

LAMPIRAN



Lampiran 1. Surat Permohonan Permintaan Data.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI,
SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja Bali
Laman: <http://fkt.undiksha.ac.id>

Nomor : 1179/UN48.11.1/KM/2025
Perihal : Surat Permohonan Pengambilan Data

Singaraja, 19 Mei 2025

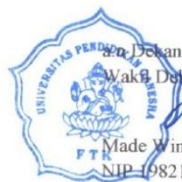
Yth. Kepala Sekolah Dasar Negeri 5 Banyuning
di tempat

Dengan hormat, sehubungan dengan proses penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, maka melalui surat ini kami mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan data yang terkait dengan data yang dibutuhkan.

Adapun mahasiswa yang akan melakukan pengambilan data seperti tersebut di bawah ini:

Nama : Ni Komang Metri Malia Aiswarya
NIM : 2255011005
Semester : VIII
Program Studi : Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak
Jurusan : Teknologi Industri
Data yang dibutuhkan : Data mengenai isi materi pembelajaran seni musik ritmis dan melodis di Tingkat Sekolah Dasar, media pembelajaran yang digunakan, jenis-jenis alat musik ritmis dan melodis tradisional Indonesia beserta asal daerah dan cara memainkannya, karakteristik suara dan bentuk dari masing-masing alat musik, serta informasi Terkait kebutuhan teknis yang memungkinkan diterapkannya teknologi Augmented Reality dalam proses pembelajaran di sekolah
Judul Penelitian : Pemanfaatan Augmented Reality untuk Pembelajaran Alat Musik Ritmis dan Melodis Tradisional Indonesia

Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya, diucapkan terima kasih.



Wakil Dekan Bidang Akademik,

Made Windu Antara Kesiman
NIP. 198211112008121001

EMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA



1179

Jalan Udayana Singaraja-Bali Kode Pos 81116

Tlp. (0362) 22570 Fax. (0362) 25735

Laman: www.undiksha.ac.id

Nomor : 257/UN48.11.5/KM/2025
 Perihal : Surat Permohonan Pengambilan Data
 Lampiran : -

Singaraja, 19 Mei 2025

Yth. Dekan FTK
 Universitas Pendidikan Ganesha
 Di tempat

Dengan hormat,
 Sehubungan dengan proses penyelesaian Tugas Akhir / Skripsi yang dilaksanakan oleh saudara mahasiswa:

Nama	: Ni Komang Metri Malia Aiswarya
Prodi/Jurusan	: TRPL/ Teknik Informatika
NIM	: 2255011005
Instansi yg ditujui	: Sekolah Dasar Negeri 5 Banyuning
Jabatan yang dituju	: Kepala Sekolah Sekolah Dasar Negeri 5 Banyuning
Data yang dibutuhkan	: Data mengenai isi materi pembelajaran seni musik ritmis dan melodis di tingkat sekolah dasar, media pembelajaran yang digunakan, jenis-jenis alat musik ritmis dan melodis tradisional Indonesia beserta asal daerah dan cara memainkannya, karakteristik suara dan bentuk dari masing-masing alat musik, serta informasi terkait kebutuhan teknis yang memungkinkan diterapkannya teknologi Augmented Reality dalam proses pembelajaran di sekolah.
Judul	: Pemanfaatan Augmented Reality untuk Pembelajaran Alat Musik Ritmis dan Melodis Tradisional Indonesia

Bersama ini kami mohonkan kepada Bapak untuk berkenan memfasilitasi kebutuhan data untuk Tugas Akhir / Skripsi mahasiswa yang bersangkutan.
 Demikian kami sampaikan. Atas perhatian dan kerjasama Bapak, kami ucapkan terima kasih.



Putu Hendra Suputra
 NIP. 198212222006041001



**Balai
Sertifikasi
Elektronik**

Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsrE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan qr code yang telah tersedia

Lampiran 2. Surat kerjasama mitra

**SURAT PERNYATAAN KESEDIAAN KERJASAMA DARI MITRA SEKOLAH
DASAR NEGERI 5 BANYUNING DALAM PEMBUATAN *AUGMENTED REALITY*
UNTUK PEMBELAJARAN ALAT MUSIK RITMIS DAN MELODIS
TRADISIONAL INDONESIA**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kadek Yondika Yura Giri, S.Pd
Jabatan : Guru wali kelas IV
Instansi Pemerintah/Mitra : Sekolah Dasar Negeri 5 Banyuning
Alamat : Jl. Pulau Komodo No 12 Singaraja Kabupaten Buleleng

Dengan ini menyatakan bersedia untuk bekerjasama dengan pelaksanaan kegiatan tugas akhir dari mahasiswa Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak Undiksha, dengan judul "pemanfaatan *augmented reality* untuk pembelajaran alat musik ritmis dan melodis tradisional indonesia".

Nama Ketua Pelaksana : Ni Komang Metri Malia Aiswarya
Nomor Induk : 2255011005
Program Studi : Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak
Perguruan Tinggi : Universitas Pendidikan Ganesha

Guna menerapkan serta mengembangkan Augmented Reality untuk pembelajaran alat musik ritmis dan melodis tradisional indonesia. Bersama ini pula kami menyatakan sebenarnya bahwa di antara pihak mitra instansi pendidikan dan pelaksana kegiatan program, tidak terdapat ikatan kekeluargaan dan ikatan usaha dalam wujud apapun juga. Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab, tanpa ada unsur pemaksaan dalam pembuatannya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 23 Juni 2025

Yang menyatakan



Kadek Yondika Yura Giri, S.Pd

Lampiran 3. Dokumentasi



Lampiran 4. Hasil Pengujian

ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA
AUGMENTED REALITY UNTUK PEMBELAJARAN ALAT MUSIK RITMIS DAN MELODIS
TRADISIONAL INDONESIA

Hari/Tanggal : Senin / 22 Desember 2026
 Validator : Dr. Luk Jowi Eranak Dini, ST., M.Pd.

A. Petunjuk Pengisian
 1. Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) pada setiap item instrument sesuai penilaian yang diberikan.
 2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Media

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
A. Tampilan dan Kemenarikan Media				
1	Ketepatan pemutaran audio serta tampilan elemen pendukung seperti teks dan objek 3 dimensi dapat dijalankan dengan baik.	✓		
2	Pemilihan warna, ikon, dan font nyaman dilihat dan mudah dipahami	✓		
3	Tata letak tampilan menu dan ikon navigasi yang sesuai dan konsisten.	✓		
4	Objek 3D alat musik ritmis dan melodis ditampilkan dengan visual yang jelas dan proporsional.	✓		
B. Fungsi Media				
1	Fitur Augmented Reality dapat dijalankan dengan baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓		
2	Marker dapat dikenali dan dipindai dengan stabil.	✓		
3	Media menampilkan informasi alat musik ritmis dan melodis secara jelas	✓		
4	Media menyajikan objek 3D dan informasi alat musik ritmis serta melodis tradisional Indonesia secara akurat dan konsisten dari sisi konsep.	✓		
C. Penggunaan Media				
1	Penerapan teknologi Augmented Reality pada media ini mendukung penyajian objek 3D dan informasi alat			

Dipindai dengan CamScanner

	musik ritmis serta melodis tradisional Indonesia secara visual dan Interaktif.	✓		
2	Alur penggunaan media dirancang secara jelas, logis, dan konsisten.	✓		
3	Media Augmented Reality dapat dioperasikan dengan baik dari sisi teknis tanpa kendala yang signifikan.	✓		

C. Komentar dan Saran Perbaikan

- Suara dari natarak ditambahkan bagian-bagian alat musik.
- Konsistensi visual yang menggunakan suara sesuai materi.

D. Kesimpulan

Aplikasi Aplikasi Augmented Reality untuk Pembelajaran Alat Musik Ritmis dan Melodis Tradisional Indonesia ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan TANPA REVISI.
2. Layak untuk digunakan DENGAN REVISI SESUAI SARAN.
3. TIDAK LAYAK DIGUNAKAN.

(*Mohon berikan centang (✓) pada nomor sesuai dengan keputusan Bapak/Ibu)

Singaraja, 22 Desember 2024

Ahli,

Dr. Luh Vani Bramati Dini

ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA
AUGMENTED REALITY UNTUK PEMBELAJARAN ALAT MUSIK RITMIS DAN MELODIS
TRADISIONAL INDONESIA

Hari/Tanggal : 23 Desember 2024
 Validator : Dr. Agus Anwar Fauzi Permana, M. Ed.

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) pada setiap item instrument sesuai penilaian yang diberikan.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Media

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
A Tampilan dan Kemenarikan Media				
1	Ketepatan pemutaran audio serta tampilan elemen pendukung seperti teks dan objek 3 dimensi dapat dijalankan dengan baik.	✓		
2	Pemilihan warna, ikon, dan font nyaman dilihat dan mudah dipahami		✓	ditgeser
3	Tata letak tampilan menu dan ikon navigasi yang sesuai dan konsisten.	✓		
4	Objek 3D alat musik ritmis dan melodis ditampilkan dengan visual yang jelas dan proporsional.	✓		
B Fungsi Media				
1	Fitur Augmented Reality dapat dijalankan dengan baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓		
2	Marker dapat dikenali dan dipindai dengan stabil.	✓		
3	Media menampilkan informasi alat musik ritmis dan melodis secara jelas	✓		
4	Media menyajikan objek 3D dan informasi alat musik ritmis serta melodis tradisional Indonesia secara akurat dan konsisten dari sisi konsep.	✓		
C Penggunaan Media				
1	Penerapan teknologi Augmented Reality pada media ini mendukung penyajian objek 3D dan informasi alat	✓		

	musik ritmis serta melodis tradisional Indonesia secara visual dan interaktif.			
2	Alur penggunaan media dirancang secara jelas, logis, dan konsisten.	✓		
3	Media Augmented Reality dapat dioperasikan dengan baik dari sisi teknis tanpa kendala yang signifikan.	✓		

C. Komentar dan Saran Perbaikan

Revisi tulisan supaya jelas.

D. Kesimpulan

Aplikasi Aplikasi Augmented Reality untuk Pembelajaran Alat Musik Ritmis dan Melodis Tradisional Indonesia ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan TANPA REVISI.
- (2) Layak untuk digunakan DENGAN REVISI SESUAI SARAN.
3. TIDAK LAYAK DIGUNAKAN.

(*Mohon berikan centang (✓) pada nomor sesuai dengan keputusan Bapak/Ibu)

Singaraja, 23 Des 2024

Ahli,

(Dr. Agus Anj)

ANGKET VALIDITAS AHLI ISI
AUGMENTED REALITY UNTUK PEMBELAJARAN ALAT MUSIK RITMIS DAN
MELODIS TRADISIONAL INDONESIA

Hari/Tanggal : 18-12-2025

Validator : KADEK YONDIKA YUSA GIRI, S.Pd

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Isi

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
A Desain Pembelajaran				
1	Alur penyajian materi dalam media AR tersusun dengan baik dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.	✓		
2	Media AR membantu siswa memahami konsep alat musik ritmis dan melodis tradisional Indonesia.	✓		
3	Media AR memotivasi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran.	✓		
B Isi Materi				
4	Konten materi alat musik ritmis dan melodis tradisional Indonesia sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa SD.	✓		
5	Materi yang disampaikan dalam Media AR sesuai dengan standar kurikulum atau kompetensi yang ingin dicapai.	✓		
6	Materi pada media AR memuat unsur keberagaman budaya Indonesia sebagai bagian dari keberagaman			

	budaya nasional.	✓		
7	Materi pada media AR yang disajikan sesuai dengan sumber yang valid dan dapat dipercaya.	✓		
C Bahasa				
8	Bahasa yang digunakan dalam media AR mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.	✓		
9	Alur penggunaan media dirancang secara jelas, logis, dan konsisten.	✓		
10	Istilah-istilah yang digunakan tidak membingungkan siswa dan relevan dengan materi pembelajaran.	✓		

C. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Aplikasi Aplikasi Augmented Reality untuk Pembelajaran Alat Musik Ritmis dan Melodis Tradisional Indonesia ini dinyatakan:

- ✓ Layak untuk digunakan TANPA REVISI.
- 2. Layak untuk digunakan DENGAN REVISI SESUAI SARAN.
- 3. TIDAK LAYAK DIGUNAKAN.

(*Mohon berikan centang (✓) pada nomor sesuai dengan keputusan Bapak/Ibu)

Singaraja, 18-12-2023

Ahli,

Dimp
KADEK YONDIKA YUKA GIRI, S.Pd

**ANGKET VALIDITAS AHLI ISI
AUGMENTED REALITY UNTUK PEMBELAJARAN ALAT MUSIK RITMIS DAN
MELODIS TRADISIONAL INDONESIA**

Hari/Tanggal : 18 - 12 - 2025

Validator : Komang Aprilliani Maha Supardhi, S.Pd

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Isi

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
A Desain Pembelajaran				
1	Alur penyajian materi dalam media AR tersusun dengan baik dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.	✓		
2	Media AR membantu siswa memahami konsep alat musik ritmis dan melodis tradisional Indonesia.	✓		
3	Media AR memotivasi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran.	✓		
B Isi Materi				
4	Konten materi alat musik ritmis dan melodis tradisional Indonesia sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa SD.	✓		
5	Materi yang disampaikan dalam Media AR sesuai dengan standar kurikulum atau kompetensi yang ingin dicapai.	✓		
6	Materi pada media AR memuat unsur keberagaman budaya Indonesia sebagai bagian dari keberagaman			

	budaya nasional.	✓		
7	Materi pada media AR yang disajikan sesuai dengan sumber yang valid dan dapat dipercaya.	✓		
C Bahasa				
8	Bahasa yang digunakan dalam media AR mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.	✓		
9	Alur penggunaan media dirancang secara jelas, logis, dan konsisten.	✓		
10	Istilah-istilah yang digunakan tidak membingungkan siswa dan relevan dengan materi pembelajaran.	✓		

C. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Aplikasi Aplikasi Augmented Reality untuk Pembelajaran Alat Musik Ritmis dan Melodis Tradisional Indonesia ini dinyatakan:

- ✓ Layak untuk digunakan TANPA REVISI.
2. Layak untuk digunakan DENGAN REVISI SESUAI SARAN.
3. TIDAK LAYAK DIGUNAKAN.

(*Mohon berikan centang (✓) pada nomor sesuai dengan keputusan Bapak/Ibu)

Singaraja, 18-12-2023

Ahli,

APM
(Komang Apriyanti Supardi, SPd)

Evaluasi Kegunaan Aplikasi *Augmented Reality* untuk Pembelajaran Alat Musik Ritmis dan Melodis Tradisional Indonesia

Jenis responden:

☐ Guru ☒ Siswa ☐ Umum

Nama Responden: KD. Pradita Putri Monik Sena

Tanggal:

Petunjuk pengisian:

Berikan tanda silang (X) pada angka yang sesuai dengan tingkat persetujuan Anda terhadap setiap pernyataan berikut, berdasarkan pengalaman anda menggunakan aplikasi *augmented reality* untuk pembelajaran alat musik ritmis dan melodis tradisional Indonesia.

Skala Penilaian:

Nilai	Keterangan
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Netral / Ragu-ragu
4	Setuju
5	Sangat Setuju

Kuesioner:

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
1	Saya berpikir akan menggunakan aplikasi ini lagi.	☐	☐	☐	☐	☒
2	Saya merasa aplikasi ini rumit untuk digunakan.	☒	☐	☐	☐	☐
3	Saya merasa aplikasi ini mudah digunakan.	☐	☐	☐	☐	☒
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi untuk menggunakan aplikasi ini.	☐	☐	☐	☒	☐
5	Saya merasa fitur-fitur pada aplikasi ini berjalan dengan semestinya.	☐	☐	☐	☐	☒

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi) dalam aplikasi ini.	☒	☐	☐	☐	☐
7	Saya merasa orang lain akan cepat memahami cara menggunakan aplikasi ini.	☐	☐	☐	☐	☒
8	Saya merasa aplikasi ini membingungkan.	☒	☐	☐	☐	☐
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi ini.	☒	☐	☐	☐	☐
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi ini.	☒	☐	☐	☐	☐

*(Mohon berikan centang (✓) pada nomor sesuai dengan kesimpulan Kritik/Saran)

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja,.....



(K... Prastha Ratumanan)
Sena

Evaluasi Kegunaan Aplikasi *Augmented Reality* untuk Pembelajaran Alat Musik Ritmis dan Melodis Tradisional Indonesia

Jenis responden:

☐ Guru ☐ Siswa ☒ Umum

Nama Responden: Ni Kadek Sasha Citra Utami, S.Pd.

Tanggal: 18 Desember 2025

Petunjuk pengisian:

Berikan tanda silang (X) pada angka yang sesuai dengan tingkat persetujuan Anda terhadap setiap pernyataan berikut, berdasarkan pengalaman anda menggunakan aplikasi *augmented reality* untuk pembelajaran alat musik ritmis dan melodis tradisional Indonesia.

Skala Penilaian:

Nilai	Keterangan
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Netral / Ragu-ragu
4	Setuju
5	Sangat Setuju

Kuesioner:

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
1	Saya berpikir akan menggunakan aplikasi ini lagi.	☐	☐	☐	☐	☒
2	Saya merasa aplikasi ini rumit untuk digunakan.	☒	☐	☐	☐	☐
3	Saya merasa aplikasi ini mudah digunakan.	☐	☐	☐	☐	☒
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi untuk menggunakan aplikasi ini.	☐	☒	☐	☐	☐
5	Saya merasa fitur-fitur pada aplikasi ini berjalan dengan semestinya.	☐	☐	☐	☐	☒

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi) dalam aplikasi ini.	☐	☒	☐	☐	☐
7	Saya merasa orang lain akan cepat memahami cara menggunakan aplikasi ini.	☐	☐	☐	☒	☐
8	Saya merasa aplikasi ini membingungkan.	☒	☐	☐	☐	☐
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi ini.	☐	☐	☐	☐	☒
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi ini.	☐	☒	☐	☐	☐

*(Mohon berikan centang (✓) pada nomor sesuai dengan kesimpulan Kritik/Saran)

Aplikasi ini menurut saya aplikasi yang cukup mudah digunakan dengan penggunaan Augmented Reality (AR) akan mempermudah dalam penggambaran dari alat musik. Kedepannya adanya penambahan fitur-fitur tambahan akan membuat aplikasi semakin baik.

Singaraja, 18 Desember 2025

(Ali Kadek Suda Citra U.S.H.)

Evaluasi Kegunaan Aplikasi *Augmented Reality* untuk Pembelajaran Alat Musik Ritmis dan Melodis Tradisional Indonesia

Jenis responden:

☐ Guru ☐ Siswa ☒ Umum

Nama Responden: 1 Ketut Aldy Pramana Putra, S.Kom

Tanggal: 18 Desember 2025.

Petunjuk pengisian:

Berikan tanda silang (X) pada angka yang sesuai dengan tingkat persetujuan Anda terhadap setiap pernyataan berikut, berdasarkan pengalaman anda menggunakan aplikasi *augmented reality* untuk pembelajaran alat musik ritmis dan melodis tradisional Indonesia.

Skala Penilaian:

Nilai	Keterangan
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Netral / Ragu-ragu
4	Setuju
5	Sangat Setuju

Kuesioner:

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
1	Saya berpikir akan menggunakan aplikasi ini lagi.	☐	☐	☐	☐	☒
2	Saya merasa aplikasi ini rumit untuk digunakan.	☐	☒	☐	☐	☐
3	Saya merasa aplikasi ini mudah digunakan.	☐	☐	☐	☒	☐
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi untuk menggunakan aplikasi ini.	☐	☒	☐	☐	☐
5	Saya merasa fitur-fitur pada aplikasi ini berjalan dengan semestinya.	☐	☐	☐	☐	☒

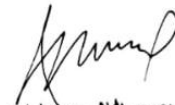
No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi) dalam aplikasi ini.	☒	☐	☐	☐	☐
7	Saya merasa orang lain akan cepat memahami cara menggunakan aplikasi ini.	☐	☐	☐	☒	☐
8	Saya merasa aplikasi ini membingungkan.	☒	☐	☐	☐	☐
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi ini.	☐	☐	☐	☐	☒
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi ini.	☐	☒	☐	☐	☐

*(Mohon berikan centang (✓) pada nomor sesuai dengan kesimpulan

Kritik/Saran)

Dengan adanya aplikasi ini sangat mempermudah pembelajaran kedepannya khususnya dalam belajar alat musik ramis dan melodis. Ada aplikasi ini fitur fiturnya sudah lumayan lengkap dan dapat dengan mudah dipahami, kedepannya penambahan fitur dan juga alat musiknya dapat dikembangkan agar sesuai dengan perkembangan zaman dan kebutuhan pengguna nantinya.

Singaraja, 18. Desember 2025



(I Ketut Aldy Pramana)

Evaluasi Kegunaan Aplikasi *Augmented Reality* untuk Pembelajaran Alat Musik Ritmis dan Melodis Tradisional Indonesia

Jenis responden:

☒ Guru ☐ Siswa ☐ Umum

Nama Responden: **KADEK YONDIKA YUSA GIRI, S.Pd**

Tanggal: **18-12-2025**

Petunjuk pengisian:

Berikan tanda silang (X) pada angka yang sesuai dengan tingkat persetujuan Anda terhadap setiap pernyataan berikut, berdasarkan pengalaman anda menggunakan aplikasi *augmented reality* untuk pembelajaran alat musik ritmis dan melodis tradisional Indonesia.

Skala Penilaian:

Nilai	Keterangan
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Netral / Ragu-ragu
4	Setuju
5	Sangat Setuju

Kuesioner:

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
1	Saya berpikir akan menggunakan aplikasi ini lagi.	☐	☐	☐	☒	☐
2	Saya merasa aplikasi ini rumit untuk digunakan.	☐	☒	☐	☐	☐
3	Saya merasa aplikasi ini mudah digunakan.	☐	☐	☐	☐	☒
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi untuk menggunakan aplikasi ini.	☐	☒	☐	☐	☐
5	Saya merasa fitur-fitur pada aplikasi ini berjalan dengan semestinya.	☐	☐	☐	☐	☒

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi) dalam aplikasi ini.	☒	☐	☐	☐	☐
7	Saya merasa orang lain akan cepat memahami cara menggunakan aplikasi ini.	☐	☐	☐	☒	☐
8	Saya merasa aplikasi ini membingungkan.	☐	☒	☐	☐	☐
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi ini.	☐	☐	☐	☒	☐
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi ini.	☐	☒	☐	☐	☐

*(Mohon berikan centang (✓) pada nomor sesuai dengan kesimpulan

Kritik/Saran)

.....

.....

.....

.....

.....

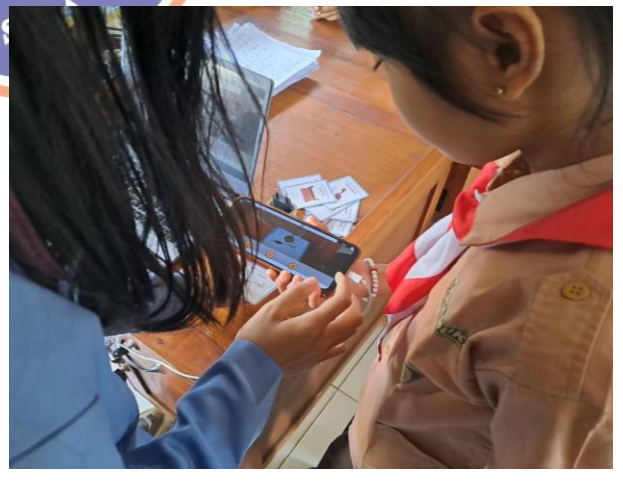
.....

Singaraja, 18 - 12 - 2025

Kadek

KADEK YONDIKA YUSA GIKI, S.Pd

Lampiran 5. Dokumentasi pengujian



RIWAYAT HIDUP



Ni Komang Metri Malia Aiswarya lahir di Klungkung pada tanggal 14 Mei 2004. Saat ini, penulis tinggal di Jl Gunung Agung GG Teratai No 1 Lingk Sengguan. Merupakan Anak ketiga dari pasangan Bapak I Komang Sucipta dan Ibu Ni Wayan Sukariasih. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Penulis memulai pendidikan di SD Negeri 2 Semarapura dan lulus pada tahun 2016. Setelah itu, penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 1 Semarapura dan menyelesaikannya pada tahun 2019. Pada jenjang pendidikan menengah atas, penulis menempuh pendidikan di SMA Negeri 1 Semarapura dan lulus pada tahun 2022. Saat ini, penulis menempuh pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha, mengambil program studi Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak (TRPL), dan penulis memiliki minat dan bakat dalam pengembangan game, AR, pengembangan asset dan karakter digital berupa 2D dan 3D.