada device responden		X			
13	Aplikasi GPRAM tidak membebani device responden		X			
14	Karakter langsung ditampilkan saat kamera mengarah ke target		X			
15	Tombol pendukung yang disediakan aplikasi GPRAM sudah membantu dalam pemakaian aplikasi	X				
16	Aplikasi dapat digunakan dengan mudah	X				
17	Aplikasi ini membantu Saya dalam memahami sandi dan simpul pramuka serta membuat saya termotivasi untuk belajar	X				
18	Saya tidak menemukan kesalahan dalam aplikasi ini		X			
19	Semua tombol dan informasi pada aplikasi ini berfungsi dengan baik dan sebagaimana semestinya	X				
20	Saya merasa puas dengan aplikasi ini	X				

Kuisisioner diatas telah saya isi dengan sebenar benarnya dan apa adanya setelah saya mencoba dan menilai aplikasi GPRAM dan jawaban saya dapat dijadikan data oleh peneliti sebagai acuan untuk penelitian kedepannya

Sidoarjo , 9 Juni 2023


Adwin Wahyu B.....

7

KUISIONER PENELITIAN

APLIKASI PEMBELAJARAN SIMPUL DAN SANDI PADA PRAMUKA TINGKAT PENGGALANG
MENGUNAKAN AUGMENTED REALITY BERBASIS MOBILE

Berikut adalah kuisisioner untuk menguji apakah aplikasi yang telah dibuat telah memenuhi syarat dan layak dipakai dan sesuai dengan hasil yang diharapkan. Oleh karena itu responden diharapkan mengisi form kuisisioner ini dengan kondisi apa adanya dan sebenar benarnya karena hasil dari kuisisioner ini akan menjadi data bagi peneliti untuk melanjutkan penelitian kedepannya. Atas ketersediaan mengisi form kuisisioner ini peneliti mengucapkan terima kasih.

IDENTITAS RESPONDEN

Nama : Andika Surya Ramadhan
Kelas : VIII A
Tingkatan : Penggalang
Usia : 14 tahun
Jenis Kelamin : laki-laki

Petunjuk pengisian:

Mohon beri tanda silang (X) pada setiap pernyataan yang sesuai dengan keterangan sebagai berikut :


- STS : Sangat Tidak Setuju S : Setuju
- TS : Tidak Setuju SS : Sangat Setuju
- N : Netral

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya sudah mengenal apa itu pramuka		X			
2	Saya sudah mengenal apa itu Sandi dan Simpul dalam Pramuka		X			
3	Saya bisa memecragakan sandi semaphore		X			
4	Saya bisa memecragakan sandi morse		X			
5	Saya belajar sandi dan scmaphore melalui internet				X	
6	Saya dapat lebih mudah memahami tentang pramuka jika melalui media digital (HP, Aplikasi, Youtube)				X	
7	Aplikasi GPRAM mempunyai tampilan yang mudah dipahami dan menarik	X				
8	Aplikasi GPRAM dapat menjelaskan sandi dan simpul dengan baik	X				
9	Aplikasi GPRAM dapat membantu saya dalam memahami sandi dan simpul	X				

10	Aplikasi GPRAM dapat menganimasikan sandi dan simpul sesuai dengan yang semestinya	X				
11	Aplikasi GPRAM mempunyai tombol yang berfungsi dengan baik	X				
12	Aplikasi GPRAM bisa berjalan pada device responden		X			
13	Aplikasi GPRAM tidak membebani device responden		X			
14	Karakter langsung ditampilkan saat kamera mengarah ke target		X			
15	Tombol pendukung yang disediakan aplikasi GPRAM sudah membantu dalam pemakaian aplikasi	X				
16	Aplikasi dapat digunakan dengan mudah	X				
17	Aplikasi ini membantu Saya dalam memahami sandi dan simpul pramuka serta membuat saya termotivasi untuk belajar		X			
18	Saya tidak menemukan kesalahan dalam aplikasi ini	X				
19	Semua tombol dan informasi pada aplikasi ini berfungsi dengan baik dan sebagaimana semestinya		X			
20	Saya merasa puas dengan aplikasi ini	X				

Kuisisioner diatas telah saya isi dengan sebenar benarnya dan apa adanya setelah saya mencoba dan menilai aplikasi GPRAM dan jawaban saya dapat dijadikan data oleh peneliti sebagai acuan untuk penelitian kedepannya

Sidoarjo , 9 Juni 2023


Andika Surya R.

KUISIONER PENELITIAN

APLIKASI PEMBELAJARAN SIMPUL DAN SANDI PADA PRAMUKA TINGKAT PENGALANG
MENGUNAKAN AUGMENTED REALITY BERBASIS MOBILE

Berikut adalah kuisisioner untuk menguji apakah aplikasi yang telah dibuat telah memenuhi syarat dan layak dipakai dan sesuai dengan hasil yang diharapkan. Oleh karena itu responden diharapkan mengisi form kuisisioner ini dengan kondisi apa adanya dan sebenar benarnya karena hasil dari kuisisioner ini akan menjadi data bagi peneliti untuk melanjutkan penelitian kedepannya. Atas ketersediaan mengisi form kuisisioner ini peneliti mengucapkan terima kasih.

IDENTITAS RESPONDEN

Nama : Pratama Bagus Firmansyah
Kelas : 8 B
Tingkatan : Pengalang Rakit
Usia : 14
Jenis Kelamin : laki - laki

Petunjuk pengisian:

Mohon beri tanda silang (X) pada setiap pernyataan yang sesuai dengan keterangan sebagai berikut :

STS : Sangat Tidak Setuju S : Setuju
TS : Tidak Setuju SS : Sangat Setuju
N : Netral

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya sudah mengenal apa itu pramuka		X			
2	Saya sudah mengenal apa itu Sandi dan Simpul dalam Pramuka		X			
3	Saya bisa memeragakan sandi semaphore		X			
4	Saya bisa memeragakan sandi morse			X		
5	Saya belajar sandi dan semaphore melalui internet			X		
6	Saya dapat lebih mudah memahami tentang pramuka jika melalui media digital (HP, Aplikasi, Youtube)		X			
7	Aplikasi GPRAM mempunyai tampilan yang mudah dipahami dan menarik		X			
8	Aplikasi GPRAM dapat menjelaskan sandi dan simpul dengan baik		X			
9	Aplikasi GPRAM dapat membantu saya dalam memahami sandi dan simpul			X		

10	Aplikasi GPRAM dapat menganimasikan sandi dan simpul sesuai dengan yang semestinya	X			
11	Aplikasi GPRAM mempunyai tombol yang berfungsi dengan baik		X		
12	Aplikasi GPRAM bisa berjalan pada device responden		X		
13	Aplikasi GPRAM tidak membebani device responden		X		
14	Karakter langsung ditampilkan saat kamera mengarah ke target		X		
15	Tombol pendukung yang disediakan aplikasi GPRAM sudah membantu dalam pemakaian aplikasi	X			
16	Aplikasi dapat digunakan dengan mudah		0		
17	Aplikasi ini membantu Saya dalam memahami sandi dan simpul pramuka serta membuat saya termotivasi untuk belajar		0		
18	Saya tidak menemukan kesalahan dalam aplikasi ini		X		
19	Semua tombol dan informasi pada aplikasi ini berfungsi dengan baik dan sebagaimana semestinya		X		
20	Saya merasa puas dengan aplikasi ini		X		

Kuisiner diatas telah saya isi dengan sebenar benarnya dan apa adanya setelah saya mencoba dan menilai aplikasi GPRAM dan jawaban saya dapat dijadikan data oleh peneliti sebagai acuan untuk penelitian kedepannya

Sidoarjo , 9 Juni 2023



Bagus

KUISIONER PENELITIAN

APLIKASI PEMBELAJARAN SIMPUL DAN SANDI PADA PRAMUKA TINGKAT PENGKALANG
MENGUNAKAN AUGMENTED REALITY BERBASIS MOBILE

Berikut adalah kuisisioner untuk menguji apakah aplikasi yang telah dibuat telah memenuhi syarat dan layak dipakai dan sesuai dengan hasil yang diharapkan. Oleh karena itu responden diharapkan mengisi form kuisisioner ini dengan kondisi apa adanya dan sebenar benarnya karena hasil dari kuisisioner ini akan menjadi data bagi peneliti untuk melanjutkan penelitian kedepannya. Atas ketersediaan mengisi form kuisisioner ini peneliti mengucapkan terima kasih.

IDENTITAS RESPONDEN

Nama : *Donny Firmansyah*
Kelas : *8 A*
Tingkatan : *Penggalang Rakit*
Usia : *14*
Jenis Kelamin : *Laki - Laki*

Petunjuk pengisian:

Mohon beri tanda silang (X) pada setiap pernyataan yang sesuai dengan keterangan sebagai berikut :

STS : Sangat Tidak Setuju S : Setuju
TS : Tidak Setuju SS : Sangat Setuju
N : Netral

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya sudah mengenal apa itu pramuka			X		
2	Saya sudah mengenal apa itu Sandi dan Simpul dalam Pramuka		X			
3	Saya bisa memeperagakan sandi semaphore		X			
4	Saya bisa memperagakan sandi morse	X				
5	Saya belajar sandi dan semaphore melalui internet		X			
6	Saya dapat lebih mudah memahami tentang pramuka jika melalui media digital (HP, Aplikasi, Youtube)	X				
7	Aplikasi GPRAM mempunyai tampilan yang mudah dipahami dan menarik	X				
8	Aplikasi GPRAM dapat menjelaskan sandi dan simpul dengan baik	X				
9	Aplikasi GPRAM dapat membantu saya dalam memahami sandi dan simpul	X				

10	Aplikasi GPRAM dapat menganimasikan sandi dan simpul sesuai dengan yang semestinya		X			
11	Aplikasi GPRAM mempunyai tombol yang berfungsi dengan baik	X				
12	Aplikasi GPRAM bisa berjalan pada device responden	X				
13	Aplikasi GPRAM tidak membebani device responden	X				
14	Karakter langsung ditampilkan saat kamera mengarah ke target	X				
15	Tombol pendukung yang disediakan aplikasi GPRAM sudah membantu dalam pemakaian aplikasi		X			
16	Aplikasi dapat digunakan dengan mudah	X				
17	Aplikasi ini membantu Saya dalam memahami sandi dan simpul pramuka serta membuat saya termotivasi untuk belajar	X				
18	Saya tidak menemukan kesalahan dalam aplikasi ini			X		
19	Semua tombol dan informasi pada aplikasi ini berfungsi dengan baik dan sebagaimana semestinya		X			
20	Saya merasa puas dengan aplikasi ini	X				

Kuisisioner diatas telah saya isi dengan sebenar benarnya dan apa adanya setelah saya mencoba dan menilai aplikasi GPRAM dan jawaban saya dapat dijadikan data oleh peneliti sebagai acuan untuk penelitian kedepannya

Sidoarjo , 9 Juni 2023

..Donny F.....

6

KUISIONER PENELITIAN

APLIKASI PEMBELAJARAN SIMPUL DAN SANDI PADA PRAMUKA TINGKAT PENGGALANG MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY BERBASIS MOBILE

Berikut adalah kuisisioner untuk menguji apakah aplikasi yang telah dibuat telah memenuhi syarat dan layak dipakai dan sesuai dengan hasil yang diharapkan. Oleh karena itu responden diharapkan mengisi form kuisisioner ini dengan kondisi apa adanya dan sebenar benarnya karena hasil dari kuisisioner ini akan menjadi data bagi peneliti untuk melanjutkan penelitian kedepannya. Atas ketersediaan mengisi form kuisisioner ini peneliti mengucapkan terima kasih.

IDENTITAS RESPONDEN

Nama : BILLY Rhasya S.
Kelas : IX-A
Tingkatan : Penggalang Ramu
Usia : 15 tahun
Jenis Kelamin : laki - laki

Petunjuk pengisian:

Mohon beri tanda silang (X) pada setiap pernyataan yang sesuai dengan keterangan sebagai berikut :

STS : Sangat Tidak Setuju S : Setuju
TS : Tidak Seuju SS : Sangat Setuju
N : Netral

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya sudah mengenal apa itu pramuka			X		
2	Saya sudah mengenal apa itu Sandi dan Simpul dalam Pramuka		X			
3	Saya bisa memeragakan sandi semaphore				X	
4	Saya bisa memeragakan sandi morse				X	
5	Saya belajar sandi dan semaphore melalui internet				X	
6	Saya dapat lebih mudah memahami tentang pramuka jika melalui media digital (HP, Aplikasi, Youtube)	X				
7	Aplikasi GPRAM mempunyai tampilan yang mudah dipahami dan menarik	X				
8	Aplikasi GPRAM dapat menjelaskan sandi dan simpul dengan baik		X			
9	Aplikasi GPRAM dapat membantu saya dalam memahami sandi dan simpul	X				

10	Aplikasi GPRAM dapat menganimasikan sandi dan simpul sesuai dengan yang semestinya		X		
11	Aplikasi GPRAM mempunyai tombol yang berfungsi dengan baik	X			
12	Aplikasi GPRAM bisa berjalan pada device responden		X		
13	Aplikasi GPRAM tidak membebani device responden		X		
14	Karakter langsung ditampilkan saat kamera mengarah ke target	X			
15	Tombol pendukung yang disediakan aplikasi GPRAM sudah membantu dalam pemakaian aplikasi			X	
16	Aplikasi dapat digunakan dengan mudah	X			
17	Aplikasi ini membantu Saya dalam memahami sandi dan simpul pramuka serta membuat saya termotivasi untuk belajar		X		
18	Saya tidak menemukan kesalahan dalam aplikasi ini		X		
19	Semua tombol dan informasi pada aplikasi ini berfungsi dengan baik dan sebagaimana semestinya		X		
20	Saya merasa puas dengan aplikasi ini			X	

Kuisisioner diatas telah saya isi dengan sebenar benarnya dan apa adanya setelah saya mencoba dan menilai aplikasi GPRAM dan jawaban saya dapat dijadikan data oleh peneliti sebagai acuan untuk penelitian kedepannya

Sidoarjo , 9 Juni 2023


 BILLY RESYA S.

KUISIONER PENELITIAN

APLIKASI PEMBELAJARAN SIMPUL DAN SANDI PADA PRAMUKA TINGKAT PENGGALANG
MENGUNAKAN AUGMENTED REALITY BERBASIS MOBILE

Berikut adalah kuisisioner untuk menguji apakah aplikasi yang telah dibuat telah memenuhi syarat dan layak dipakai dan sesuai dengan hasil yang diharapkan. Oleh karena itu responden diharapkan mengisi form kuisisioner ini dengan kondisi apa adanya dan sebenar benarnya karena hasil dari kuisisioner ini akan menjadi data bagi peneliti untuk melanjutkan penelitian kedepannya. Atas ketersediaan mengisi form kuisisioner ini peneliti mengucapkan terima kasih.

IDENTITAS RESPONDEN

Nama : Muchammad Wahyu Ferdiansyah
Kelas : IX D
Tingkatan : Penggalang Ramu
Usia : 15
Jenis Kelamin : Laki-laki

Petunjuk pengisian:

Mohon beri tanda silang (X) pada setiap pernyataan yang sesuai dengan keterangan sebagai berikut :

STS : Sangat Tidak Setuju S : Setuju
TS : Tidak Sejuju SS : Sangat Setuju
N : Netral

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya sudah mengenal apa itu pramuka			X		
2	Saya sudah mengenal apa itu Sandi dan Simpul dalam Pramuka		X			
3	Saya bisa memeperagakan sandi semaphore			X		
4	Saya bisa memeperagakan sandi morse			X		
5	Saya belajar sandi dan semaphore mclalui internet		X			
6	Saya dapat lebih mudah memahami tentang pramuka jika melalui media digital (HP, Aplikasi, Youtube)	X				
7	Aplikasi GPRAM mempunyai tampilan yang mudah dipahami dan menarik			X		
8	Aplikasi GPRAM dapat menjelaskan sandi dan simpul dengan baik		X			
9	Aplikasi GPRAM dapat membantu saya dalam memahami sandi dan simpul		X			

10	Aplikasi GPRAM dapat menganimasikan sandi dan simpul sesuai dengan yang semestinya		X			
11	Aplikasi GPRAM mempunyai tombol yang berfungsi dengan baik		X			
12	Aplikasi GPRAM bisa berjalan pada device responden			X		
13	Aplikasi GPRAM tidak membebani device responden			X		
14	Karakter langsung ditampilkan saat kamera mengarah ke target			X		
15	Tombol pendukung yang disediakan aplikasi GPRAM sudah membantu dalam pemakaian aplikasi		X			
16	Aplikasi dapat digunakan dengan mudah		X			
17	Aplikasi ini membantu Saya dalam memahami sandi dan simpul pramuka serta membuat saya termotivasi untuk belajar		X			
18	Saya tidak menemukan kesalahan dalam aplikasi ini			X		
19	Semua tombol dan informasi pada aplikasi ini berfungsi dengan baik dan sebagaimana semestinya		X			
20	Saya merasa puas dengan aplikasi ini		X			

Kuisiner diatas telah saya isi dengan sebenar bcnarnya dan apa adanya setelah saya mencoba dan menilai aplikasi GPRAM dan jawaban saya dapat dijadikan data oleh peneliti sebagai acuan untuk penelitian kedepannya

Sidoarjo , 9 Juni 2023

Ferdi

.....
Ferdi

KUISIONER PENELITIAN

APLIKASI PEMBELAJARAN SIMPUL DAN SANDI PADA PRAMUKA TINGKAT PENGALANG
MENGUNAKAN AUGMENTED REALITY BERBASIS MOBILE

Berikut adalah kuisisioner untuk menguji apakah aplikasi yang telah dibuat telah memenuhi syarat dan layak dipakai dan sesuai dengan hasil yang diharapkan. Oleh karena itu responden diharapkan mengisi form kuisisioner ini dengan kondisi apa adanya dan sebenar benarnya karena hasil dari kuisisioner ini akan menjadi data bagi peneliti untuk melanjutkan penelitian kedepannya. Atas ketersediaan mengisi form kuisisioner ini peneliti mengucapkan terima kasih.

IDENTITAS RESPONDEN

Nama : *BEHMAD REZA FADLAN K*
Kelas : *IX C*
Tingkatan : ~~Pengalangan~~ *Penggalang Samu*
Usia : *15*
Jenis Kelamin : *Laki - Laki*

Petunjuk pengisian:

Mohon beri tanda silang (X) pada setiap pernyataan yang sesuai dengan keterangan sebagai berikut :

- STS : Sangat Tidak Setuju S : Setuju
- TS : Tidak Setuju SS : Sangat Setuju
- N : Netral

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya sudah mengenal apa itu pramuka		X			
2	Saya sudah mengenal apa itu Sandi dan Simpul dalam Pramuka	X				
3	Saya bisa memeperagakan sandi semaphore			X		
4	Saya bisa memeperagakan sandi morse			X		
5	Saya belajar sandi dan semaphore melalui internet		X			
6	Saya dapat lebih mudah memahami tentang pramuka jika melalui media digital (HP, Aplikasi, Youtube)	X				
7	Aplikasi GPRAM mempunyai tampilan yang mudah dipahami dan menarik			X		
8	Aplikasi GPRAM dapat menjelaskan sandi dan simpul dengan baik			X		
9	Aplikasi GPRAM dapat membantu saya dalam memahami sandi dan simpul			X		

10	Aplikasi GPRAM dapat menganimasikan sandi dan simpul sesuai dengan yang semestinya			✓		
11	Aplikasi GPRAM mempunyai tombol yang berfungsi dengan baik			✓		
12	Aplikasi GPRAM bisa berjalan pada device responden		✓			
13	Aplikasi GPRAM tidak membebani device responden			✓		
14	Karakter langsung ditampilkan saat kamera mengarah ke target		✓			
15	Tombol pendukung yang discdiakan aplikasi GPRAM sudah membantu dalam pemakaian aplikasi			✓		
16	Aplikasi dapat digunakan dengan mudah			✓		
17	Aplikasi ini membantu Saya dalam memahami sandi dan simpul pramuka serta membuat saya termotivasi untuk belajar			✓		
18	Saya tidak menemukan kesalahan dalam aplikasi ini			✓		
19	Semua tombol dan informasi pada aplikasi ini berfungsi dengan baik dan sebagaimana semestinya			✓		
20	Saya merasa puas dengan aplikasi ini			✓	5	

Kuisiomer diatas telah saya isi dengan sebenar benarnya dan apa adanya setelah saya mencoba dan menilai aplikasi GPRAM dan jawaban saya dapat dijadikan data oleh peneliti sebagai acuan untuk penelitian kedepannya

Sidoarjo , 9 Juni 2023


ACHMAD REZA FIK

KUISIONER PENELITIAN

APLIKASI PEMBELAJARAN SIMPUL DAN SANDI PADA PRAMUKA TINGKAT PENGKALANG
MENGUNAKAN AUGMENTED REALITY BERBASIS MOBILE

Berikut adalah kuisisioner untuk menguji apakah aplikasi yang telah dibuat telah memenuhi syarat dan layak dipakai dan sesuai dengan hasil yang diharapkan. Oleh karena itu responden diharapkan mengisi form kuisisioner ini dengan kondisi apa adanya dan sebenar benarnya karena hasil dari kuisisioner ini akan menjadi data bagi peneliti untuk melanjutkan penelitian kedepannya. Atas ketersediaan mengisi form kuisisioner ini peneliti mengucapkan terima kasih.

IDENTITAS RESPONDEN

Nama : MOH. RAJITYA PRABAWA ANANTA
Kelas : 9 D
Tingkatan : Penggalang Rakit
Usia : 15
Jenis Kelamin : Laki-laki

Petunjuk pengisian:

Mohon beri tanda silang (X) pada setiap pernyataan yang sesuai dengan keterangan sebagai berikut :

STS : Sangat Tidak Setuju S : Setuju
TS : Tidak Setuju SS : Sangat Setuju
N : Netral

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya sudah mengenal apa itu pramuka		<input checked="" type="checkbox"/>			
2	Saya sudah mengenal apa itu Sandi dan Simpul dalam Pramuka			<input checked="" type="checkbox"/>		
3	Saya bisa memeragakan sandi semaphore			<input checked="" type="checkbox"/>		
4	Saya bisa memeragakan sandi morse			<input checked="" type="checkbox"/>		
5	Saya belajar sandi dan semaphore melalui internet		<input checked="" type="checkbox"/>			
6	Saya dapat lebih mudah memahami tentang pramuka jika melalui media digital (HP, Aplikasi, Youtube)				<input checked="" type="checkbox"/>	
7	Aplikasi GPRAM mempunyai tampilan yang mudah dipahami dan menarik		<input checked="" type="checkbox"/>			
8	Aplikasi GPRAM dapat menjelaskan sandi dan simpul dengan baik		<input checked="" type="checkbox"/>			
9	Aplikasi GPRAM dapat membantu saya dalam memahami sandi dan simpul		<input checked="" type="checkbox"/>			

10	Aplikasi GPRAM dapat menganimasikan sandi dan simpul sesuai dengan yang semestinya	X				
11	Aplikasi GPRAM mempunyai tombol yang berfungsi dengan baik		X			
12	Aplikasi GPRAM bisa berjalan pada device responden			X		
13	Aplikasi GPRAM tidak membebani device responden			X		
14	Karakter langsung ditampilkan saat kamera mengarah ke target		X			
15	Tombol pendukung yang disediakan aplikasi GPRAM sudah membantu dalam pemakaian aplikasi	X				
16	Aplikasi dapat digunakan dengan mudah		X			
17	Aplikasi ini membantu Saya dalam memahami sandi dan simpul pramuka serta membuat saya termotivasi untuk belajar		X			
18	Saya tidak menemukan kesalahan dalam aplikasi ini		X			
19	Semua tombol dan informasi pada aplikasi ini berfungsi dengan baik dan sebagaimana semestinya		X			
20	Saya merasa puas dengan aplikasi ini	X				

Kuisiomer diatas telah saya isi dengan sebenar benarnya dan apa adanya setelah saya mencoba dan menilai aplikasi GPRAM dan jawaban saya dapat dijadikan data oleh peneliti sebagai acuan untuk penelitian kedepannya

Sidoarjo , 9 Juni 2023

M. H. Dapit Prabawa A.

KUISIONER PENELITIAN

APLIKASI PEMBELAJARAN SIMPUL DAN SANDI PADA PRAMUKA TINGKAT PENGGALANG
MENGUNAKAN AUGMENTED REALITY BERBASIS MOBILE

Berikut adalah kuisisioner untuk menguji apakah aplikasi yang telah dibuat telah memenuhi syarat dan layak dipakai dan sesuai dengan hasil yang diharapkan. Oleh karena itu responden diharapkan mengisi form kuisisioner ini dengan kondisi apa adanya dan sebenar benarnya karena hasil dari kuisisioner ini akan menjadi data bagi peneliti untuk melanjutkan penelitian kedepannya. Atas ketersediaan mengisi form kuisisioner ini peneliti mengucapkan terima kasih.

IDENTITAS RESPONDEN

Nama : Mochammad . Afif. Murabbin
Kelas : 9 A
Tingkatan : Penggalang rakit
Usia : 15
Jenis Kelamin : Laki - Laki

Petunjuk pengisian:

Mohon beri tanda silang (X) pada setiap pernyataan yang sesuai dengan keterangan sebagai berikut :

STS : Sangat Tidak Setuju **S** : Setuju
TS : Tidak Sejuju **SS** : Sangat Setuju
N : Netral

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	S
1	Saya sudah mengenal apa itu pramuka		x			
2	Saya sudah mengenal apa itu Sandi dan Simpul dalam Pramuka				x	
3	Saya bisa memeperagakan sandi semaphore				x	
4	Saya bisa memeperagakan sandi morse				x	
5	Saya belajar sandi dan scmaphorc mclalui internet			x		
6	Saya dapat lebih mudah memahami tentang pramuka jika melalui media digital (HP, Aplikasi, Youtube)			x		
7	Aplikasi GPRAM mempunyai tampilan yang mudah dipahami dan menarik			x		
8	Aplikasi GPRAM dapat menjelaskan sandi dan simpul dengan baik			x		
9	Aplikasi GPRAM dapat membantu saya dalam memahami sandi dan simpul			x		

10	Aplikasi GPRAM dapat menganimasikan sandi dan simpul sesuai dengan yang semestinya		X			
11	Aplikasi GPRAM mempunyai tombol yang berfungsi dengan baik		X			
12	Aplikasi GPRAM bisa berjalan pada device responden		X			
13	Aplikasi GPRAM tidak membebani device responden				X	
14	Karakter langsung ditampilkan saat kamera mengarah ke target			X		
15	Tombol pendukung yang disediakan aplikasi GPRAM sudah membantu dalam pemakaian aplikasi			X		
16	Aplikasi dapat digunakan dengan mudah			X		
17	Aplikasi ini membantu Saya dalam memahami sandi dan simpul pramuka serta membuat saya termotivasi untuk belajar			X		
18	Saya tidak menemukan kesalahan dalam aplikasi ini			X		
19	Semua tombol dan informasi pada aplikasi ini berfungsi dengan baik dan sebagaimana semestinya		X			
20	Saya merasa puas dengan aplikasi ini			X		

Kuisiomer diatas telah saya isi dengan sebenar benarnya dan apa adanya setelah saya mencoba dan menilai aplikasi GPRAM dan jawaban saya dapat dijadikan data oleh peneliti sebagai acuan untuk penelitian kedepannya

Sidoarjo , 9 Juni 2023


Mach. Afr. Murobbin

KUISIONER PENELITIAN

APLIKASI PEMBELAJARAN SIMPUL DAN SANDI PADA PRAMUKA TINGKAT PENGALANG
MENGUNAKAN AUGMENTED REALITY BERBASIS MOBILE

Berikut adalah kuisisioner untuk menguji apakah aplikasi yang telah dibuat telah memenuhi syarat dan layak dipakai dan sesuai dengan hasil yang diharapkan. Oleh karena itu responden diharapkan mengisi form kuisisioner ini dengan kondisi apa adanya dan sebenar benarnya karena hasil dari kuisisioner ini akan menjadi data bagi peneliti untuk melanjutkan penelitian kedepannya. Atas ketersediaan mengisi form kuisisioner ini peneliti mengucapkan terima kasih.

IDENTITAS RESPONDEN

Nama : Rich Ard Marx Jonatan
Kelas : IX 6
Tingkatan : Persepsi Terap
Usia : 15
Jenis Kelamin : Laki-laki

Petunjuk pengisian:

Mohon beri tanda silang (X) pada setiap pernyataan yang sesuai dengan keterangan sebagai berikut :

STS : Sangat Tidak Setuju S : Setuju
TS : Tidak Setuju SS : Sangat Setuju
N : Netral

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya sudah mengenal apa itu pramuka	X				
2	Saya sudah mengenal apa itu Sandi dan Simpul dalam Pramuka			X		
3	Saya bisa memeperagakan sandi semaphore		X			
4	Saya bisa memeperagakan sandi morse		X			
5	Saya belajar sandi dan semaphore mclalui internet				X	
6	Saya dapat lebih mudah memahami tentang pramuka jika melalui media digital (HP, Aplikasi, Youtube)			X		
7	Aplikasi GPRAM mempunyai tampilan yang mudah dipahami dan menarik		X			
8	Aplikasi GPRAM dapat menjelaskan sandi dan simpul dengan baik			X		
9	Aplikasi GPRAM dapat membantu saya dalam memahami sandi dan simpul	X				

10	Aplikasi GPRAM dapat menganimasikan sandi dan simpul sesuai dengan yang semestinya			X		
11	Aplikasi GPRAM mempunyai tombol yang berfungsi dengan baik		X			
12	Aplikasi GPRAM bisa berjalan pada device responden	X				
13	Aplikasi GPRAM tidak membebani device responden			X		
14	Karakter langsung ditampilkan saat kamera mengarah ke target	X				
15	Tombol pendukung yang disediakan aplikasi GPRAM sudah membantu dalam pemakaian aplikasi	X				
16	Aplikasi dapat digunakan dengan mudah	X				
17	Aplikasi ini membantu Saya dalam memahami sandi dan simpul pramuka serta membuat saya termotivasi untuk belajar			X		
18	Saya tidak menemukan kesalahan dalam aplikasi ini	X				
19	Semua tombol dan informasi pada aplikasi ini berfungsi dengan baik dan sebagaimana semestinya			X		
20	Saya merasa puas dengan aplikasi ini		X			

Kuisisioner diatas telah saya isi dengan sebenar benarnya dan apa adanya setelah saya mencoba dan menilai aplikasi GPRAM dan jawaban saya dapat dijadikan data oleh peneliti sebagai acuan untuk penelitian kedepannya

Sidoarjo , 9 Juni 2023

in

Ridwan Mulya J.....

KUISIONER PENELITIAN

APLIKASI PEMBELAJARAN SIMPUL DAN SANDI PADA PRAMUKA TINGKAT PENGALANG
MENGUNAKAN AUGMENTED REALITY BERBASIS MOBILE

Berikut adalah kuisisioner untuk menguji apakah aplikasi yang telah dibuat telah memenuhi syarat dan layak dipakai dan sesuai dengan hasil yang diharapkan. Oleh karena itu responden diharapkan mengisi form kuisisioner ini dengan kondisi apa adanya dan sebenar benarnya karena hasil dari kuisisioner ini akan menjadi data bagi peneliti untuk melanjutkan penelitian kedepannya. Atas ketersediaan mengisi form kuisisioner ini peneliti mengucapkan terima kasih.

IDENTITAS RESPONDEN

Nama : *ix. Ananda fardiansyah*
 Kelas : *7C*
 Tingkatan : *Penggalang*
 Usia : *13 tahun*
 Jenis Kelamin : *laki - laki*

Petunjuk pengisian:

Mohon beri tanda silang (X) pada setiap pernyataan yang sesuai dengan keterangan sebagai berikut :

- STS : Sangat Tidak Setuju S : Setuju
- TS : Tidak Sejuju SS : Sangat Setuju
- N : Netral

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya sudah mengenal apa itu pramuka	X				
2	Saya sudah mengenal apa itu Sandi dan Simpul dalam Pramuka	X				
3	Saya bisa memeperagakan sandi semaphore		X			
4	Saya bisa memperagakan sandi morse		X			
5	Saya belajar sandi dan semaphore melalui internet		X			
6	Saya dapat lebih mudah memahami tentang pramuka jika melalui media digital (HP. Aplikasi, Youtube)		X			
7	Aplikasi GPRAM mempunyai tampilan yang mudah dipahami dan menarik		X			
8	Aplikasi GPRAM dapat menjelaskan sandi dan simpul dengan baik		X			
9	Aplikasi GPRAM dapat membantu saya dalam memahami sandi dan simpul		X			

10	Aplikasi GPRAM dapat menganimasikan sandi dan simpul sesuai dengan yang semestinya	X			
11	Aplikasi GPRAM mempunyai tombol yang berfungsi dengan baik		X		
12	Aplikasi GPRAM bisa berjalan pada device responden	X			
13	Aplikasi GPRAM tidak membebani device responden	X			
14	Karakter langsung ditampilkan saat kamera mengarah ke target	X			
15	Tombol pendukung yang disediakan aplikasi GPRAM sudah membantu dalam pemakaian aplikasi	X			
16	Aplikasi dapat digunakan dengan mudah	X			
17	Aplikasi ini membantu Saya dalam memahami sandi dan simpul pramuka serta membuat saya termotivasi untuk belajar	X			
18	Saya tidak menemukan kesalahan dalam aplikasi ini	X			
19	Semua tombol dan informasi pada aplikasi ini berfungsi dengan baik dan sebagaimana semestinya	X			
20	Saya merasa puas dengan aplikasi ini	X			

Kuisisioner diatas telah saya isi dengan sebenar benarnya dan apa adanya setelah saya mencoba dan menilai aplikasi GPRAM dan jawaban saya dapat dijadikan data oleh peneliti sebagai acuan untuk penelitian kedepannya

Sidoarjo, 9 Juni 2023

M. Aranda F
 M. Aranda F

17

KUISIONER PENELITIAN

APLIKASI PEMBELAJARAN SIMPUL DAN SANDI PADA PRAMUKA TINGKAT PENGGALANG
MENGUNAKAN AUGMENTED REALITY BERBASIS MOBILE

Berikut adalah kuisisioner untuk menguji apakah aplikasi yang telah dibuat telah memenuhi syarat dan layak dipakai dan sesuai dengan hasil yang diharapkan. Oleh karena itu responden diharapkan mengisi form kuisisioner ini dengan kondisi apa adanya dan sebenar benarnya karena hasil dari kuisisioner ini akan menjadi data bagi peneliti untuk melanjutkan penelitian kedepannya. Atas ketersediaan mengisi form kuisisioner ini peneliti mengucapkan terima kasih.

IDENTITAS RESPONDEN

Nama : *Abdullah Islami Akbar*
Kelas : *9 - I*
Tingkatan : *Penggalang Rakit*
Usia : *15 tahun*
Jenis Kelamin : *Laki-laki*

Petunjuk pengisian:

Mohon beri tanda silang (X) pada setiap pernyataan yang sesuai dengan keterangan sebagai berikut :

STS : Sangat Tidak Setuju S : Setuju
TS : Tidak Setuju SS : Sangat Setuju
N : Netral

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya sudah mengenal apa itu pramuka		X			
2	Saya sudah mengenal apa itu Sandi dan Simpul dalam Pramuka		X			
3	Saya bisa memeperagakan sandi semaphore		X			
4	Saya bisa memeperagakan sandi morse		X			
5	Saya belajar sandi dan semaphore melalui internet	X				
6	Saya dapat lebih mudah memahami tentang pramuka jika melalui media digital (HP, Aplikasi, Youtube)	X				
7	Aplikasi GPRAM mempunyai tampilan yang mudah dipahami dan menarik		X			
8	Aplikasi GPRAM dapat menjelaskan sandi dan simpul dengan baik		X			
9	Aplikasi GPRAM dapat membantu saya dalam memahami sandi dan simpul		X			

10	Aplikasi GPRAM dapat menganimasikan sandi dan simpul sesuai dengan yang semestinya		X			
11	Aplikasi GPRAM mempunyai tombol yang berfungsi dengan baik	X				
12	Aplikasi GPRAM bisa berjalan pada device responden		X			
13	Aplikasi GPRAM tidak membebani device responden		X			
14	Karakter langsung ditampilkan saat kamera mengarah ke target	X				
15	Tombol pendukung yang disediakan aplikasi GPRAM sudah membantu dalam pemakaian aplikasi		X			
16	Aplikasi dapat digunakan dengan mudah		X			
17	Aplikasi ini membantu Saya dalam memahami sandi dan simpul pramuka serta membuat saya termotivasi untuk belajar		X			
18	Saya tidak menemukan kesalahan dalam aplikasi ini		X			
19	Semua tombol dan informasi pada aplikasi ini berfungsi dengan baik dan sebagaimana semestinya		X			
20	Saya merasa puas dengan aplikasi ini	X				

Kuisisioner diatas telah saya isi dengan sebenar benarnya dan apa adanya setelah saya mencoba dan menilai aplikasi GPRAM dan jawaban saya dapat dijadikan data oleh peneliti sebagai acuan untuk penelitian kedepannya

Sidoarjo , 9 Juni 2023



(Oetikus)

KUISIONER PENELITIAN

APLIKASI PEMBELAJARAN SIMPUL DAN SANDI PADA PRAMUKA TINGKAT PENGGALANG
MENGUNAKAN AUGMENTED REALITY BERBASIS MOBILE

Berikut adalah kuisisioner untuk menguji apakah aplikasi yang telah dibuat telah memenuhi syarat dan layak dipakai dan sesuai dengan hasil yang diharapkan. Oleh karena itu responden diharapkan mengisi form kuisisioner ini dengan kondisi apa adanya dan sebenar benarnya karena hasil dari kuisisioner ini akan menjadi data bagi peneliti untuk melanjutkan penelitian kedepannya. Atas ketersediaan mengisi form kuisisioner ini peneliti mengucapkan terima kasih.

IDENTITAS RESPONDEN

Nama : INRIA ICBY ISTIQALALIA
Kelas : VII - C
Tingkatan : Penggalang Terap
Usia : 14 Tahun
Jenis Kelamin : Perempuan.

Petunjuk pengisian:

Mohon beri tanda silang (X) pada setiap pernyataan yang sesuai dengan keterangan sebagai berikut :

STS : Sangat Tidak Setuju S : Setuju
TS : Tidak Setuju SS : Sangat Setuju
N : Netral

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya sudah mengenal apa itu pramuka		X			
2	Saya sudah mengenal apa itu Sandi dan Simpul dalam Pramuka			X		
3	Saya bisa memeperagakan sandi semaphore			X		
4	Saya bisa memperagakan sandi morse		X			
5	Saya belajar sandi dan semaphore melalui internet		X			
6	Saya dapat lebih mudah memahami tentang pramuka jika melalui media digital (HP, Aplikasi, Youtube)		X			
7	Aplikasi GPRAM mempunyai tampilan yang mudah dipahami dan menarik	X				
8	Aplikasi GPRAM dapat menjelaskan sandi dan simpul dengan baik		X			
9	Aplikasi GPRAM dapat membantu saya dalam memahami sandi dan simpul		X			

10	Aplikasi GPRAM dapat menganimasikan sandi dan simpul sesuai dengan yang semestinya		X			
11	Aplikasi GPRAM mempunyai tombol yang berfungsi dengan baik	X				
12	Aplikasi GPRAM bisa berjalan pada device responden		X			
13	Aplikasi GPRAM tidak membebani device responden		X			
14	Karakter langsung ditampilkan saat kamera mengarah ke target	X				
15	Tombol pendukung yang disediakan aplikasi GPRAM sudah membantu dalam pemakaian aplikasi		X			
16	Aplikasi dapat digunakan dengan mudah		X			
17	Aplikasi ini membantu Saya dalam memahami sandi dan simpul pramuka serta membuat saya termotivasi untuk belajar		X			
18	Saya tidak menemukan kesalahan dalam aplikasi ini		X			
19	Semua tombol dan informasi pada aplikasi ini berfungsi dengan baik dan sebagaimana semestinya		X			
20	Saya merasa puas dengan aplikasi ini		X			

Kuisiner diatas telah saya isi dengan sebenar benarnya dan apa adanya setelah saya mencoba dan menilai aplikasi GPRAM dan jawaban saya dapat dijadikan data oleh peneliti sebagai acuan untuk penelitian kedepannya

Sidoarjo, 9 Juni 2023


 (INRIA.I.1)

12

KUISIONER PENELITIAN

APLIKASI PEMBELAJARAN SIMPUL DAN SANDI PADA PRAMUKA TINGKAT PENGGALANG
MENGUNAKAN AUGMENTED REALITY BERBASIS MOBILE

Berikut adalah kuisisioner untuk menguji apakah aplikasi yang telah dibuat telah memenuhi syarat dan layak dipakai dan sesuai dengan hasil yang diharapkan. Oleh karena itu responden diharapkan mengisi form kuisisioner ini dengan kondisi apa adanya dan sebenar benarnya karena hasil dari kuisisioner ini akan menjadi data bagi peneliti untuk melanjutkan penelitian kedepannya. Atas ketersediaan mengisi form kuisisioner ini peneliti mengucapkan terima kasih.

IDENTITAS RESPONDEN

Nama : Ma. Faruk
Kelas : VII - I
Tingkatan : Penggalang Ramu
Usia : 13 tahun
Jenis Kelamin : Laki - Laki

Petunjuk pengisian:

Mohon beri tanda silang (X) pada setiap pernyataan yang sesuai dengan keterangan sebagai berikut :


STS : Sangat Tidak Setuju S : Setuju
TS : Tidak Sejuju SS : Sangat Setuju
N : Netral

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya sudah mengenal apa itu pramuka		X			
2	Saya sudah mengenal apa itu Sandi dan Simpul dalam Pramuka		X			
3	Saya bisa memeperagakan sandi semaphore	X				
4	Saya bisa memeperagakan sandi morse	X				
5	Saya belajar sandi dan semaphore melalui internct		X			
6	Saya dapat lebih mudah memahami tentang pramuka jika melalui media digital (HP, Aplikasi, Youtube)	X				
7	Aplikasi GPRAM mempunyai tampilan yang mudah dipahami dan menarik		X			
8	Aplikasi GPRAM dapat menjelaskan sandi dan simpul dengan baik		X			
9	Aplikasi GPRAM dapat membantu saya dalam memahami sandi dan simpul		X			

10	Aplikasi GPRAM dapat menganimasikan sandi dan simpul sesuai dengan yang semestinya	X			
11	Aplikasi GPRAM mempunyai tombol yang berfungsi dengan baik	X			
12	Aplikasi GPRAM bisa berjalan pada device responden	X			
13	Aplikasi GPRAM tidak membebani device responden	X			
14	Karakter langsung ditampilkan saat kamera mengarah ke target	X			
15	Tombol pendukung yang disediakan aplikasi GPRAM sudah membantu dalam pemakaian aplikasi	X			
16	Aplikasi dapat digunakan dengan mudah	X			
17	Aplikasi ini membantu Saya dalam memahami sandi dan simpul pramuka serta membuat saya termotivasi untuk belajar	X			
18	Saya tidak menemukan kesalahan dalam aplikasi ini	X			
19	Semua tombol dan informasi pada aplikasi ini berfungsi dengan baik dan sebagaimana semestinya	X			
20	Saya merasa puas dengan aplikasi ini	X			

Kuisisioner diatas telah saya isi dengan sebenar bcnarnya dan apa adanya setelah saya mencoba dan menilai aplikasi GPRAM dan jawaban saya dapat dijadikan data oleh peneliti sebagai acuan untuk penelitian kedepannya

Sidoarjo , 9 Juni 2023



 (M. Faruk)

KUISIONER PENELITIAN

APLIKASI PEMBELAJARAN SIMPUL DAN SANDI PADA PRAMUKA TINGKAT PENGALANG MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY BERBASIS MOBILE

Berikut adalah kuisisioner untuk menguji apakah aplikasi yang telah dibuat telah memenuhi syarat dan layak dipakai dan sesuai dengan hasil yang diharapkan. Oleh karena itu responden diharapkan mengisi form kuisisioner ini dengan kondisi apa adanya dan sebenar benarnya karena hasil dari kuisisioner ini akan menjadi data bagi peneliti untuk melanjutkan penelitian kedepannya. Atas ketersediaan mengisi form kuisisioner ini peneliti mengucapkan terima kasih.

IDENTITAS RESPONDEN

Nama : *Wafatul habana.*
 Kelas : *7 - A*
 Tingkatan : *Penggalang Pramuka.*
 Usia : *14 tahun.*
 Jenis Kelamin : *Berempuan.*

Petunjuk pengisian:

Mohon beri tanda silang (X) pada setiap pernyataan yang sesuai dengan keterangan sebagai berikut :

- STS : Sangat Tidak Setuju S : Setuju
- TS : Tidak Sejuju SS : Sangat Setuju
- N : Netral

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	S
1	Saya sudah mengenal apa itu pramuka		X			
2	Saya sudah mengenal apa itu Sandi dan Simpul dalam Pramuka		X			
3	Saya bisa mempragakan sandi semaphore		X			
4	Saya bisa mempragakan sandi morse	X				
5	Saya belajar sandi dan semaphore melalui internet		X			
6	Saya dapat lebih mudah memahami tentang pramuka jika melalui media digital (HP, Aplikasi, Youtube)	X				
7	Aplikasi GPRAM mempunyai tampilan yang mudah dipahami dan menarik		X			
8	Aplikasi GPRAM dapat menjelaskan sandi dan simpul dengan baik		X			
9	Aplikasi GPRAM dapat membantu saya dalam memahami sandi dan simpul		X			

10	Aplikasi GPRAM dapat menganimasikan sandi dan simpul sesuai dengan yang semestinya		X			
11	Aplikasi GPRAM mempunyai tombol yang berfungsi dengan baik		X			
12	Aplikasi GPRAM bisa berjalan pada device responden		X			
13	Aplikasi GPRAM tidak membebani device responden	X				
14	Karakter langsung ditampilkan saat kamera mengarah ke target		X			
15	Tombol pendukung yang disediakan aplikasi GPRAM sudah membantu dalam pemakaian aplikasi		X			
16	Aplikasi dapat digunakan dengan mudah		X			
17	Aplikasi ini membantu Saya dalam memahami sandi dan simpul pramuka serta membuat saya termotivasi untuk belajar		X			
18	Saya tidak menemukan kesalahan dalam aplikasi ini		X			
19	Semua tombol dan informasi pada aplikasi ini berfungsi dengan baik dan sebagaimana semestinya		X			
20	Saya merasa puas dengan aplikasi ini		X			

Kuisiner diatas telah saya isi dengan sebenar benarnya dan apa adanya setelah saya mencoba dan menilai aplikasi GPRAM dan jawaban saya dapat dijadikan data oleh peneliti sebagai acuan untuk penelitian kedepannya

Sidoarjo, 9 Juni 2023

(Handwritten Signature)

..... (Wipatul)

21

KUISIONER PENELITIAN

APLIKASI PEMBELAJARAN SIMPUL DAN SANDI PADA PRAMUKA TINGKAT PENGGALANG
MENGUNAKAN AUGMENTED REALITY BERBASIS MOBILE

Berikut adalah kuisisioner untuk menguji apakah aplikasi yang telah dibuat telah memenuhi syarat dan layak dipakai dan sesuai dengan hasil yang diharapkan. Oleh karena itu responden diharapkan mengisi form kuisisioner ini dengan kondisi apa adanya dan sebenar benarnya karena hasil dari kuisisioner ini akan menjadi data bagi peneliti untuk melanjutkan penelitian kedepannya. Atas ketersediaan mengisi form kuisisioner ini peneliti mengucapkan terima kasih.

IDENTITAS RESPONDEN

Nama : M. Dani A.
Kelas : 7F
Tingkatan : Penggalang Pramuka
Usia : 13
Jenis Kelamin : laki - laki

Petunjuk pengisian:

Mohon beri tanda silang (X) pada setiap pernyataan yang sesuai dengan keterangan sebagai berikut :

STS : Sangat Tidak Setuju S : Setuju
TS : Tidak Setuju SS : Sangat Setuju
N : Netral

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya sudah mengenal apa itu pramuka		X			
2	Saya sudah mengenal apa itu Sandi dan Simpul dalam Pramuka	X				
3	Saya bisa memeperagakan sandi semaphore			X		
4	Saya bisa memperagakan sandi morse		X			
5	Saya belajar sandi dan semaphore melalui internet		X			
6	Saya dapat lebih mudah memahami tentang pramuka jika melalui media digital (HP, Aplikasi, Youtube)		X			
7	Aplikasi GPRAM mempunyai tampilan yang mudah dipahami dan menarik	X				
8	Aplikasi GPRAM dapat menjelaskan sandi dan simpul dengan baik		X			
9	Aplikasi GPRAM dapat membantu saya dalam memahami sandi dan simpul		X			

10	Aplikasi GPRAM dapat menganimasikan sandi dan simpul sesuai dengan yang semestinya		X			
11	Aplikasi GPRAM mempunyai tombol yang berfungsi dengan baik	X				
12	Aplikasi GPRAM bisa berjalan pada device responden		X			
13	Aplikasi GPRAM tidak membebani device responden		X			
14	Karakter langsung ditampilkan saat kamera mengarah ke target	X				
15	Tombol pendukung yang disediakan aplikasi GPRAM sudah membantu dalam pemakaian aplikasi			X		
16	Aplikasi dapat digunakan dengan mudah		X			
17	Aplikasi ini membantu Saya dalam memahami sandi dan simpul pramuka serta membuat saya termotivasi untuk belajar	X				
18	Saya tidak menemukan kesalahan dalam aplikasi ini	X				
19	Semua tombol dan informasi pada aplikasi ini berfungsi dengan baik dan sebagaimana semestinya			X		
20	Saya merasa puas dengan aplikasi ini			X		

Kuisiner diatas telah saya isi dengan sebenar benarnya dan apa adanya setelah saya mencoba dan menilai aplikasi GPRAM dan jawaban saya dapat dijadikan data oleh peneliti sebagai acuan untuk penelitian kedepannya

Sidoarjo , 9 Juni 2023

Danni
.....
Danni

(22)

KUISIONER PENELITIAN

APLIKASI PEMBELAJARAN SIMPUL DAN SANDI PADA PRAMUKA TINGKAT PENGGALANG
MENGUNAKAN AUGMENTED REALITY BERBASIS MOBILE

Berikut adalah kuisisioner untuk menguji apakah aplikasi yang telah dibuat telah memenuhi syarat dan layak dipakai dan sesuai dengan hasil yang diharapkan. Oleh karena itu responden diharapkan mengisi form kuisisioner ini dengan kondisi apa adanya dan sebenar benarnya karena hasil dari kuisisioner ini akan menjadi data bagi peneliti untuk melanjutkan penelitian kedepannya. Atas ketersediaan mengisi form kuisisioner ini peneliti mengucapkan terima kasih.

IDENTITAS RESPONDEN

Nama : *AZKA FITRAH RAMADHANI ISTMI*
Kelas : *0 B*
Tingkatan : *Terap*
Usia : *14 THN*
Jenis Kelamin : *Pempuan*

Petunjuk pengisian:

Mohon beri tanda silang (X) pada setiap pernyataan yang sesuai dengan keterangan sebagai berikut :

STS : Sangat Tidak Setuju **S** : Setuju
TS : Tidak Sejuju **SS** : Sangat Setuju
N : Netral

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya sudah mengenal apa itu pramuka	<input checked="" type="checkbox"/>				
2	Saya sudah mengenal apa itu Sandi dan Simpul dalam Pramuka	<input checked="" type="checkbox"/>				
3	Saya bisa memeperagakan sandi semaphore		<input checked="" type="checkbox"/>			
4	Saya bisa memperagakan sandi morse	<input checked="" type="checkbox"/>				
5	Saya bclajar sandi dan semaphore mclalui internet		<input checked="" type="checkbox"/>			
6	Saya dapat lebih mudah memahami tentang pramuka jika melalui media digital (HP, Aplikasi, Youtube)		<input checked="" type="checkbox"/>			
7	Aplikasi GPRAM mempunyai tampilan yang mudah dipahami dan menarik		<input checked="" type="checkbox"/>			
8	Aplikasi GPRAM dapat menjelaskan sandi dan simpul dengan baik		<input checked="" type="checkbox"/>			
9	Aplikasi GPRAM dapat membantu saya dalam memahami sandi dan simpul		<input checked="" type="checkbox"/>			

10	Aplikasi GPRAM dapat menganimasikan sandi dan simpul sesuai dengan yang semestinya			X		
11	Aplikasi GPRAM mempunyai tombol yang berfungsi dengan baik	X				
12	Aplikasi GPRAM bisa berjalan pada device responden	X				
13	Aplikasi GPRAM tidak membebani device responden	X				
14	Karakter langsung ditampilkan saat kamera mengarah ke target	X				
15	Tombol pendukung yang disediakan aplikasi GPRAM sudah membantu dalam pemakaian aplikasi	X				
16	Aplikasi dapat digunakan dengan mudah	X				
17	Aplikasi ini membantu Saya dalam memahami sandi dan simpul pramuka serta membuat saya termotivasi untuk belajar	X				
18	Saya tidak menemukan kesalahan dalam aplikasi ini	X				
19	Semua tombol dan informasi pada aplikasi ini berfungsi dengan baik dan sebagaimana semestinya	X				
20	Saya merasa puas dengan aplikasi ini	X				

Kuisisioner diatas telah saya isi dengan sebenar benarnya dan apa adanya setelah saya mencoba dan menilai aplikasi GPRAM dan jawaban saya dapat dijadikan data oleh peneliti sebagai acuan untuk penelitian kedepannya

Sidoarjo, 9 Juni 2023


Azzahra R-I

23

KUISIONER PENELITIAN

APLIKASI PEMBELAJARAN SIMPUL DAN SANDI PADA PRAMUKA TINGKAT PENGGALANG
MENGUNAKAN AUGMENTED REALITY BERBASIS MOBILE

Berikut adalah kuisisioner untuk menguji apakah aplikasi yang telah dibuat telah memenuhi syarat dan layak dipakai dan sesuai dengan hasil yang diharapkan. Oleh karena itu responden diharapkan mengisi form kuisisioner ini dengan kondisi apa adanya dan sebenar benarnya karena hasil dari kuisisioner ini akan menjadi data bagi peneliti untuk melanjutkan penelitian kedepannya. Atas ketersediaan mengisi form kuisisioner ini peneliti mengucapkan terima kasih.

IDENTITAS RESPONDEN

Nama : Kanza Iszy Maghfirah
Kelas : 7b
Tingkatan : Penggalang Rafit
Usia : 13 tahun
Jenis Kelamin : Perempuan

Petunjuk pengisian:

Mohon beri tanda silang (X) pada setiap pernyataan yang sesuai dengan keterangan sebagai berikut :

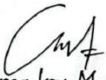
STS : Sangat Tidak Setuju S : Setuju
TS : Tidak Setuju SS : Sangat Setuju
N : Netral

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya sudah mengenal apa itu pramuka		X			
2	Saya sudah mengenal apa itu Sandi dan Simpul dalam Pramuka			X		
3	Saya bisa memeperagakan sandi semaphore			X		
4	Saya bisa memeperagakan sandi morse		X			
5	Saya belajar sandi dan semaphore mclalui internet	X				
6	Saya dapat lebih mudah memahami tentang pramuka jika melalui media digital (HP, Aplikasi, Youtube)			X		
7	Aplikasi GPRAM mempunyai tampilan yang mudah dipahami dan menarik		X			
8	Aplikasi GPRAM dapat menjelaskan sandi dan simpul dengan baik		X			
9	Aplikasi GPRAM dapat membantu saya dalam memahami sandi dan simpul		X			

10	Aplikasi GPRAM dapat menganimasikan sandi dan simpul sesuai dengan yang semestinya	X				
11	Aplikasi GPRAM mempunyai tombol yang berfungsi dengan baik	X				
12	Aplikasi GPRAM bisa berjalan pada device responden	X				
13	Aplikasi GPRAM tidak membebani device responden		X			
14	Karakter langsung ditampilkan saat kamera mengarah ke target	X				
15	Tombol pendukung yang disediakan aplikasi GPRAM sudah membantu dalam pemakaian aplikasi			X		
16	Aplikasi dapat digunakan dengan mudah	X				
17	Aplikasi ini membantu Saya dalam memahami sandi dan simpul pramuka serta membuat saya termotivasi untuk belajar	X				
18	Saya tidak menemukan kesalahan dalam aplikasi ini	X				
19	Semua tombol dan informasi pada aplikasi ini berfungsi dengan baik dan sebagaimana semestinya	X				
20	Saya merasa puas dengan aplikasi ini	X				

Kuisisioner diatas telah saya isi dengan sebenar benarnya dan apa adanya setelah saya mencoba dan menilai aplikasi GPRAM dan jawaban saya dapat dijadikan data oleh peneliti sebagai acuan untuk penelitian kedepannya

Sidoarjo, 9 Juni 2023


Kanza Isy. Magfirah

20

KUISIONER PENELITIAN

APLIKASI PEMBELAJARAN SIMPUL DAN SANDI PADA PRAMUKA TINGKAT PENGGALANG
MENGUNAKAN AUGMENTED REALITY BERBASIS MOBILE

Berikut adalah kuisisioner untuk menguji apakah aplikasi yang telah dibuat telah memenuhi syarat dan layak dipakai dan sesuai dengan hasil yang diharapkan. Oleh karena itu responden diharapkan mengisi form kuisisioner ini dengan kondisi apa adanya dan sebenar benarnya karena hasil dari kuisisioner ini akan menjadi data bagi peneliti untuk melanjutkan penelitian kedepannya. Atas ketersediaan mengisi form kuisisioner ini peneliti mengucapkan terima kasih.

IDENTITAS RESPONDEN

Nama : Harmika Esgandia Maharani
Kelas : 6A
Tingkatan : Penggalang Raket
Usia : 13 tahun
Jenis Kelamin : Perempuan

Petunjuk pengisian:

Mohon beri tanda silang (X) pada setiap pernyataan yang sesuai dengan keterangan sebagai berikut :

STS : Sangat Tidak Setuju S : Setuju
TS : Tidak Setuju SS : Sangat Setuju
N : Netral

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya sudah mengenal apa itu pramuka		X			
2	Saya sudah mengenal apa itu Sandi dan Simpul dalam Pramuka		X			
3	Saya bisa memeperagakan sandi semaphore			X		
4	Saya bisa memeperagakan sandi morse			X		
5	Saya belajar sandi dan semaphore mclalui internet	X				
6	Saya dapat lebih mudah memahami tentang pramuka jika melalui media digital (HP, Aplikasi, Youtube)		X			
7	Aplikasi GPRAM mempunyai tampilan yang mudah dipahami dan menarik			X		
8	Aplikasi GPRAM dapat menjelaskan sandi dan simpul dengan baik	X				
9	Aplikasi GPRAM dapat membantu saya dalam memahami sandi dan simpul	X				

10	Aplikasi GPRAM dapat menganimasikan sandi dan simpul sesuai dengan yang semestinya		X		
11	Aplikasi GPRAM mempunyai tombol yang berfungsi dengan baik		X		
12	Aplikasi GPRAM bisa berjalan pada device responden	X			
13	Aplikasi GPRAM tidak membebani device responden		X		
14	Karakter langsung ditampilkan saat kamera mengarah ke target			X	
15	Tombol pendukung yang disediakan aplikasi GPRAM sudah membantu dalam pemakaian aplikasi			X	
16	Aplikasi dapat digunakan dengan mudah		X		
17	Aplikasi ini membantu Saya dalam memahami sandi dan simpul pramuka serta membuat saya termotivasi untuk belajar		X		
18	Saya tidak menemukan kesalahan dalam aplikasi ini			X	
19	Semua tombol dan informasi pada aplikasi ini berfungsi dengan baik dan sebagaimana semestinya			X	
20	Saya merasa puas dengan aplikasi ini	X			

Kuisiener diatas telah saya isi dengan sebenar benarnya dan apa adanya setelah saya mencoba dan menilai aplikasi GPRAM dan jawaban saya dapat dijadikan data oleh peneliti sebagai acuan untuk penelitian kedepannya

Sidoarjo, 9 Juni 2023



Harmi Ka

KUISIONER PENELITIAN

APLIKASI PEMBELAJARAN SIMPUL DAN SANDI PADA PRAMUKA TINGKAT PENGGALANG
MENGUNAKAN AUGMENTED REALITY BERBASIS MOBILE

Berikut adalah kuisisioner untuk menguji apakah aplikasi yang telah dibuat telah memenuhi syarat dan layak dipakai dan sesuai dengan hasil yang diharapkan. Oleh karena itu responden diharapkan mengisi form kuisisioner ini dengan kondisi apa adanya dan sebenar benarnya karena hasil dari kuisisioner ini akan menjadi data bagi peneliti untuk melanjutkan penelitian kedepannya. Atas ketersediaan mengisi form kuisisioner ini peneliti mengucapkan terima kasih.

IDENTITAS RESPONDEN

Nama : M. Fakhri Amrillah
Kelas : 8 C
Tingkatan : Penggalang Ramu
Usia : 19
Jenis Kelamin : Laki-laki

Petunjuk pengisian:

Mohon beri tanda silang (X) pada setiap pernyataan yang sesuai dengan keterangan sebagai berikut :


STS : Sangat Tidak Setuju S : Setuju
TS : Tidak Setuju SS : Sangat Setuju
N : Netral

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya sudah mengenal apa itu pramuka		X			
2	Saya sudah mengenal apa itu Sandi dan Simpul dalam Pramuka			X		
3	Saya bisa mempragakan sandi semaphore			X		
4	Saya bisa mempragakan sandi morse			X		
5	Saya belajar sandi dan semaphore melalui internet			X		
6	Saya dapat lebih mudah memahami tentang pramuka jika melalui media digital (HP, Aplikasi, Youtube)		X			
7	Aplikasi GPRAM mempunyai tampilan yang mudah dipahami dan menarik		X			
8	Aplikasi GPRAM dapat menjelaskan sandi dan simpul dengan baik		X			
9	Aplikasi GPRAM dapat membantu saya dalam memahami sandi dan simpul		X			

10	Aplikasi GPRAM dapat menganimasikan sandi dan simpul sesuai dengan yang semestinya		✓			
11	Aplikasi GPRAM mempunyai tombol yang berfungsi dengan baik		✓			
12	Aplikasi GPRAM bisa berjalan pada device responden		✓			
13	Aplikasi GPRAM tidak membebani device responden		✓			
14	Karakter langsung ditampilkan saat kamera mengarah ke target		✓			
15	Tombol pendukung yang disediakan aplikasi GPRAM sudah membantu dalam pemakaian aplikasi		✓			
16	Aplikasi dapat digunakan dengan mudah		✓			
17	Aplikasi ini membantu Saya dalam memahami sandi dan simpul pramuka serta membuat saya termotivasi untuk belajar		✓			
18	Saya tidak menemukan kesalahan dalam aplikasi ini		✓			
19	Semua tombol dan informasi pada aplikasi ini berfungsi dengan baik dan sebagaimana semestinya		✓			
20	Saya merasa puas dengan aplikasi ini		✓			

Kuisisioner diatas telah saya isi dengan sebenar benarnya dan apa adanya setelah saya mencoba dan menilai aplikasi GPRAM dan jawaban saya dapat dijadikan data oleh peneliti sebagai acuan untuk penelitian kedepannya

Sidoarjo , 9 Juni 2023


M. Fahri Amaliah

26

KUISIONER PENELITIAN

APLIKASI PEMBELAJARAN SIMPUL DAN SANDI PADA PRAMUKA TINGKAT PENGGALANG
MENGUNAKAN AUGMENTED REALITY BERBASIS MOBILE

Berikut adalah kuisisioner untuk menguji apakah aplikasi yang telah dibuat telah memenuhi syarat dan layak dipakai dan sesuai dengan hasil yang diharapkan. Oleh karena itu responden diharapkan mengisi form kuisisioner ini dengan kondisi apa adanya dan sebenar benarnya karena hasil dari kuisisioner ini akan menjadi data bagi peneliti untuk melanjutkan penelitian kedepannya. Atas ketersediaan mengisi form kuisisioner ini peneliti mengucapkan terima kasih.

IDENTITAS RESPONDEN

Nama : EUNSYDA BELLA P.B.
Kelas : 9A.
Tingkatan : Penggalang Tunggal
Usia : 15.
Jenis Kelamin : Laki - Laki

Petunjuk pengisian:

Mohon beri tanda silang (X) pada setiap pernyataan yang sesuai dengan keterangan sebagai berikut :

STS : Sangat Tidak Setuju S : Setuju
TS : Tidak Setuju SS : Sangat Setuju
N : Netral

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya sudah mengenal apa itu pramuka		X			
2	Saya sudah mengenal apa itu Sandi dan Simpul dalam Pramuka		X			
3	Saya bisa memeragakan sandi semaphore			X		
4	Saya bisa memeragakan sandi morse			X		
5	Saya belajar sandi dan semaphore melalui internet		X			
6	Saya dapat lebih mudah memahami tentang pramuka jika melalui media digital (HP, Aplikasi, Youtube)		X			
7	Aplikasi GPRAM mempunyai tampilan yang mudah dipahami dan menarik		X			
8	Aplikasi GPRAM dapat menjelaskan sandi dan simpul dengan baik		X			
9	Aplikasi GPRAM dapat membantu saya dalam memahami sandi dan simpul		X			

10	Aplikasi GPRAM dapat menganimasikan sandi dan simpul sesuai dengan yang semestinya		X		
11	Aplikasi GPRAM mempunyai tombol yang berfungsi dengan baik		X		
12	Aplikasi GPRAM bisa berjalan pada device responden		X		
13	Aplikasi GPRAM tidak membebani device responden		X		
14	Karakter langsung ditampilkan saat kamera mengarah ke target		X		
15	Tombol pendukung yang disediakan aplikasi GPRAM sudah membantu dalam pemakaian aplikasi		X		
16	Aplikasi dapat digunakan dengan mudah		X		
17	Aplikasi ini membantu Saya dalam memahami sandi dan simpul pramuka serta membuat saya termotivasi untuk belajar		X		
18	Saya tidak menemukan kesalahan dalam aplikasi ini		X		
19	Semua tombol dan informasi pada aplikasi ini berfungsi dengan baik dan sebagaimana semestinya		X		
20	Saya merasa puas dengan aplikasi ini		X		

Kuisisioner diatas telah saya isi dengan sebenar benarnya dan apa adanya setelah saya mencoba dan menilai aplikasi GPRAM dan jawaban saya dapat dijadikan data oleh peneliti sebagai acuan untuk penelitian kedepannya

Sidoarjo , 9 Juni 2023


 Susanto, A.A.A...P.P.

(27)

KUISIONER PENELITIAN

APLIKASI PEMBELAJARAN SIMPUL DAN SANDI PADA PRAMUKA TINGKAT PENGGALANG
MENGUNAKAN AUGMENTED REALITY BERBASIS MOBILE

Berikut adalah kuisisioner untuk menguji apakah aplikasi yang telah dibuat telah memenuhi syarat dan layak dipakai dan sesuai dengan hasil yang diharapkan. Oleh karena itu responden diharapkan mengisi form kuisisioner ini dengan kondisi apa adanya dan sebenarnya karena hasil dari kuisisioner ini akan menjadi data bagi peneliti untuk melanjutkan penelitian kedepannya. Atas ketersediaan mengisi form kuisisioner ini peneliti mengucapkan terima kasih.

IDENTITAS RESPONDEN

Nama : Syahril Damiriansyah Marsaid
Kelas : 8 C
Tingkatan : Penggalang Ramu
Usia : 14
Jenis Kelamin : Laki - Laki

Petunjuk pengisian:

Mohon beri tanda silang (X) pada setiap pernyataan yang sesuai dengan keterangan sebagai berikut :

STS : Sangat Tidak Setuju S : Setuju
TS : Tidak Sejuju SS : Sangat Setuju
N : Netral

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya sudah mengenal apa itu pramuka		X			
2	Saya sudah mengenal apa itu Sandi dan Simpul dalam Pramuka			X		
3	Saya bisa memeperagakan sandi semaphore		X			
4	Saya bisa memeperagakan sandi morse			X		
5	Saya belajar sandi dan semaphore melalui internet			X		
6	Saya dapat lebih mudah memahami tentang pramuka jika melalui media digital (HP, Aplikasi, Youtube)		X			
7	Aplikasi GPRAM mempunyai tampilan yang mudah dipahami dan menarik		X			
8	Aplikasi GPRAM dapat menjelaskan sandi dan simpul dengan baik		X			
9	Aplikasi GPRAM dapat membantu saya dalam memahami sandi dan simpul		X			

10	Aplikasi GPRAM dapat menganimasikan sandi dan simpul sesuai dengan yang semestinya		X			
11	Aplikasi GPRAM mempunyai tombol yang berfungsi dengan baik		X			
12	Aplikasi GPRAM bisa berjalan pada device responden		X			
13	Aplikasi GPRAM tidak membebani device responden		X			
14	Karakter langsung ditampilkan saat kamera mengarah ke target		X			
15	Tombol pendukung yang disediakan aplikasi GPRAM sudah membantu dalam pemakaian aplikasi		X			
16	Aplikasi dapat digunakan dengan mudah		X			
17	Aplikasi ini membantu Saya dalam memahami sandi dan simpul pramuka serta membuat saya termotivasi untuk belajar		X			
18	Saya tidak menemukan kesalahan dalam aplikasi ini		X			
19	Semua tombol dan informasi pada aplikasi ini berfungsi dengan baik dan sebagaimana semestinya		X			
20	Saya merasa puas dengan aplikasi ini		X			

Kuisisioner diatas telah saya isi dengan sebenar benarnya dan apa adanya setelah saya mencoba dan menilai aplikasi GPRAM dan jawaban saya dapat dijadikan data oleh peneliti sebagai acuan untuk penelitian kedepannya

Sidoarjo , 9 Juni 2023

.....
Syahril . D. M.

28

KUISIONER PENELITIAN

APLIKASI PEMBELAJARAN SIMPUL DAN SANDI PADA PRAMUKA TINGKAT PENGALANG MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY BERBASIS MOBILE

Berikut adalah kuisisioner untuk menguji apakah aplikasi yang telah dibuat telah memenuhi syarat dan layak dipakai dan sesuai dengan hasil yang diharapkan. Oleh karena itu responden diharapkan mengisi form kuisisioner ini dengan kondisi apa adanya dan sebenar benarnya karena hasil dari kuisisioner ini akan menjadi data bagi peneliti untuk melanjutkan penelitian kedepannya. Atas ketersediaan mengisi form kuisisioner ini peneliti mengucapkan terima kasih.

IDENTITAS RESPONDEN

Nama : *Xazia Shiyaa Lilmi*
Kelas : *80*
Tingkatan : *Penggalang Ramu*
Usia : *15*
Jenis Kelamin : *Laki-Laki*

Petunjuk pengisian:

Mohon beri tanda silang (X) pada setiap pernyataan yang sesuai dengan keterangan sebagai berikut :

STS : Sangat Tidak Setuju S : Setuju
TS : Tidak Setuju SS : Sangat Setuju
N : Netral

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya sudah mengenal apa itu pramuka		X			
2	Saya sudah mengenal apa itu Sandi dan Simpul dalam Pramuka			X		
3	Saya bisa memeperagakan sandi semaphore		X			
4	Saya bisa memeperagakan sandi morse			X		
5	Saya belajar sandi dan semaphore melalui internet			X		
6	Saya dapat lebih mudah memahami tentang pramuka jika melalui media digital (HP, Aplikasi, Youtube)		X			
7	Aplikasi GPRAM mempunyai tampilan yang mudah dipahami dan menarik		X			
8	Aplikasi GPRAM dapat menjelaskan sandi dan simpul dengan baik		X			
9	Aplikasi GPRAM dapat membantu saya dalam memahami sandi dan simpul		X			

10	Aplikasi GPRAM dapat menganimasikan sandi dan simpul sesuai dengan yang semestinya		✓			
11	Aplikasi GPRAM mempunyai tombol yang berfungsi dengan baik			✓		
12	Aplikasi GPRAM bisa berjalan pada device responden		✓			
13	Aplikasi GPRAM tidak membebani device responden			✓		
14	Karakter langsung ditampilkan saat kamera mengarah ke target			✓		
15	Tombol pendukung yang disediakan aplikasi GPRAM sudah membantu dalam pemakaian aplikasi		✓			
16	Aplikasi dapat digunakan dengan mudah		✓			
17	Aplikasi ini membantu Saya dalam memahami sandi dan simpul pramuka serta membuat saya termotivasi untuk belajar		✓			
18	Saya tidak menemukan kesalahan dalam aplikasi ini		✓			
19	Semua tombol dan informasi pada aplikasi ini berfungsi dengan baik dan sebagaimana semestinya		✓			
20	Saya merasa puas dengan aplikasi ini			✓		

Kuisisioner diatas telah saya isi dengan sebenar benarnya dan apa adanya setelah saya mencoba dan menilai aplikasi GPRAM dan jawaban saya dapat dijadikan data oleh peneliti sebagai acuan untuk penelitian kedepannya

Sidoarjo , 9 Juni 2023


 Yaris Sujiwa Liliari

29

KUISIONER PENELITIAN

APLIKASI PEMBELAJARAN SIMPUL DAN SANDI PADA PRAMUKA TINGKAT PENGGALANG
MENGUNAKAN AUGMENTED REALITY BERBASIS MOBILE

Berikut adalah kuisisioner untuk menguji apakah aplikasi yang telah dibuat telah memenuhi syarat dan layak dipakai dan sesuai dengan hasil yang diharapkan. Oleh karena itu responden diharapkan mengisi form kuisisioner ini dengan kondisi apa adanya dan sebenar benarnya karena hasil dari kuisisioner ini akan menjadi data bagi peneliti untuk melanjutkan penelitian kedepannya. Atas ketersediaan mengisi form kuisisioner ini peneliti mengucapkan terima kasih.

IDENTITAS RESPONDEN

Nama : *Abbyah Astarin*
Kelas : *8A*
Tingkatan : *Penggalang Rancit*
Usia : *14*
Jenis Kelamin : *Perempuan*

Petunjuk pengisian:

Mohon beri tanda silang (X) pada setiap pernyataan yang sesuai dengan keterangan sebagai berikut :

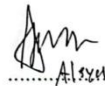
- STS : Sangat Tidak Setuju S : Setuju
- TS : Tidak Sejuju SS : Sangat Setuju
- N : Netral

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya sudah mengenal apa itu pramuka		X			
2	Saya sudah mengenal apa itu Sandi dan Simpul dalam Pramuka		X			
3	Saya bisa memeragakan sandi semaphore		X			
4	Saya bisa memeragakan sandi morse		X			
5	Saya belajar sandi dan semaphore melalui internet		X			
6	Saya dapat lebih mudah memahami tentang pramuka jika melalui media digital (HP, Aplikasi, Youtube)		X			
7	Aplikasi GPRAM mempunyai tampilan yang mudah dipahami dan menarik		X			
8	Aplikasi GPRAM dapat menjelaskan sandi dan simpul dengan baik		X			
9	Aplikasi GPRAM dapat membantu saya dalam memahami sandi dan simpul		X			

10	Aplikasi GPRAM dapat menganimasikan sandi dan simpul sesuai dengan yang semestinya	X			
11	Aplikasi GPRAM mempunyai tombol yang berfungsi dengan baik	X			
12	Aplikasi GPRAM bisa berjalan pada device responden	X			
13	Aplikasi GPRAM tidak membebani device responden	X			
14	Karakter langsung ditampilkan saat kamera mengarah ke target	X			
15	Tombol pendukung yang disediakan aplikasi GPRAM sudah membantu dalam pemakaian aplikasi	X			
16	Aplikasi dapat digunakan dengan mudah	X			
17	Aplikasi ini membantu Saya dalam memahami sandi dan simpul pramuka serta membuat saya termotivasi untuk belajar	X			
18	Saya tidak menemukan kesalahan dalam aplikasi ini	X			
19	Semua tombol dan informasi pada aplikasi ini berfungsi dengan baik dan sebagaimana semestinya	X			
20	Saya merasa puas dengan aplikasi ini	X			

Kuisisioner diatas telah saya isi dengan sebenar benarnya dan apa adanya setelah saya mencoba dan menilai aplikasi GPRAM dan jawaban saya dapat dijadikan data oleh peneliti sebagai acuan untuk penelitian kedepannya

Sidoarjo , 9 Juni 2023



 Alisa

20

KUISIONER PENELITIAN

APLIKASI PEMBELAJARAN SIMPUL DAN SANDI PADA PRAMUKA TINGKAT PENGGALANG
MENGUNAKAN AUGMENTED REALITY BERBASIS MOBILE

Berikut adalah kuisisioner untuk menguji apakah aplikasi yang telah dibuat telah memenuhi syarat dan layak dipakai dan sesuai dengan hasil yang diharapkan. Oleh karena itu responden diharapkan mengisi form kuisisioner ini dengan kondisi apa adanya dan sebenar benarnya karena hasil dari kuisisioner ini akan menjadi data bagi peneliti untuk melanjutkan penelitian kedepannya. Atas ketersediaan mengisi form kuisisioner ini peneliti mengucapkan terima kasih.

IDENTITAS RESPONDEN

Nama : Subhani Istighfara
Kelas : 7^a
Tingkatan : Penggalang ramu
Usia : 13 th
Jenis Kelamin : Perempuan

Petunjuk pengisian:

Mohon beri tanda silang (X) pada setiap pernyataan yang sesuai dengan keterangan sebagai berikut :

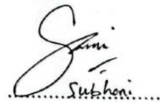
STS : Sangat Tidak Setuju S : Setuju
TS : Tidak Setuju SS : Sangat Setuju
N : Netral

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya sudah mengenal apa itu pramuka		X			
2	Saya sudah mengenal apa itu Sandi dan Simpul dalam Pramuka	X				
3	Saya bisa memeperagakan sandi semaphore		X			
4	Saya bisa memperagakan sandi morse		X			
5	Saya belajar sandi dan semaphore melalui internet		X			
6	Saya dapat lebih mudah memahami tentang pramuka jika melalui media digital (HP, Aplikasi, Youtube)		X			
7	Aplikasi GPRAM mempunyai tampilan yang mudah dipahami dan menarik	X				
8	Aplikasi GPRAM dapat menjelaskan sandi dan simpul dengan baik		X			
9	Aplikasi GPRAM dapat membantu saya dalam memahami sandi dan simpul		X			

10	Aplikasi GPRAM dapat menganimasikan sandi dan simpul sesuai dengan yang semestinya		X			
11	Aplikasi GPRAM mempunyai tombol yang berfungsi dengan baik	X				
12	Aplikasi GPRAM bisa berjalan pada device responden		X			
13	Aplikasi GPRAM tidak membebani device responden		X			
14	Karakter langsung ditampilkan saat kamera mengarah ke target		X			
15	Tombol pendukung yang disediakan aplikasi GPRAM sudah membantu dalam pemakaian aplikasi	X				
16	Aplikasi dapat digunakan dengan mudah		X			
17	Aplikasi ini membantu Saya dalam memahami sandi dan simpul pramuka serta membuat saya termotivasi untuk belajar	X				
18	Saya tidak menemukan kesalahan dalam aplikasi ini		X			
19	Semua tombol dan informasi pada aplikasi ini berfungsi dengan baik dan sebagaimana semestinya		X			
20	Saya merasa puas dengan aplikasi ini	X				

Kuisi oncr diatas telah saya isi dengan sebenar benarnya dan apa adanya setelah saya mencoba dan menilai aplikasi GPRAM dan jawaban saya dapat dijadikan data oleh peneliti sebagai acuan untuk penelitian kedepannya

Sidoarjo , 9 Juni 2023


..... Subhan