

Lampiran 2. Wawancara Kepada Wali Kelas 5

Nama : Indah Susanti, S.Pd

Jabatan : Wali Kelas 5

1. Bagaimana proses yang terjadi selama belajar mengajar didalam kelas?

Ibu Indah : Kalo matematika sih anak masih kurang dalam pemahamannya apalagi kekurangan literasi dalam memahami soal seperti gambar dan soal cerita, masih kurangnya nalar dalam memahami bacaan soal cerita khususnya soal cerita karena tidak konkrit.

2. Media apa saja yang digunakan oleh guru untuk kegiatan belajar mengajar didalam kelas?

Ibu Indah : Khusus matematika guru biasa menggunakan media buku saja dan proyektor dalam menjelaskan soal matematika gambar.

3. Apakah menurut ibu dengan media pembelajaran tersebut siswa susah untuk berinteraktif dan mudah bosan?

Ibu Indah : Kita bisa lihat ya dalam soal cerita yang barusan ibu ceritakan siswa lebih susah mencerna karena tidak ada media yang dapat menggambarkan seperti apa soal tersebut atau gambar tersebut yang menjadikan siswa susah untuk berinteraksi dan cenderung mudah bosan.

4. Perlukah media pembelajaran baru untuk siswa belajar baik di sekolah maupun diluar sekolah?

Ibu Indah : Sangat perlu karena selama ini guru hanya bisa menggunakan buku dan proyektor jadi kalo emang ada yang lebih baik kenapa tidak.

5. Bagaimana dampak covid 19 terhadap kegiatan belajar mengajar?

Ibu Indah : Bisa kita lihat ya seperti ibu ceritakan siswa sangat kesulitan dalam mencerna soal soal yang diberikan karena belajar daring khususnya matematika sangat sulit untuk diterapkan.

LAPORAN HASIL WAWANCARA

1. Tema Wawancara : Aplikasi pembelajaran bangun ruang dengan Augmented Reality
2. Tujuan Wawancara : Mencari masalah dalam kegiatan belajar mengajar khususnya bangun ruang dan mengenalkan tentang media pembelajaran menggunakan Augmented Reality
3. Waktu Pelaksanaan :
 - Wawancara pertama : 20 Juli 2022
 - Wawancara kedua :
4. Narasumber :
5. Pewawancara : Selvana Arma Putra

Wawancara Pertama :

1. Bagaimana proses yang terjadi selama belajar mengajar didalam kelas?
2. Media apa saja yang digunakan oleh guru untuk kegiatan belajar mengajar didalam kelas?
3. Apakah menurut bapak/ibu dengan media pembelajaran tersebut siswa susah untuk berinteraktif dan mudah bosan?
4. Perlukah media pembelajaran baru untuk siswa belajar baik di sekolah maupun diluar sekolah?
5. Bagaimana dampak covid 19 terhadap kegiatan belajar mengajar ?

Jakarta, 20 July 2022



INDAH..SUSANTI.S.Pd
NIP. 199208022020122029

Lampiran 3. Surat Penelitian



SURAT PERMOHONAN IZIN PENELITIAN
Nomor : 008/UEU/BAA-KHI/PIP/VI/2022

Kepada Yth.
Kepala Sekolah SD Negeri 07 Rorotan,
Di
Tempat,

Sehubungan dengan kewajiban untuk memenuhi Tugas mata kuliah Skripsi, bersama dengan surat ini, mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberikan Penelitian dan izin pengambilan data di SD Negeri 07 Rorotan, kepada mahasiswa:

Nama : Selvana Arma Putra
NIM : 20180801058
No HP : 0895344743962
Fakultas : Ilmu Komputer
Program Studi : Teknik Informatika
Email : selvana.arma@gmail.com

Adapun pelaksanaan Penelitian tersebut pada bulan Juni 2022.
Demikian atas bantuan dan kerjasamanya, kami ucapkan terima kasih.

Bekasi 03 Juni 2022

Ari Wibowo, SH.
Biro Administrasi Pembelajaran



PEMERINTAH PROVINSI DAERAH KHUSUS IBUKOTA JAKARTA
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI ROROTAN 07 PAGI
Jalan Rorotan IV Malaka III HB Rt 006/006 Kel. Rorotan, Kec. Cilincing
Telepon 021-22418492 E-mail sdnrorotan07pagi@gmail.com
JAKARTA

Kode Pos 14140

SURAT KETERANGAN

No. 95/PK.01.01

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : SUPRIHATIN, S.Pd
NIP/NRK : 196703311989082001/113454
Jabatan : Kepala Sekolah
Tempat Bertugas : SDN Rorotan 07 Pagi
Alamat tempat tugas : Jl. Rorotan IV Malaka III HB Rt.006/006
Telepon : (021) 22418492

Menerangkan bahwa dibawah ini:

Nama : SELVANA ARMA PUTRA
NIM : 20180801058
Fakultas : Ilmu Komputer
Program Studi : Teknik Informatika
Asal Universitas : Universitas Esa Unggul

Adalah benar bahwa nama tersebut telah melakukan penelitian di SDN Rorotan 07 pagi pada bulan Juni 2022

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya dan sebenarnya untuk dapat di gunakan sebagaimana mestinya.



Jakarta, 14 Oktober 2022
Kepala Sekolah

SUPRIHATIN, S.Pd

Nip. 196703311989082001

Lampiran 4. Perhitungan Skala Likert pada Kuisisioner

Pertanyaan 1 : Tampilan Menu Utama Mudah Dan Jelas Untuk Di Gunakan Serta Pahami

- 1) Responden dengan jawaban Sangat Setuju (SS) = $22 \times 5 = 110$
- 2) Responden dengan jawaban Setuju (S) = $11 \times 4 = 44$
- 3) Responden dengan jawaban Cukup Setuju (CS) = $0 \times 3 = 0$
- 4) Responden dengan jawaban Tidak Setuju (TS) = $0 \times 2 = 0$
- 5) Responden dengan jawaban Sangat Tidak Setuju (STS) = $0 \times 1 = 0$

Total skor = $110 + 44 + 0 + 0 + 0 = 154$

Rumus Index % = $\text{Total Skor} / Y \times 100\%$
= $154 / 165 \times 100\%$
= 93,33% dengan kategori **Sangat Baik**

Pertanyaan 2 : Materi Yang Diberikan Sudah Jelas Dan Mudah Untuk Dipahami

- 1) Responden dengan jawaban Sangat Setuju (SS) = $27 \times 5 = 135$
- 2) Responden dengan jawaban Setuju (S) = $6 \times 4 = 24$
- 3) Responden dengan jawaban Cukup Setuju (CS) = $0 \times 3 = 0$
- 4) Responden dengan jawaban Tidak Setuju (TS) = $0 \times 2 = 0$
- 5) Responden dengan jawaban Sangat Tidak Setuju (STS) = $0 \times 1 = 0$

Total skor = $135 + 24 + 0 + 0 + 0 = 159$

Rumus Index % = $\text{Total Skor} / Y \times 100\%$
= $159 / 165 \times 100\%$
= 96,36 % dengan kategori **Sangat Baik**

Pertanyaan 3 : Fungsi dari aplikasi yang diberikan sudah jelas dan mudah untuk dipahami

- 1) Responden dengan jawaban Sangat Setuju (SS) = $25 \times 5 = 125$
- 2) Responden dengan jawaban Setuju (S) = $8 \times 4 = 32$

- 3) Responden dengan jawaban Cukup Setuju (CS) = $0 \times 3 = 0$
- 4) Responden dengan jawaban Tidak Setuju (TS) = $0 \times 2 = 0$
- 5) Responden dengan jawaban Sangat Tidak Setuju (STS) = $0 \times 1 = 0$

$$\text{Total skor} = 125 + 32 + 0 + 0 + 0 = 157$$

$$\text{Rumus Index \%} = \text{Total Skor} / Y \times 100\%$$

$$= 157 / 170 \times 100\%$$

$$= 92,35 \% \text{ dengan kategori } \mathbf{Sangat Baik}$$

Pertanyaan 4 : Gambar Animasi 3D Dan Suara Yang Ada Pada Aplikasi Dapat Dengan Mudah Ditampilkan

- 1) Responden dengan jawaban Sangat Setuju (SS) = $13 \times 5 = 65$
- 2) Responden dengan jawaban Setuju (S) = $17 \times 4 = 68$
- 3) Responden dengan jawaban Cukup Setuju (CS) = $3 \times 3 = 9$
- 4) Responden dengan jawaban Tidak Setuju (TS) = $0 \times 2 = 0$
- 5) Responden dengan jawaban Sangat Tidak Setuju (STS) = $0 \times 1 = 0$

$$\text{Total skor} = 65 + 68 + 9 + 0 + 0 = 141$$

$$\text{Rumus Index \%} = \text{Total Skor} / Y \times 100\%$$

$$= 142 / 165 \times 100\%$$

$$= 86,06 \% \text{ dengan kategori } \mathbf{Sangat Baik}$$

Pertanyaan 5 : Menu yang ada pada aplikasi mudah diingat

- 1) Responden dengan jawaban Sangat Setuju (SS) = $26 \times 5 = 130$
- 2) Responden dengan jawaban Setuju (S) = $7 \times 4 = 28$
- 3) Responden dengan jawaban Cukup Setuju (CS) = $0 \times 3 = 0$
- 4) Responden dengan jawaban Tidak Setuju (TS) = $0 \times 2 = 0$
- 5) Responden dengan jawaban Sangat Tidak Setuju (STS) = $0 \times 1 = 0$

$$\text{Total skor} = 130 + 28 + 0 + 0 + 0 = 158$$

Rumus Index % = Total Skor / Y x 100%

$$= 158 / 165 \times 100\%$$

= 95,75 % dengan kategori **Sangat Baik**

Pertanyaan 6 : Objek 3D Yang Digunakan Sudah Baik Dan Mudah Diingat

1) Responden dengan jawaban Sangat Setuju (SS) = 30 x 5 = 150

2) Responden dengan jawaban Setuju (S) = 3 x 4 = 12

3) Responden dengan jawaban Cukup Setuju (CS) = 0 x 3 = 0

4) Responden dengan jawaban Tidak Setuju (TS) = 0 x 2 = 0

5) Responden dengan jawaban Sangat Tidak Setuju (STS) = 0 x 1 = 0

Total skor = 150 + 12 + 0 + 0 + 0 = 162

Rumus Index % = Total Skor / Y x 100%

$$= 162 / 165 \times 100\%$$

= 98,18 % dengan kategori **Sangat Baik**

Pertanyaan 7 : Kuis Mudah Dan Jelas Untuk Dipahami

1) Responden dengan jawaban Sangat Setuju (SS) = 21 x 5 = 105

2) Responden dengan jawaban Setuju (S) = 9 x 4 = 36

3) Responden dengan jawaban Cukup Setuju (CS) = 4 x 3 = 12

4) Responden dengan jawaban Tidak Setuju (TS) = 0 x 2 = 0

5) Responden dengan jawaban Sangat Tidak Setuju (STS) = 0 x 1 = 0

Total skor = 105 + 36 + 12 + 0 + 0 = 152

Rumus Index % = Total Skor / Y x 100%

$$= 153 / 165 \times 100\%$$

= 92,72 % dengan kategori **Sangat Baik**

Pertanyaan 8 : Objek 3D Yang Menarik Pada Aplikasi Membuat Ingin Menggunakan Kembali

1) Responden dengan jawaban Sangat Setuju (SS) = $23 \times 5 = 110$

2) Responden dengan jawaban Setuju (S) = $10 \times 4 = 40$

3) Responden dengan jawaban Cukup Setuju (CS) = $0 \times 3 = 0$

4) Responden dengan jawaban Tidak Setuju (TS) = $0 \times 2 = 0$

5) Responden dengan jawaban Sangat Tidak Setuju (STS) = $0 \times 1 = 0$

Total skor = $110 + 40 + 0 + 0 + 0 = 150$

Rumus Index % = $\text{Total Skor} / Y \times 100\%$

= $150 / 165 \times 100\%$

= 90,09 % dengan kategori **Sangat Baik**

Pertanyaan 9 : Suara Yang Dihasilkan Mudah Dipahami Dan Mudah Diingat

1) Responden dengan jawaban Sangat Setuju (SS) = $23 \times 5 = 115$

2) Responden dengan jawaban Setuju (S) = $5 \times 4 = 20$

3) Responden dengan jawaban Cukup Setuju (CS) = $5 \times 3 = 15$

4) Responden dengan jawaban Tidak Setuju (TS) = $0 \times 2 = 0$

5) Responden dengan jawaban Sangat Tidak Setuju (STS) = $0 \times 1 = 0$

Total skor = $115 + 20 + 15 + 0 + 0 = 150$

Rumus Index % = $\text{Total Skor} / Y \times 100\%$

= $150 / 165 \times 100\%$

= 90,09 % dengan kategori **Sangat Baik**

Pertanyaan 10 : Kuis tidak berjalan dengan baik

1) Responden dengan jawaban Sangat Setuju (SS) = $1 \times 5 = 5$

2) Responden dengan jawaban Setuju (S) = $2 \times 4 = 8$

3) Responden dengan jawaban Cukup Setuju (CS) = $6 \times 3 = 18$

4) Responden dengan jawaban Tidak Setuju (TS) = $6 \times 2 = 12$

5) Responden dengan jawaban Sangat Tidak Setuju (STS) = $18 \times 1 = 18$

Total skor = $5 + 8 + 18 + 12 + 18 = 61$

Rumus Index % = Total Skor / Y x 100%

$$= 61 / 165 \times 100\%$$

= 36,96 % dengan kategori **Tidak Setuju**

Pertanyaan 11 : Menemukan Menu Yang Tidak Bisa Digunakan Atau Rusak

1) Responden dengan jawaban Sangat Setuju (SS) = $0 \times 5 = 0$

2) Responden dengan jawaban Setuju (S) = $1 \times 4 = 4$

3) Responden dengan jawaban Cukup Setuju (CS) = $2 \times 3 = 6$

4) Responden dengan jawaban Tidak Setuju (TS) = $7 \times 2 = 14$

5) Responden dengan jawaban Sangat Tidak Setuju (STS) = $23 \times 1 = 23$

Total skor = $0 + 4 + 6 + 14 + 23 = 47$

Rumus Index % = Total Skor / Y x 100%

$$= 47 / 165 \times 100\%$$

= 28,48 % dengan kategori **Tidak Setuju**

Pertanyaan 12 : Menemukan Kesulitan Pada Saat Pemindaian / Identifikasi Objek 3D

1) Responden dengan jawaban Sangat Setuju (SS) = $0 \times 5 = 0$

2) Responden dengan jawaban Setuju (S) = $2 \times 4 = 8$

3) Responden dengan jawaban Cukup Setuju (CS) = $3 \times 3 = 9$

4) Responden dengan jawaban Tidak Setuju (TS) = $4 \times 2 = 8$

5) Responden dengan jawaban Sangat Tidak Setuju (STS) = $24 \times 1 = 24$

Total skor = $0 + 8 + 9 + 8 + 24 = 49$

Rumus Index % = Total Skor / Y x 100%

$$= 49 / 165 \times 100\%$$

= 29,69 % dengan kategori **Tidak Setuju**

Pertanyaan 13 : Penggunaan Aplikasi Yang Mudah Dan Ingin Untuk Menggunakannya Kembali

1) Responden dengan jawaban Sangat Setuju (SS) = $25 \times 5 = 125$

2) Responden dengan jawaban Setuju (S) = $8 \times 4 = 32$

3) Responden dengan jawaban Cukup Setuju (CS) = $0 \times 3 = 0$

4) Responden dengan jawaban Tidak Setuju (TS) = $0 \times 2 = 0$

5) Responden dengan jawaban Sangat Tidak Setuju (STS) = $0 \times 1 = 0$

Total skor = $125 + 32 + 0 + 0 + 0 = 157$

Rumus Index % = $\text{Total Skor} / Y \times 100\%$

= $157 / 165 \times 100\%$

= 95,15 % dengan kategori **Sangat Baik**

Pertanyaan 14 : Penggunaan Augmented Reality Membuat Ingin Menggunakan Aplikasi Kembali

1) Responden dengan jawaban Sangat Setuju (SS) = $19 \times 5 = 95$

2) Responden dengan jawaban Setuju (S) = $10 \times 4 = 40$

3) Responden dengan jawaban Cukup Setuju (CS) = $4 \times 3 = 12$

4) Responden dengan jawaban Tidak Setuju (TS) = $0 \times 2 = 0$

5) Responden dengan jawaban Sangat Tidak Setuju (STS) = $0 \times 1 = 0$

Total skor = $95 + 40 + 12 + 0 + 0 = 147$

Rumus Index % = $\text{Total Skor} / Y \times 100\%$

= $147 / 165 \times 100\%$

= 89,09 % dengan kategori **Sangat Baik**

Pertanyaan 15 : Kuis dan 3D Yang Menarik Dan Sangat Menedukasi Membuat Ingin Membuka Aplikasi Kembali

- 1) Responden dengan jawaban Sangat Setuju (SS) = $24 \times 5 = 120$
- 2) Responden dengan jawaban Setuju (S) = $9 \times 4 = 36$
- 3) Responden dengan jawaban Cukup Setuju (CS) = $0 \times 3 = 0$
- 4) Responden dengan jawaban Tidak Setuju (TS) = $0 \times 2 = 0$
- 5) Responden dengan jawaban Sangat Tidak Setuju (STS) = $0 \times 1 = 0$

Total skor = $120 + 36 + 0 + 0 + 0 = 156$

Rumus Index % = $\text{Total Skor} / Y \times 100\%$

$$= 156 / 165 \times 100\%$$

$$= 94,54\% \text{ dengan kategori } \mathbf{Sangat\ Baik}$$

Dari uraian analisis data dan desain yang dijelaskan sebelumnya, bagian ini akan membahas analisis akhir, yaitu ringkasan dan evaluasi solusi.

1. Terdapat 3 pernyataan dalam Prinsip Keterpelajaran dan skor persentase rata-rata yang dinilai terhadap Prinsip adalah 93,73%. Berdasarkan nilai persentase pada Tabel 4.3, masukkan aplikasi ini mudah digunakan ke dalam kategori Sangat Setuju.
2. Prinsip efektivitas ada 3 pernyataan, persentase rata-rata untuk prinsip ini adalah 93,12%. Berdasarkan persentase pada Tabel 4.6, maka masuk kedalam kategori SANGAT SETUJU bahwa aplikasi ini bisa lebih efisien.
3. Prinsip daya ingat memiliki 3 pernyataan dan rata-rata nilai persentase penilaian terhadap prinsip ini adalah 90,90%. Berdasarkan nilai persentase pada Tabel 4.3, memori yang disediakan oleh aplikasi masuk dalam kategori Sangat Setuju.

Terdapat 3 pernyataan pada prinsip kesalahan, dengan persentase rata-rata untuk prinsip ini sebesar 34,94%. Berdasarkan persentase pada Tabel 4.3, maka masuk kedalam kategori TIDAK SETUJU bahwa aplikasi ini memiliki error ataupun bug.

Lampiran 5. Dokumentasi Foto





