

Lampiran 1 - Daftar Riwayat Hidup

Nama Lengkap : Nur Hidayat Noviansah
Tempat, Tanggal Lahir : Brebes, 08 November 1996
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Agama : Islam
Status : Belum Menikah
Kewarganegaraan : Indonesia
Alamat : Jl.Jembatan Besi 2 RT 008 RW 01 No.14
Kelurahan Jembatan Besi,
Kecamatan Tambora, Jakarta Barat.
No. Telepon/ Hp : 087777654032
E-mail : nurhidayatnoviansah08@gmail.com



Riwayat Pendidikan

2003-2009 : SDN 01 Ragatunjung Pesawahan, Brebes
2009-2012 : SMPN 159, Jakarta Barat.
2012-2015 : SMK IBU PERTIWI 2, Jakarta Barat.
2015-2019 : Universitas Esa Unggul

Lampiran 2 - Surat Penelitian SMP IBU PERTIWI



YAYASAN PENDIDIKAN DHARMA MUSLIMAT
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP)
IBU PERTIWI STATUS AKREDITASI "A"

Jl. Let. Jend. S. Parman No. 69 Slipi Jakarta Barat 11410 Telp. 5330692

Nomor : 132/K/SMP-IP/IV/2019

Jakarta, 14 Juni 2019

Sifat : Penting

Lampiran : -

Perihal : **Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian**

Yth.

Universitas Esa Unggul
Fakultas Ilmu Komputer
di -
Jakarta

Dengan hormat,

Dengan ini saya sebagai Kepala Sekolah SMP Ibu Pertiwi Jakarta menyatakan bahwa, mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Program Studi Sistem Informasi :

Nama : **Nur Hidayat Noviansah**

NIM : 2015-83-028

Universitas : Esa Unggul

Sudah melaksanakan penelitian di SMP Ibu Pertiwi Jakarta pada tanggal 23 Oktober 2018

Demikian Surat Keterangan ini kami buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.



Lampiran 3 - Profil SMP IBU PERTIWI

1. Sejarah SMP Ibu Pertiwi

Yayasan Pendidikan Dharma Muslimat (YPDM) didirikan pada tanggal 12 Juni 1956 oleh Ibu Hajjah Aisyah Dachlan dan Bapak Kyai Haji Muhammad (KHM) Dachlan. Tahun 1957 YPDM mendirikan Taman Kanak-Kanak (TK) yang kemudian diikuti dengan Sekolah Kejuruan yaitu Sekolah Kepandaian Putri (SKP) yang setingkat dengan Sekolah Menengah Pertama (SMP). Kemudian SKP tersebut diubah menjadi Sekolah Kesejahteraan Keluarga Pertama (SKKP). Lalu didirikan juga Sekolah Kesejahteraan Keluarga Atas (SKKA) sebagai lanjutan SKKP yang setingkat dengan Sekolah Menengah Atas (SMA). Lokasi sekolah-sekolah berada di jalan (Jl.) Kampung Lima Dalam yang pada waktu itu menghubungkan Jl. Sabang dengan Jl. Muhammad Husni Thamrin. Karena Pertokoan Sarinah akan dibangun maka Lokasi tersebut pindah ke Jl. Letjen. S. Parman Kav. 69 pada tahun 1964 sampai sekarang. Pada tahun 1969 di Jl. Setiabudi Raya didirikan SMP dan sekolah Pendidikan Guru Agama (PGA). Menyusul TK dan Sekolah Dasar (SD) pada tahun 1971. Kemudian Sekolah Menengah Ekonomi Atas (SMEA) yang tahun 1992 pindah ke Slipi. Oleh karena perluasan bangunan-bangunan di Jl. Sudirman, maka sekolah-sekolah pada lokasi tersebut terpaksa ditutup satu persatu hingga tahun 1994.

Pada Tahun 1974 di Jl. Kayumanis Timur IV (lapangan Fajar) di buka TK, SD dan SMP. Kemudian SMA pada tahun 1982. Akan Tetapi oleh karena suasana yang tidak kondusif maka sejak tahun 2006 hanya TK yang masih bertahan di lokasi tersebut hingga saat ini. Pada tahun 1989 di kota Pasuruan Jawa Timur didirikan Madrasah Diniyah (Madin) dan Taman Pendidikan Al Quran (TPQ) KHM Dachlan. Lokasi pada saat itu adalah rumah tua peninggalan orang tua KHM Dachlan. Tahun 1994 Madin dan TPQ pindah ke depan lokasi lama. Tempat baru tersebut lebih luas dan lebih besar. Dalam pengelolaannya secara manajemen Madin dan TPQ tersebut secara resmi berada di bawah Yayasan Pendidikan KHM Dachlan, akan tetapi secara substansi (fungsional) di bawah pembinaan YPDM.

2. Visi dan Misi SMP Ibu Pertiwi

➤ Visi



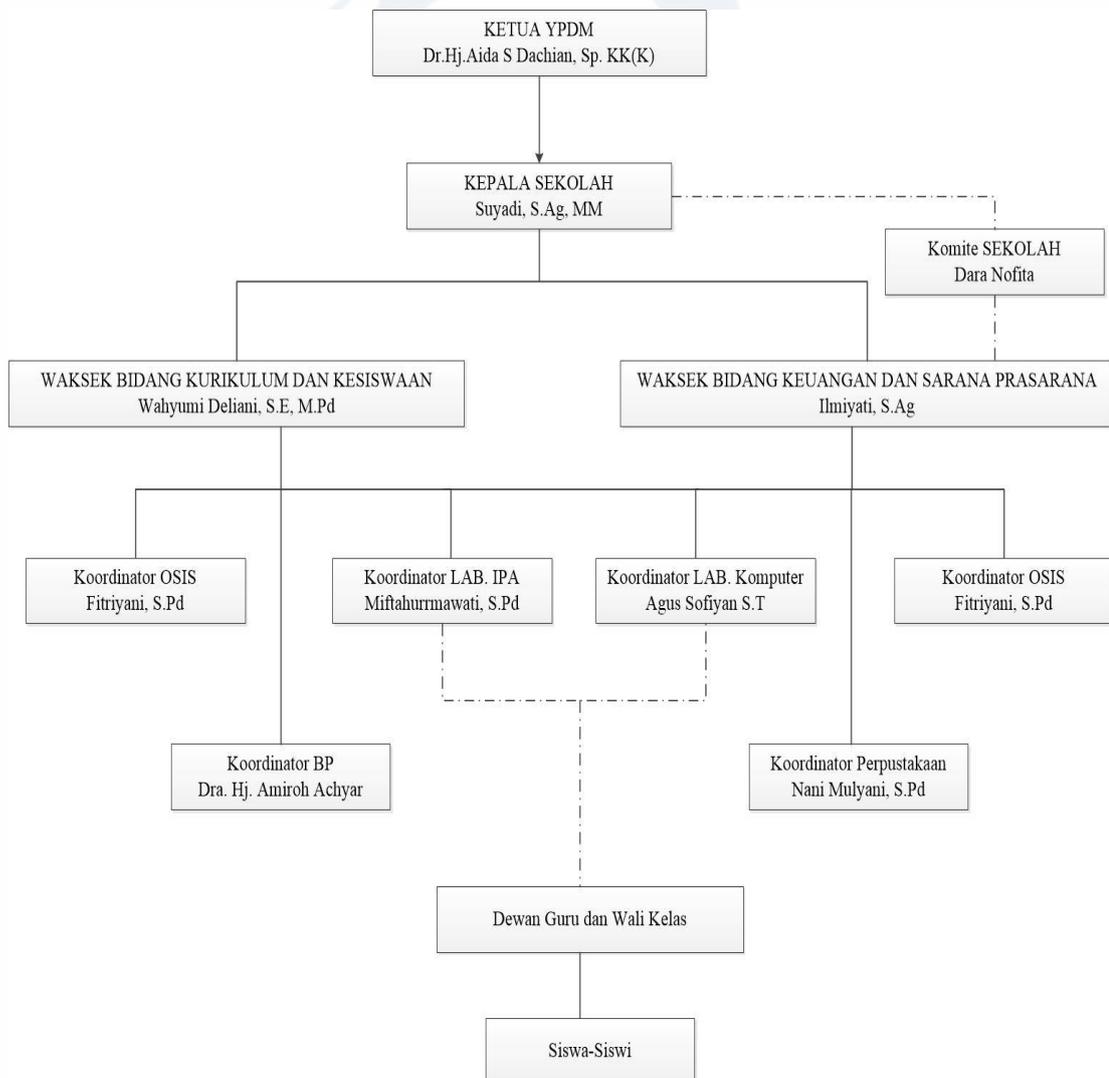
➤ Misi



3. Logo SMP Ibu Pertiwi



4. Struktur Organisasi SMP Ibu Pertiwi



Lampiran 4 - Wawancara Terhadap Guru Ips

1. Apa saja yang di ajarkan dalam mata pelajaran IPS

Kompetensi Inti :

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata
4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Nilai Karakter	Indikator	Kegiatan Pembelajaran
<p>Peserta didik Mampu:</p> <p>3.1 Memahami konsep ruang (lokasi, distribusi, potensi, iklim, bentuk muka bumi, geologis, flora dan fauna) dan interaksi antarruang di Indonesia serta pengaruhnya terhadap kehidupan manusia dalam aspek ekonomi, sosial, budaya dan pendidikan.</p> <p>4.1. Menyajikan hasil telaah konsep ruang (lokasi, distribusi,</p>	<p><input type="checkbox"/> Kondisi geografis Indonesia (letak dan luas, iklim, geologi, rupa bumi, tata air, tanah, flora dan fauna) melalui peta rupa bumi</p> <p><input type="checkbox"/> Potensi Sumber Daya Alam (jenis sumber daya, penyebaran di darat dan laut)</p> <p><input type="checkbox"/> Sumber Daya Manusia - jumlah, sebaran, dan komposisi; - pertumbuhan; - kualitas (pendidikan, kesehatan, kesejahteraan - keragaman etnik (aspek aspek budaya</p> <p><input type="checkbox"/> Interaksi antarruang (distribusi potensi</p>	<p>➤ Religius</p> <p>➤ Mandiri</p> <p>➤ Gotong royong</p> <p>➤ Kejujuran</p> <p>➤ Kerja keras</p> <p>➤ Percaya diri</p> <p>➤ Kerjasama</p>	<p>3.1.1 Menjelaskan pengertian kosep ruang</p> <p>3.1.2 Menjelaskan pengertian interaksi antarruang;</p> <p>3.1.3 Menyebutkan contoh interaksi keruangan antar wilayah di Indonesia;</p> <p>3.1.4 Menyebutkan contoh interaksi keruangan yang terjadi di wilayahnya</p> <p>3.1.5 Menjelaskan kondisi saling bergantung yang diperlukan untuk terjadinya interaksi antarruang;</p> <p>3.3.1.6 Menyebutkan contoh kondisi saling bergantung yang diperlukan untuk terjadinya interaksi</p>	<p>Pembelajaran saintifik yang berorientasi pada kegiatan peserta didik dengan mengutamakan aktivitas inquiry untuk terbinanya keterampilan berpikir kritis, meningkatkan kemampuan literasi informasi dan menguasai teknologi informasi dan komunikasi.</p> <p><input type="checkbox"/> Kegiatan pembelajaran diselaraskan dan atau dapat mengikuti tahapan sebagai berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengamati peta kondisi geografi di Indonesia - Membuat peta penyebaran sumber daya alam di Indonesia - Membandingkan data kependudukan (sebaran dan pertumbuhan) berdasarkan tahun - Menyajikan data kependudukan dalam

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Nilai Karakter	Indikator	Kegiatan Pembelajaran
<p>potensi, iklim, bentuk muka bumi, geologis, flora dan fauna) dan interaksi antarruang Indonesia serta pengaruhnya terhadap kehidupan manusia Indonesia dalam aspek ekonomi, sosial, budaya, dan pendidikan</p>	<p>wilayah Indonesia)</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Dampak interaksi antarruang (perdagangan, mobilitas penduduk) 		<p>antarruang;</p>	<p>bentuk tabel dan grafik.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengidentifikasi masalah akibat interaksi antarruang (mobilitas penduduk, distribusi barang, arus informasi, dan persebaran gagasan perubahan) - Menganalisis dampak positif dan negatif dan mengajukan solusi terhadap dampak interaksi antarruang
<p>3.2. Menganalisis interaksi sosial dalam ruang dan pengaruhnya terhadap kehidupan sosial, ekonomi dan budaya dalam nilai dan norma serta kelembagaan sosial budaya</p> <p>4.2 Menyajikan hasil analisis tentang interaksi sosial dalam ruang dan pengaruhnya terhadap kehidupan sosial, ekonomi dan budaya dalam nilai dan norma, serta kelembagaan sosial budaya</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Interaksi sosial: pengertian, syarat, dan bentuk (akomodasi, kerja sama, asimilasi) <input type="checkbox"/> Pengaruh interaksi sosial terhadap pembentukan lembaga sosial, budaya, ekonomi, pendidikan dan politik <input type="checkbox"/> Lembaga sosial: pengertian, jenis dan fungsi (ekonomi, pendidikan, budaya, dan politik) 			<p>Pembelajaran berbasis masalah dengan mengutamakan aktivitas inquiry untuk terbinanya berpikir kritis, kreatif, dan berkolaboratif, serta meningkatkan kemampuan komunikasi.</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Kegiatan pembelajaran diselenggarakan dan atau dapat mengikuti tahapan sebagai berikut: <ul style="list-style-type: none"> - Mengamati interaksi sosial masyarakat pedesaan dan perkotaan - Mengamati faktor-faktor yang mempengaruhi bentuk interaksi sosial berdasar lembaga yang ada di masyarakat - Menyajikan data hasil analisis interaksi sosial menurut bentuknya di pedesaan dan perkotaan - Menganalisis dampak interaksi sosial terhadap kegiatan

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Nilai Karakter	Indikator	Kegiatan Pembelajaran
				ekonomi, pendidikan, budaya, dan politik. - Mengajukan solusi atau pemecahan masalah untuk membina kehidupan sosial yang harmonis dan berkeadilan di lingkungan masyarakat Indonesia.

2. Media apa saja yang digunakan dalam proses pembelajaran IPS

MEDIA DAN ALAT PEMBELAJARAN		
Media	:	Peta Indonesia, Peta Dunia dan Globe
Alat	:	Komputer/Notebook, LCD

3. Apakah dalam penyampaian materi masih ada kendala

Ada, karna tidak semua siswa dapat memahami kompetensi dasar dan indikator yang ingin dicapai

4. Upaya apa yang sudah dilakukan untuk mengatasi kendala tersebut

Memberikan pengayaan kepada siswa yang masih belum memahami materi

5. Solusi apa untuk memecahkan masalah tersebut

Pengayaan dan remedial

PERTANYAAN SEPUTAR BUDAYA RUMAH ADAT

- 1. Apakah perlu adanya pembelajaran mengenai rumah adat di SMP Ibu Pertiwi?**
Perlu.
Karna di pelajaran IPS kelas VII semester Ganjil pada KD 3.2. ada Pokok Materi tentang keragaman etnik (aspek aspek budaya).
- 2. Apakah Media yang digunakan dalam mempelajari aspek aspek budaya di SMP Ibu Pertiwi?**
Media yang digunakan hanya buku paket dan peta.
- 3. Apakah media yang digunakan dalam pembelajaran seputar budaya rumah adat ?**
Media yang digunakan buku paket.
- 4. Apakah Ada kendala dalam pembelajaran budaya rumah adat dengan media buku paket ?**
Ada , yaitu rendahnya minat siswa dan siswi dalam membaca, jadi siswa dan siswi jadi malas membaca buku dan yang terjadi mereka mengabaikan isi materi buku , karena di buku paket hanya terdapat tulisan saja, belum didukung dengan adanya gambar gambar.
- 5. Apa yang membuat tertarik siswa dan siswi di SMP Ibu Pertiwi dalam belajar seputar budaya rumah adat ?**
Siswa dan siswi di SMP Ibu Pertiwi lebih tertarik jika melihat gambar gambar dari pada membaca teks tentang budaya.
- 6. Apakah perlu media lain untuk meningkatkan proses belajar siswa dan siswi mengenai budaya rumah adat ?**
Perlu agar siswa lebih tertarik dalam belajar seputar rumah adat.
- 7. Apakah pendapat ibu mengenai *Augmented Reality* dalam pembelajaran budaya ?**
Augmented Reality dalam pembelajaran artinya siswa dapat menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran, khususnya untuk melihat contoh rumah adat yang ada di Indonesia melalui gambar 3D, sehingga pembelajaran lebih menarik dan lebih dapat dipahami oleh siswa.

Lampiran 5 - Kuesioner Kebutuhan Terhadap Siswa Kelas 7

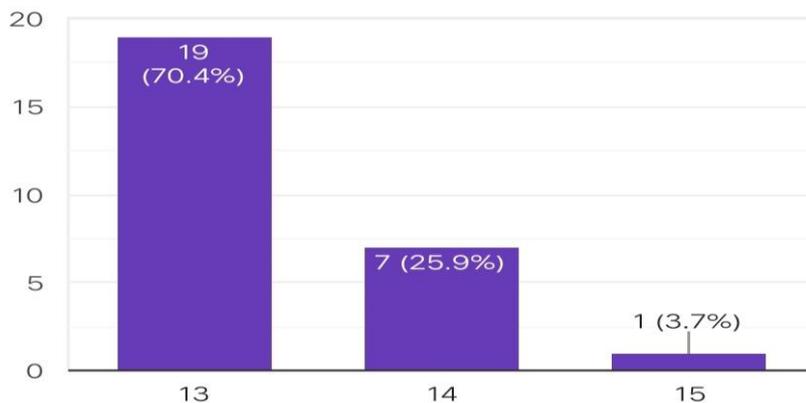
1. Nama responden yaitu 27 murid

- Fikri Raditya
- Tania Putri Hidayat
- Ignatius Albertus Takanami
- Raihan
- Eka Putra Ramadhan
- Galih Surya Widodo
- Salma Nur Sadiyah
- Nazwa Aulia
- Rafli Gunawan
- Salsabila Suryanto
- Sheila Bening Isfahani
- Zonathan Rahul Kannaya
- Mohammad Jefri Ilham
- Alya Nurisaini
- Ahmad Januar
- Asyifa Amira Balqis
- Vaneza Estian
- Muhammad Nur Sandi
- Haikal Dwi
- Aziz Ramzy F
- Dafi Sulaeman
- Dimas Permana
- Despita Rahmawati
- Zahra Nur Yunita
- Felisa Apriliani
- Mohammad Zibrán
- Nahwa Aulia

2. Umur Responden

Umur

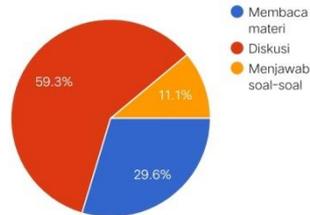
27 responses



3. Model pembelajaran yang diminati siswa dan siswi dalam belajar

Metode Pembelajaran seperti apa yang anda minati ?

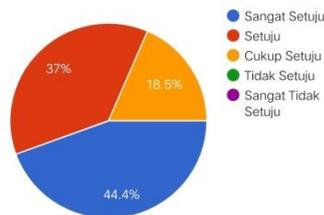
27 responses



4. Tanggapan jika terdapat kuis dalam pembelaja

Bagaimana tanggapan anda jika metode pembelajaran dengan diskusi dan disertai dengan kuis yang terdapat level didalamnya di terapkan pada pembelajaran budaya rumah adat ?

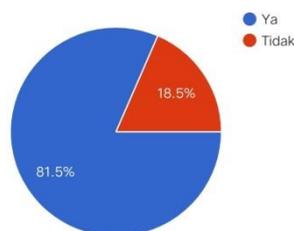
27 responses



5. Tanggapan siswa-siswi mengenai budaya rumah adat ?

Apakah anda mengetahui tentang budaya rumah adat ?

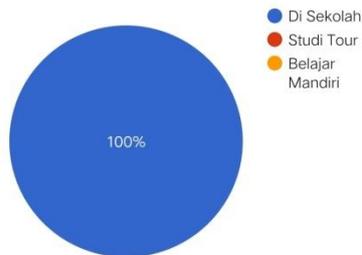
27 responses



6. Informasi yang didapat dari siswa-siswi

Dapat dari manakah anda dalam mengetahui informasi tentang budaya rumah adat ?

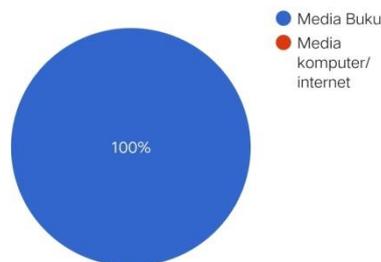
27 responses



7. Media yang digunakan siswa-siswi dalam belajar budaya rumah adat

Media apa yang anda gunakan dalam belajar budaya rumah adat ?

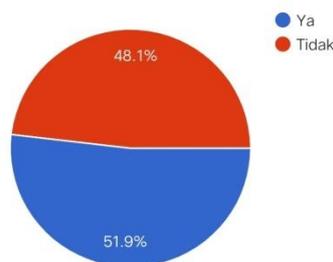
27 responses



8. Tanggapan siswa-siswi mengenai materi pada buku

Apakah isi materi pada buku sudah jelas dan lengkap ?

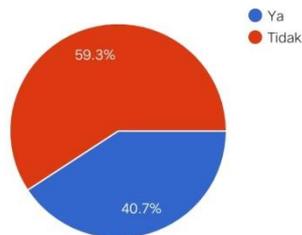
27 responses



9. Tanggapan siswa-siswi mengenai gambar yang terdapat pada buku budaya rumah adat

Apakah gambar yang terdapat pada buku sudah jelas dan mudah dipahami ?

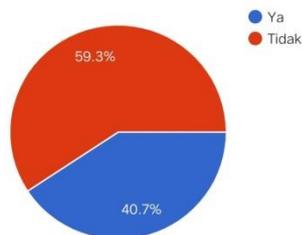
27 responses



10. Tanggapan siswa-siswi mengenai menarik atau tidaknya pembelajaran pada buku

Apakah pembelajaran pada buku sudah menarik ?

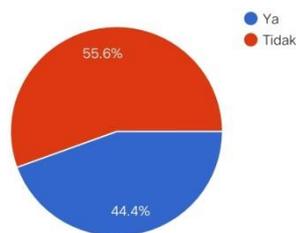
27 responses



11. Tanggapan siswa-siswi mengenai pembelajaran budaya rumah adat saat ini

Apakah pembelajaran budaya rumah adat saat ini sudah menarik untuk dipelajari ?

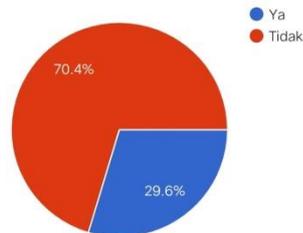
27 responses



12. Tanggapan siswa-siswi mengenai pemahaman budaya rumah adat DKI Jakarta

Apakah anda sudah memahami budaya rumah adat di DKI Jakarta saat ini ?

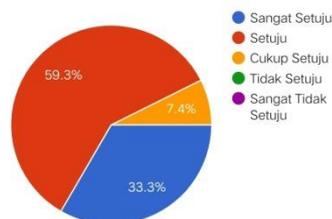
27 responses



13. Tanggapan siswa-siswi mengenai perlunya peningkatan pembelajaran dalam belajar budaya rumah adat

Menurut saya diperlukan upaya lebih, dalam hal peningkatan pembelajaran siswa dan siswi untuk mempelajari budaya rumah adat ?

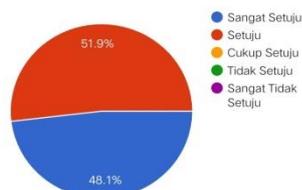
27 responses



14. Tanggapan siswa-siswi mengenai aplikasi AR Budaya dalam belajar budaya rumah adat untuk meningkatkan ketertarikan belajar budaya rumah adat khususnya DKI Jakarta

Aplikasi AR Budaya dalam pembelajaran budaya rumah adat DKI Jakarta sangat diperlukan agar siswa dan siswi dapat lebih tertarik untuk belajar budaya rumah adat ?

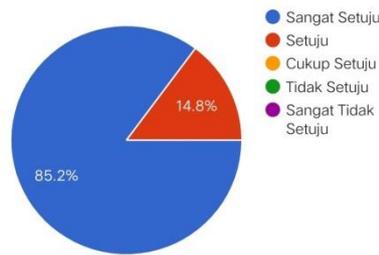
27 responses



15. Tanggapan siswa-siswi dalam pembelajaran budaya rumah dengan Aplikasi AR Budaya

Menurut saya aplikasi AR Budaya dalam pembelajaran budaya rumah adat sangat penting untuk diterapkan ?

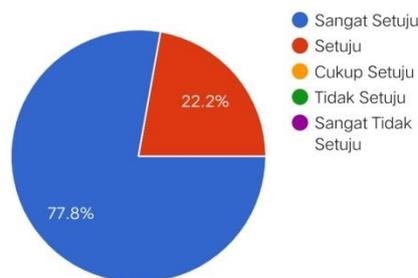
27 responses



16. Tanggapan siswa-siswi dalam pembelajaran budaya rumah dengan Aplikasi AR Budaya dengan pemanfaatan teknologi *augmented reality*

Jika saya buat media pembelajaran budaya rumah adat dengan pemanfaatan teknologi augmented reality yang akan menampilkan gambar 3 dimensi untuk melihat gambar budaya rumah adat, bagaimana tanggapan anda ?

27 responses



Lampiran 6 - Kuesioner Pengujian Aplikasi

Skala Penilaian dalam Kuisisioner

Keterangan:

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

CS : Cukup Setuju

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

Pertanyaan umum yang diajukan dalam Kuisisioner

1. Sebagai guru Ilmu Pengetahuan Sosial
2. Sebagai Siswa dan Siswi kelas 7

Pertanyaan untuk Guru Ilmu Pengetahuan Sosial

1. Apakah aplikasi ini dapat diterapkan menjadi media pembelajaran di SMP Ibu Pertiwi ? Jawaban = Sangat Setuju
2. Apakah metode pembelajaran cooperative learning dengan bantuan teknologi *augmented reality* dalam mempelajari budaya rumah adat dapat memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar ? Jawaban = Sangat Setuju
3. Apakah aplikasi ini dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam belajar budaya rumah adat ? Jawaban = Sangat Setuju
4. Apakah Aplikasi ini dapat meningkatkan pemahaman siswa dan siswi dalam belajar rumah adat ? Jawaban = Sangat Setuju
5. Apakah aplikasi pembelajaran budaya rumah adat DKI Jakarta ini mudah untuk digunakan ? Jawaban = Sangat Setuju
6. Apakah aplikasi ini dapat membantu siswa dan siswi belajar lebih semangat dan interaktif ? Jawaban = Sangat Setuju
7. Apakah aplikasi ini dapat menambah wawasan mengenai budaya rumah adat DKI Jakarta ? Jawaban = Sangat Setuju
8. Apakah aplikasi AR Budaya dapat memberikan pembelajaran yang bermanfaat ? Jawaban = Sangat Setuju

9. Apakah aplikasi AR Budaya dapat memberikan solusi untuk mengatasi permasalahan pembelajaran budaya rumah adat saat ini ? Jawaban = Sangat Setuju
10. Apakah Pembelajaran dengan bantuan teknologi *augmented reality* sangat membantu siswa dan siswi dalam meningkatkan ketertarikan belajar budaya rumah adat ?
Jawaban = Sangat Setuju

Saran dan Masukan

Semoga Aplikasi ini dapat digunakan pada salah satu metode pembelajaran IPS bukan hanya pada materi budaya rumah adat saja.

Pertanyaan untuk Siswa dan Siswi Kelas tujuh (7)

1. Apakah Metode pembelajaran cooperative learning (diskusi) dengan *augmented reality* sangat baik untuk diterapkan di SMP Ibu Pertiwi ?
2. Apakah aplikasi ini dapat menambah wawasan mengenai budaya rumah adat DKI Jakarta ?
3. Apakah pembelajaran budaya rumah adat bermanfaat untuk mengetahui budaya budaya pada DKI Jakarta ?
4. Apakah aplikasi AR Budaya dapat memberikan pembelajaran yang bermanfaat ?
5. Apakah Gambar sudah jelas dan menarik ?
6. Apakah Materi atau informasi seputar budaya rumah adat sudah lengkap ?
7. Saya menyukainya dan bersemangat dalam belajar dengan Aplikasi AR Budaya ?
8. Saya menjadi tertarik belajar budaya rumah adat dengan teknologi *augmented reality* ?
9. Apakah Objek 3 *dimensi* yang ditampilkan menarik ?
10. Saya ingin menggunakan aplikasi ini lagi untuk mempelajari budaya rumah adat ?
11. Apakah Aplikasi ini mudah untuk digunakan ?
12. Saya merasa fitur-fitur pada aplikasi ini menarik dan berjalan dengan baik ?
13. Saya merasa tidak ada hambatan dalam mempelajari budaya rumah adat dengan aplikasi AR Budaya ?
14. Kuis yang di berikan menarik dan menyenangkan untuk dikerjakan ?

15. Apakah anda sudah memahami budaya rumah adat pada DKI Jakarta setelah belajar menggunakan aplikasi AR Budaya ?

Keterangan:

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

CS : Cukup Setuju

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

PR : Pertanyaan Responden

P : Presentase

PR	SS	S	CS	TS	STS	P
1.	19	8				94
2.	18	9				93
3.	18	9				93
4.	18	9				93
5.	22	5				88
6.	19	8				94
7.	24	3				97
8.	23	4				97
9.	25	2				94
10.	18	9				93
11.	22	5				97
12.	20	7				99
13.	18	9				93
14.	26	1				94
15.	21	6				98
				Jumlah Presentase		94,46

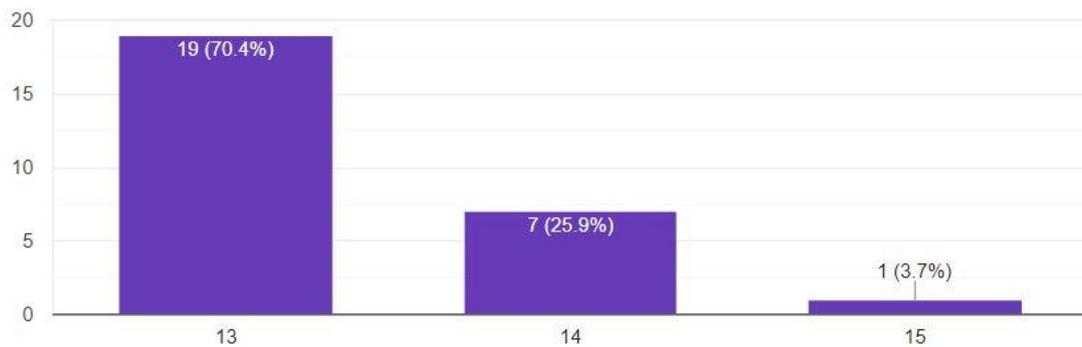
1. Nama Responden

Dimas Permana
Tania Putri Hidayat
Salsabila Suryanto
Nahwa Aulia
Vaneza Estian
Felisa Apriliani
Fikri Raditya
Rafli Gunawan
Zonathan Rahul Kannaya
Alya Nurisaini
Despita Rahmawati
Asyifa Amira Balqis
Ignatius Albertus Takanami
Raihan
Eka Putra Ramadhan
Galih Surya Widodo
Sheila Bening Isfahani
Haikan Dwi
Aziz Ramzy F
Muhammad Nur Sandi
Mohammad Jefri Ilham
Nazwa Aulia
Zahra Nur Yunita
Mohammad Zibrán
Dafi Sulaeman
Salma Nur Sadiyah
Ahmad Januar

2. Umur Responden

Umur

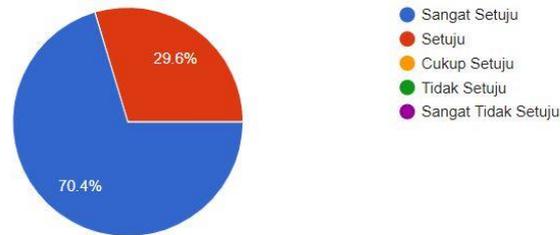
27 responses



3. Apakah Metode pembelajaran cooperative learning (diskusi) dengan *augmented reality* sangat baik untuk diterapkan di SMP Ibu Pertiwi ?

Apakah metode pembelajaran cooperative learning (diskusi) dengan *augmented reality* sangat baik untuk diterapkan di SMP Ibu Pertiwi ?

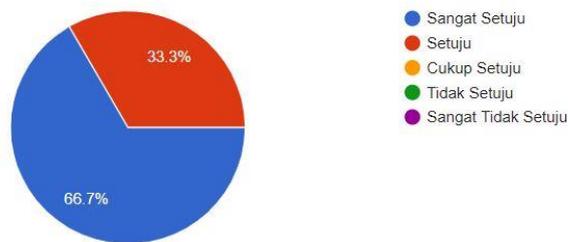
27 responses



4. Apakah aplikasi ini dapat menambah wawasan mengenai budaya rumah adat DKI Jakarta ?

Apakah aplikasi ini dapat menambah wawasan mengenai budaya rumah adat DKI Jakarta ?

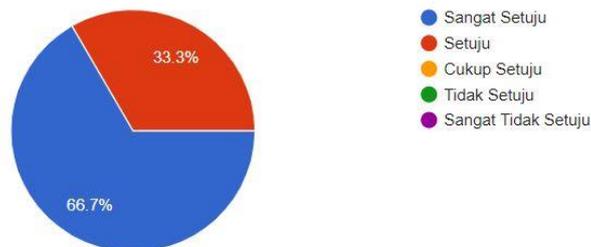
27 responses



5. Apakah pembelajaran budaya rumah adat bermanfaat untuk mengetahui budaya budaya pada DKI Jakarta ?

Apakah pembelajaran budaya rumah adat bermanfaat untuk mengetahui budaya pada DKI Jakarta ?

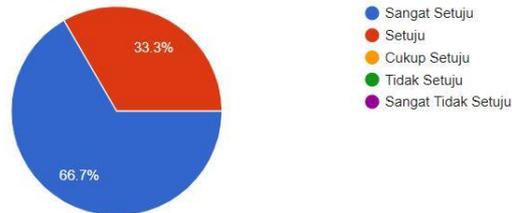
27 responses



6. Apakah aplikasi AR Budaya dapat memberikan pembelajaran yang bermanfaat ?

Apakah aplikasi AR Budaya dapat memberikan pembelajaran yang bermanfaat ?

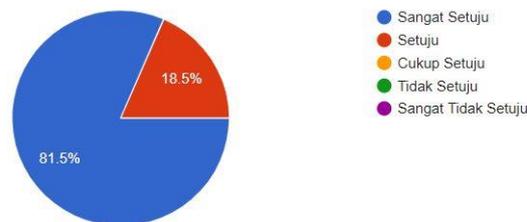
27 responses



7. Apakah Gambar sudah jelas dan menarik ?

Apakah gambar sudah jelas dan menarik ?

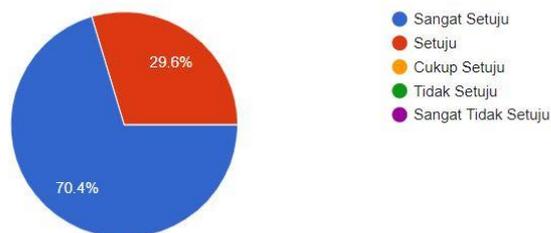
27 responses



8. Apakah Materi atau informasi seputar budaya rumah adat sudah lengkap ?

Apakah materi atau informasi seputar budaya rumah adat sudah lengkap ?

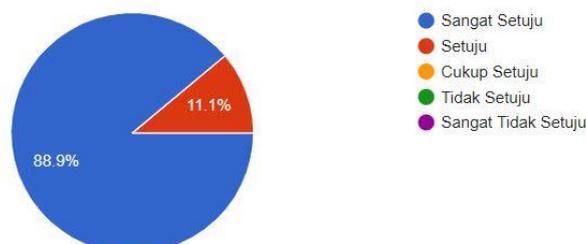
27 responses



9. Saya menyukainya dan bersemangat dalam belajar dengan Aplikasi AR Budaya ?

Saya menyukainya dan bersemangat dalam belajar dengan Aplikasi AR Budaya ?

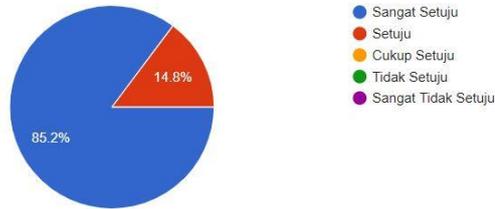
27 responses



10. Saya menjadi tertarik belajar budaya rumah adat dengan teknologi *augmented reality*

? Saya menjadi tertarik belajar budaya rumah adat dengan teknologi augmented reality ?

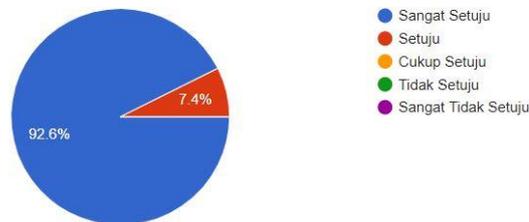
27 responses



11. Apakah Objek tiga *dimensi* yang ditampilkan menarik ?

Apakah objek 3 dimensi yang ditampilkan menarik ?

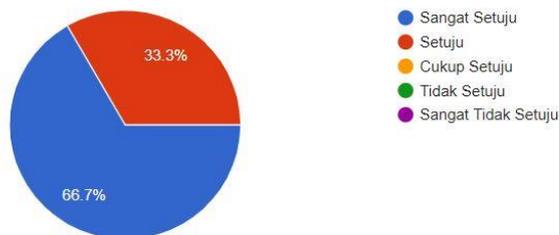
27 responses



12. Saya ingin menggunakan aplikasi ini lagi untuk mempelajari budaya rumah adat ?

Saya ingin menggunakan aplikasi ini lagi untuk mempelajari budaya rumah adat ?

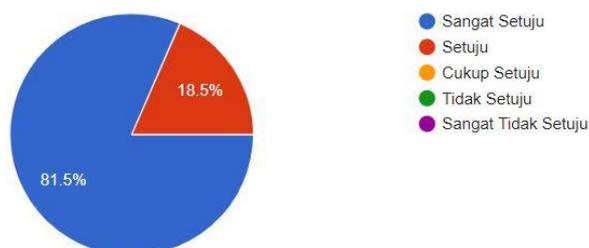
27 responses



13. Apakah Aplikasi ini mudah untuk digunakan ?

Apakah aplikasi ini mudah untuk digunakan ?

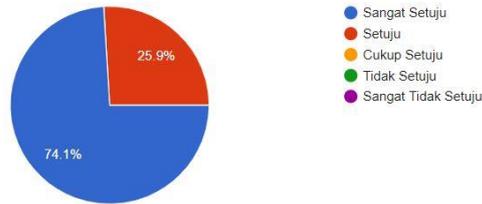
27 responses



14. Saya merasa fitur-fitur pada aplikasi ini menarik dan berjalan dengan baik ?

Saya merasa fitur-fitur pada aplikasi ini menarik dan berjalan dengan baik ?

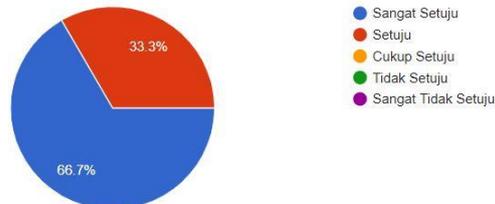
27 responses



15. Saya merasa tidak ada hambatan dalam mempelajari budaya rumah adat dengan aplikasi AR Budaya ?

Saya merasa tidak ada hambatan dalam mempelajari budaya rumah adat dengan aplikasi AR Budaya ?

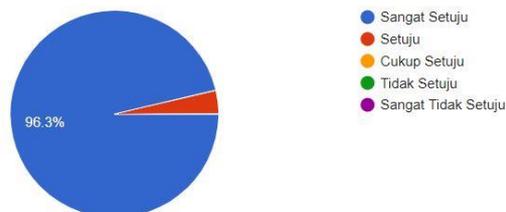
27 responses



16. Kuis yang di berikan menarik dan menyenangkan untuk dikerjakan ?

Kuis yang di berikan menarik dan menyenangkan untuk dikerjakan ?

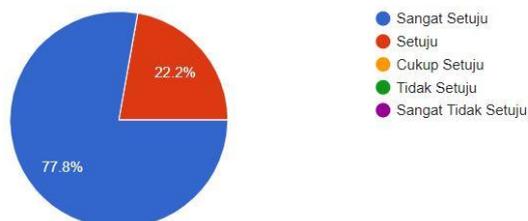
27 responses



17. Apakah anda sudah memahami budaya rumah adat pada DKI Jakarta setelah belajar menggunakan aplikasi AR Budaya ?

Apakah anda sudah memahami budaya rumah adat pada DKI Jakarta setelah belajar menggunakan aplikasi AR Budaya ?

27 responses



Lampiran 7 – Pengkodean Sistem

1. Source Kode Menampilkan Objek 3D Marker

```

69     private void OnTrackingFound()
70     {
71         Renderer[] rendererComponents = GetComponentsInChildren<Renderer>(true);
72         Collider[] colliderComponents = GetComponentsInChildren<Collider>(true);
73
74         // Enable rendering:
75         foreach (Renderer component in rendererComponents)
76         {
77             component.enabled = true;
78         }
79
80         // Enable colliders:
81         foreach (Collider component in colliderComponents)
82         {
83             component.enabled = true;
84         }
85
86         Debug.Log("Trackable " + mTrackableBehaviour.TrackableName + " found");
87         PlayerPrefs.SetString("Status", "Aktif");
88         PlayerPrefs.SetString("Nama_Marker", mTrackableBehaviour.TrackableName);
89     }
90
91     private void OnTrackingLost()
92     {
93         Renderer[] rendererComponents = GetComponentsInChildren<Renderer>(true);
94         Collider[] colliderComponents = GetComponentsInChildren<Collider>(true);
95
96         // Disable rendering:
97         foreach (Renderer component in rendererComponents)
98         {
99             component.enabled = false;
100        }
101
102        // Disable colliders:
103        foreach (Collider component in colliderComponents)
104        {
105            component.enabled = false;
106        }

```

2. Source Kode Halaman AR

```

1  using System.Collections;
2  using System.Collections.Generic;
3  using UnityEngine;
4  using UnityEngine.UI;
5  using UnityEngine.SceneManagement;
6  public class halaman_ar : MonoBehaviour {
7      private string status;
8      private string nama_Marker;
9      public GameObject[] DropdownPilihan;
10     public GameObject[] DropdownSubPilihan;
11     public GameObject[] uraian;
12     public GameObject[] Marker;
13     public GameObject Suara;
14     AudioSource SuaraPenjelasanMarker;
15     private bool putar;
16     public Dropdown DropdownRumah, DropdownMusik, DropdownBusana, DropdownSubBusana1, DropdownSubBusana2, DropdownKuliner, DropdownTari, DropdownBudaya;
17     private int nama;
18     private AudioSource suararumah;
19     // Use this for initialization
20

```

3. Source code Marker

```

1  using System.Collections;
2  using System.Collections.Generic;
3  using UnityEngine;
4  using UnityEngine.SceneManagement;
5
6  public class btn_manager : MonoBehaviour {
7
8      public void LoadScene(string scenename){
9          SceneManager.LoadScene (scenename);
10     }
11
12     public void nama_mesin(string nama) {
13
14         PlayerPrefs.SetString("Nama_Marker", nama);
15     }
16

```

4. Source Code Menu Tarian

```

214 public void listtari (){
215     DropdownTari = DropdownTari.GetComponent<Dropdown>();
216     nama = DropdownTari.value;
217
218     if(nama == 1){
219         uraian[19].SetActive(true);
220         uraian[20].SetActive(false);
221         uraian[21].SetActive(false);
222         uraian[22].SetActive(false);
223         uraian[23].SetActive(false);
224     }
225     else if(nama == 2){
226         uraian[19].SetActive(false);
227         uraian[20].SetActive(true);
228         uraian[21].SetActive(false);
229         uraian[22].SetActive(false);
230         uraian[23].SetActive(false);
231     }
232 }
233 else if(nama == 3){
234     uraian[19].SetActive(false);
235     uraian[20].SetActive(false);
236     uraian[21].SetActive(true);
237     uraian[22].SetActive(false);
238     uraian[23].SetActive(false);
239 }
240 else if(nama == 4){
241     uraian[19].SetActive(false);
242     uraian[20].SetActive(false);
243     uraian[21].SetActive(false);
244     uraian[22].SetActive(true);
245     uraian[23].SetActive(false);
246 }
247 else if(nama == 5){
248     uraian[19].SetActive(false);
249     uraian[20].SetActive(false);
250     uraian[21].SetActive(false);
251     uraian[22].SetActive(false);
252     uraian[23].SetActive(true);
253 }

```

5. Source Kode Menu Rumah Adat

```

42 public void listrumah () {
43     DropdownRumah = DropdownRumah.GetComponent<Dropdown>();
44     nama = DropdownRumah.value;
45
46     uraian[24].SetActive(false);
47     uraian[25].SetActive(false);
48     uraian[26].SetActive(false);
49     uraian[27].SetActive(false);
50     uraian[28].SetActive(false);
51
52     if(nama == 1){
53         uraian[0].SetActive(true);
54         uraian[1].SetActive(false);
55         uraian[2].SetActive(false);
56     }
57     else if(nama == 2){
58         uraian[1].SetActive(true);
59         uraian[0].SetActive(false);
60         uraian[2].SetActive(false);
61     }
62     else {
63         uraian[2].SetActive(true);
64         uraian[1].SetActive(false);
65         uraian[0].SetActive(false);
66     }
67 }
68

```

6. Source Kode Menu Seni Musik

```

70 public void listmusik () {
71     DropdownMusik = DropdownMusik.GetComponent<Dropdown>();
72     nama = DropdownMusik.value;
73
74     if(nama == 1){
75         uraian[3].SetActive(true);
76         uraian[4].SetActive(false);
77         uraian[5].SetActive(false);
78         uraian[6].SetActive(false);
79         uraian[7].SetActive(false);
80     }
81     else if(nama == 2){
82         uraian[3].SetActive(false);
83         uraian[4].SetActive(true);
84         uraian[5].SetActive(false);
85         uraian[6].SetActive(false);
86         uraian[7].SetActive(false);
87     }
88     else if(nama == 3){
89         uraian[3].SetActive(false);
90         uraian[4].SetActive(false);
91         uraian[5].SetActive(true);
92         uraian[6].SetActive(false);
93         uraian[7].SetActive(false);
94     }
95     else if(nama == 4){
96         uraian[3].SetActive(false);
97         uraian[4].SetActive(false);
98         uraian[5].SetActive(false);
99         uraian[6].SetActive(true);
100         uraian[7].SetActive(false);
101     }

```

7. Source Kode Menu Busana

```

126 public void listbusanal () {
127     DropdownSubBusanal = DropdownSubBusanal.GetComponent<Dropdown>();
128     nama = DropdownSubBusanal.value;
129
130     if(nama == 1){
131         uraian[8].SetActive(true);
132         uraian[9].SetActive(false);
133         uraian[10].SetActive(false);
134     }
135     else if(nama == 2){
136         uraian[8].SetActive(false);
137         uraian[9].SetActive(true);
138         uraian[10].SetActive(false);
139     }
140 }
141 else if(nama == 3){
142     uraian[8].SetActive(false);
143     uraian[9].SetActive(false);
144     uraian[10].SetActive(true);
145 }
146 }
147
148 public void listbusana2 () {
149     DropdownSubBusana2 = DropdownSubBusana2.GetComponent<Dropdown>();
150     nama = DropdownSubBusana2.value;
151
152     if(nama == 1){
153         uraian[11].SetActive(true);
154         uraian[12].SetActive(false);
155         uraian[13].SetActive(false);
156     }
157     else if(nama == 2){
158         uraian[11].SetActive(false);
159         uraian[12].SetActive(true);
160         uraian[13].SetActive(false);
161 }

```

8. Source Kode Menu Kuliner

```

171 public void listkuliner () {
172     DropdownKuliner = DropdownKuliner.GetComponent<Dropdown>();
173     nama = DropdownKuliner.value;
174
175     if(nama == 1){
176         uraian[14].SetActive(true);
177         uraian[15].SetActive(false);
178         uraian[16].SetActive(false);
179         uraian[17].SetActive(false);
180         uraian[18].SetActive(false);
181     }
182     else if(nama == 2){
183         uraian[14].SetActive(false);
184         uraian[15].SetActive(true);
185         uraian[16].SetActive(false);
186         uraian[17].SetActive(false);
187         uraian[18].SetActive(false);
188     }
189 }
190 else if(nama == 3){
191     uraian[14].SetActive(false);
192     uraian[15].SetActive(false);
193     uraian[16].SetActive(true);
194     uraian[17].SetActive(false);
195     uraian[18].SetActive(false);
196 }
197 else if(nama == 4){
198     uraian[14].SetActive(false);
199     uraian[15].SetActive(false);
200     uraian[16].SetActive(false);
201     uraian[17].SetActive(true);
202     uraian[18].SetActive(false);
203 }
204 else if(nama == 5){
205     uraian[14].SetActive(false);
206     uraian[15].SetActive(false);
207     uraian[16].SetActive(false);
208     uraian[17].SetActive(false);
209     uraian[18].SetActive(true);
210 }

```

9. Source Kode Menu Kuis

```

23 public void kelevel1() {
24     PlayerPrefs.SetString("Level", "1");
25     SceneManager.LoadScene("Soal");
26 }
27
28
29 public void kelevel2()
30 {
31     if (buka.Equals("2"))
32     {
33         PlayerPrefs.SetString("Level", "2");
34         SceneManager.LoadScene("Soal");
35     }
36     else {
37         popup.SetActive(true);
38         txtjudul.text = "Anda harus mendapatkan nilai \n diatas 60 dari level 2";
39     }
40 }
41
42 }
43
44 public void kelevel3()
45 {
46     if (buka.Equals("3"))
47     {
48         PlayerPrefs.SetString("Level", "3");
49         SceneManager.LoadScene("Soal");
50     }
51     else
52     {
53         popup.SetActive(true);
54         txtjudul.text = "Anda harus mendapatkan nilai \n diatas 70 dari level 2";
55     }
56 }
57
58 }

```

10. Source Kode Soal Kuis

```

351 public void soallvl1() {
352
353     if (soalke == 0)
354     {
355         soal.text = "Salah satu hasil bentuk kebudayaan suatu masyarakat yang mencirikan dengan arsitektur bangunan adalah ?";
356         jawabA.text = "a. Seni Tari";
357         jawabB.text = "b. Seni Musik";
358         jawabC.text = "c. Rumah Adat";
359         jawabD.text = "d. Kuliner";
360         jawabBenar = "C";
361         gambar = "";
362     }
363
364     else if (soalke == 1)
365     {
366         soal.text = "Bangunan rumah adat yang memiliki bangunan segi 4 (empat) memanjang dari depan kebelakang yaitu ?";
367
368         jawabA.text = "a. Rumah Adat Betawi";
369         jawabB.text = "b. Rumah Adat Gudang ";
370         jawabC.text = "c. Rumah Adat Kebaya";
371         jawabD.text = "d. Rumah adat Joglo";
372         jawabBenar = "B";
373         gambar = "";
374     }
375
376     else if (soalke == 2)
377     {
378         soal.text = "gerakan jongkok yang disebut "salawi", yaitu gerakan jongkok hampir seperti duduk bersila merupakan tarian ?";
379         jawabA.text = "a. Tari Samrah";
380         jawabB.text = "b. Tari Blenggo";
381         jawabC.text = "c. Tari Cokak";
382         jawabD.text = "d. Tari Japin/Zapin";
383         jawabBenar = "A";
384         gambar = "";
385     }

```

11. Source Kode Daftar Lagu

```

18 public void ubahlagu () {
19
20
21     DropdownRumah = DropdownRumah.GetComponent<Dropdown>();
22     nama_lagu = DropdownRumah.value;
23
24     if(nama_lagu == 1){
25         suara.clip = (AudioClip) Resources.Load("Music/keroncongkemayoran");
26     }
27     else
28     if(nama_lagu == 2){
29         suara.clip = (AudioClip) Resources.Load("Music/jalijali");
30     }
31     else
32     if(nama_lagu == 3){
33         suara.clip = (AudioClip) Resources.Load("Music/ondelondel");
34     }
35     else
36     if(nama_lagu == 4){
37         suara.clip = (AudioClip) Resources.Load("Music/ronggengjakarta");
38     }
39     }
40     else
41     if(nama_lagu == 5){
42         suara.clip = (AudioClip) Resources.Load("Music/kicirkicir");
43     }
44     }
45     suara.PlayDelayed(0.0f);
46     }
47
48
49
50     // Update is called once per frame
51     void Update () {
52
53     }}

```

12. Source Kode Play Suara Informasi

```

1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4 using UnityEngine.UI;
5 public class PlaySuara : MonoBehaviour {
6
7     private bool putar;
8     private AudioSource suara;
9     public GameObject gambarsuara;
10    // Use this for initialization
11    void Start () {
12        gambarsuara.GetComponent<RawImage>().texture = (Texture) Resources.Load("Iconsuara/on");
13        putar = false;
14        suara = GetComponent<AudioSource>();
15    }
16
17    public void putarusara () {
18
19        if(putar == false){
20            gambarsuara.GetComponent<RawImage>().texture = (Texture) Resources.Load("Iconsuara/off");
21            suara.PlayDelayed(0.0f);
22            putar = true;
23        }
24        else {
25            gambarsuara.GetComponent<RawImage>().texture = (Texture) Resources.Load("Iconsuara/on");
26            suara.Stop();
27            putar = false;
28        }
29    }
30
31
32
33    // Update is called once per frame
34    void Update () {
35
36
37    }
38 }

```

Lampiran 8 – Dokumentasi kuesioner kebutuhan dan Pengujian

1. Presentasi dikelas 7 mengenai proses pembelajaran budaya rumah adat saat ini, kondisi pembelajaran dan minat siswa-siswi dalam belajar di kelas penawaran atas aplikasi yang akan dibuat nantinya sesuai dengan kebutuhan siswa-siswi dalam belajar.



2. Membantu Siswa-siswi dalam mengisi kuesioner dari apa yang diharapkan untuk pembelajaran budaya rumah adat dengan aplikasi AR Budaya.



3. Pengujian aplikasi dan implentasi pada kelas 7 yang sebelumnya dibagi dengan beberapa kelompok untuk melakukan pembelajaran budaya rumah adat dengan aplikasi AR Budaya.



4. Foto Bersama Narasumber GURU IPS dan Siswa-siswi SMP IBU PERTIWI



Profil

Wahyumi Deliani S.E, M.Pd
Guru Ilmu Pengetahuan Sosial