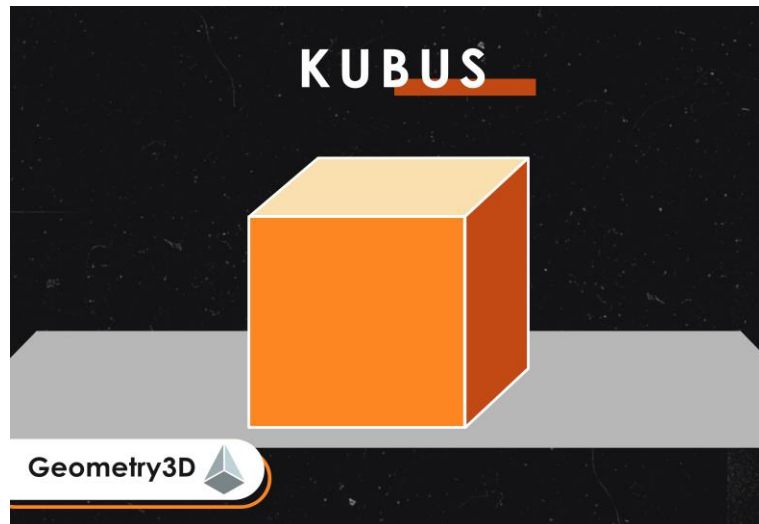


**LAMPIRAN MARKER
AUGMENTED REALITY PENGENALAN BANGUN
RUANG**





Gambar 1. Bangun Ruang Kubus



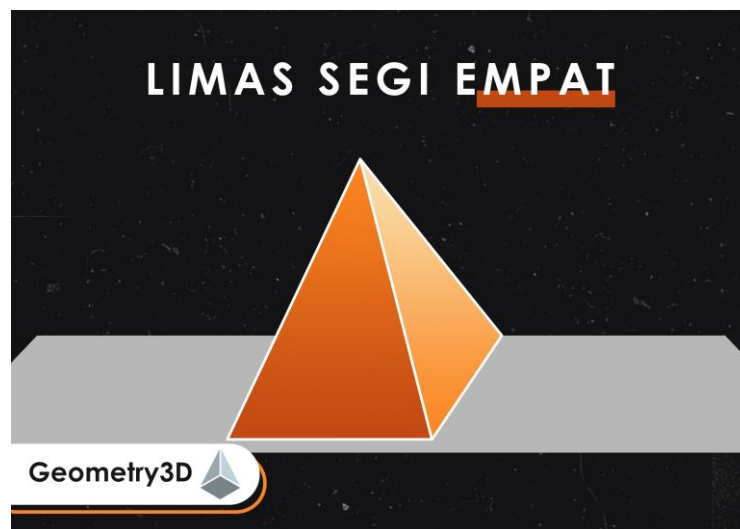
Gambar 2. Bangun Ruang Balok



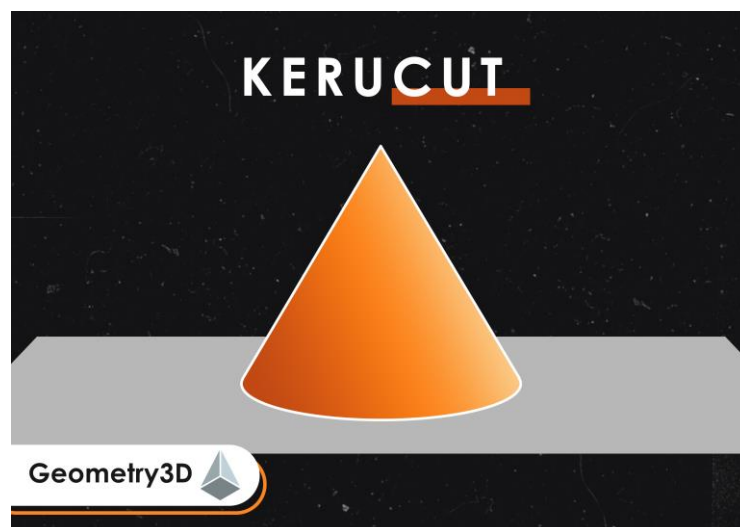
Gambar 3. Bangun Ruang Tabung



Gambar 4. Bangun Ruang Prisma Segitiga



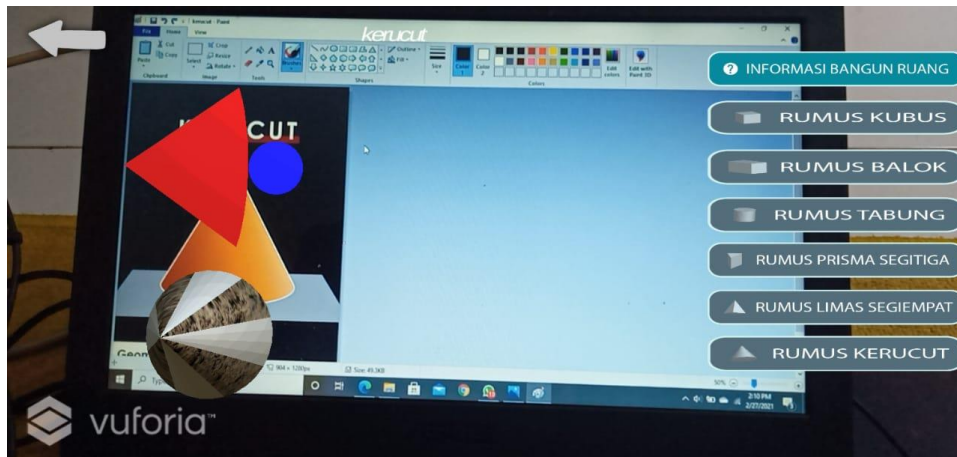
Gambar 5. Bangun Ruang Limas Segiempat



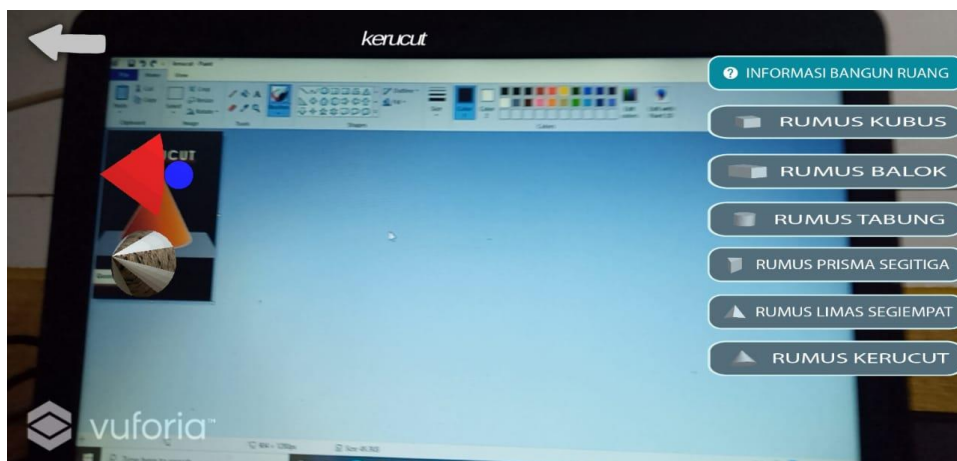
Gambar 6. Bangun Ruang Kerucut

LAMPIRAN UJI COBA
APLIKASI *AUGMENTED REALITY* PENGENALAN
BANGUN RUANG

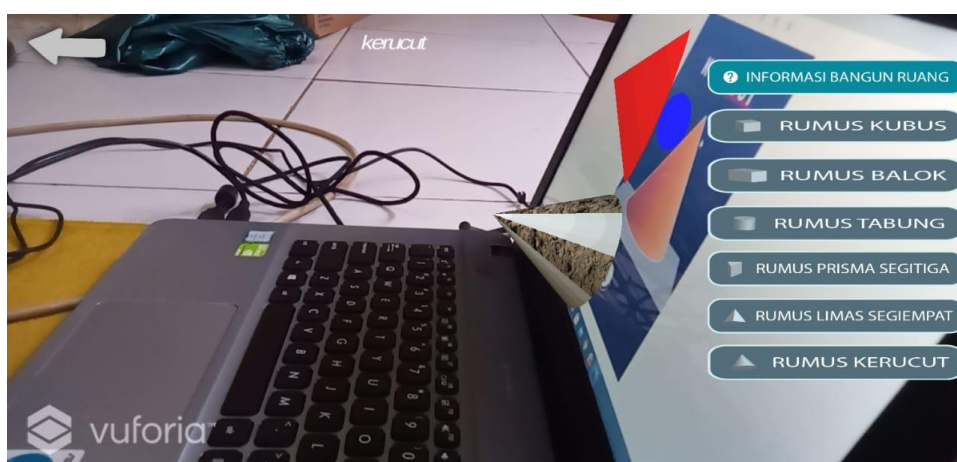




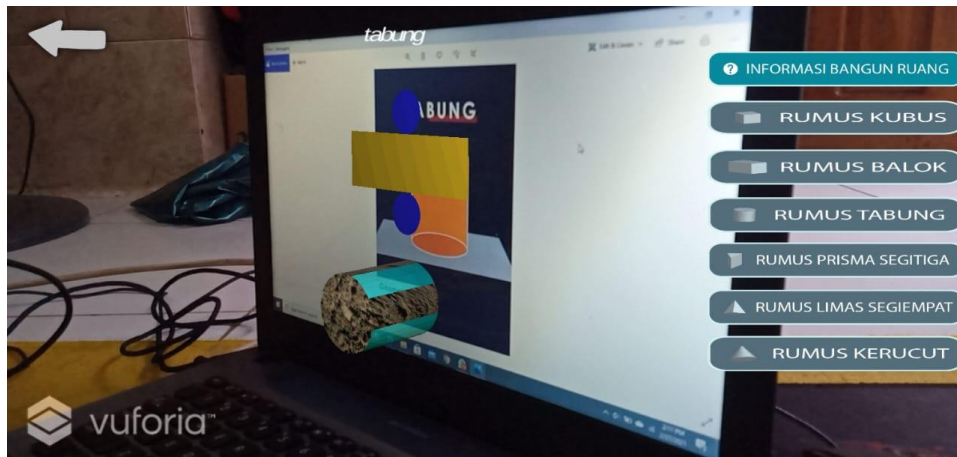
Gambar 1. Uji Ukuran Marker 100%



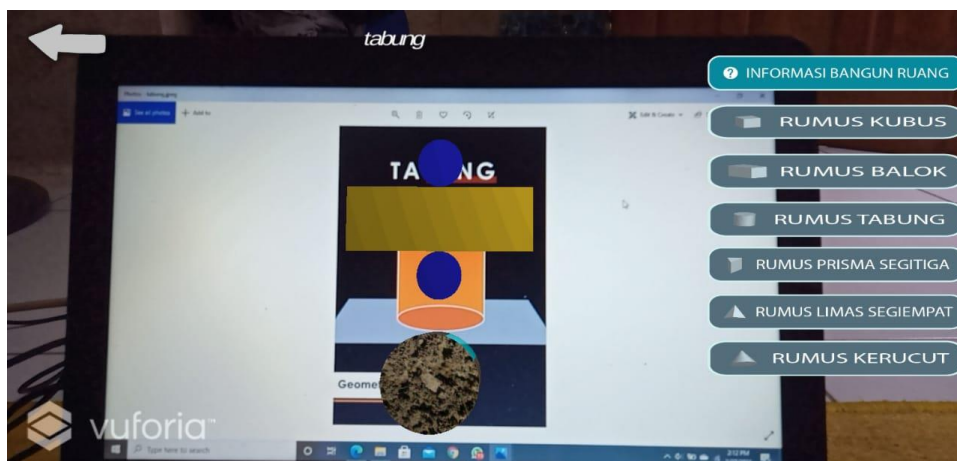
Gambar 2. Uji Ukuran Marker 50%



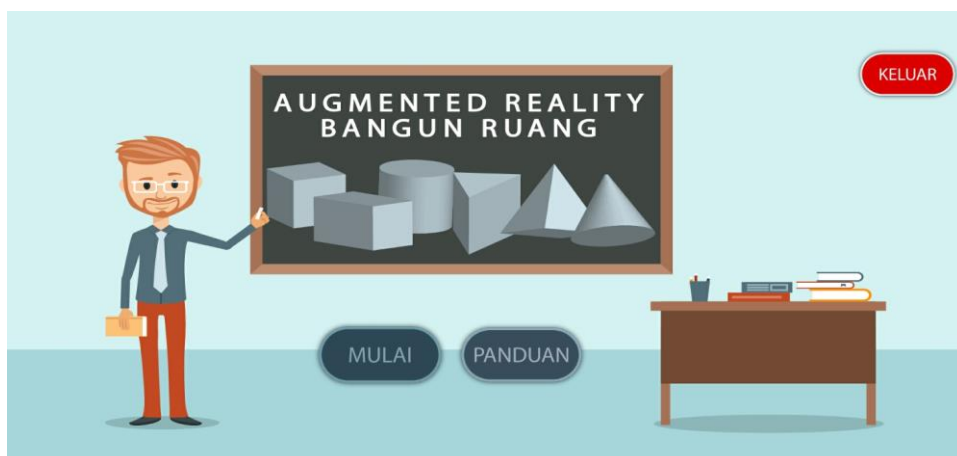
Gambar 3. Uji Sudut 0°-30°



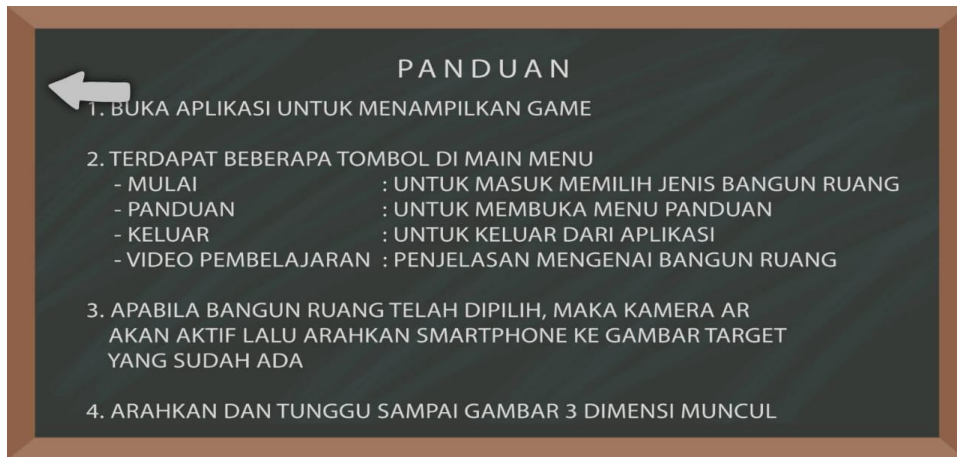
Gambar 4. Uji Sudut 30°-60°



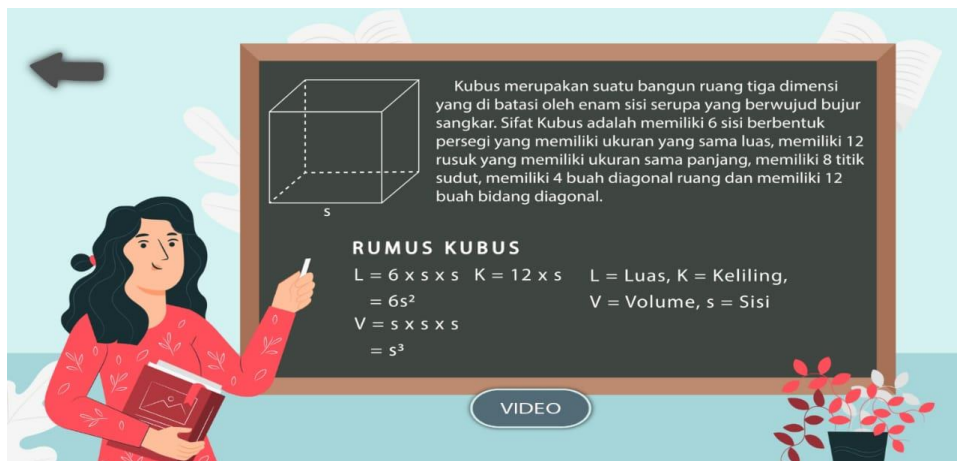
Gambar 5. Uji Sudut 60°-90°



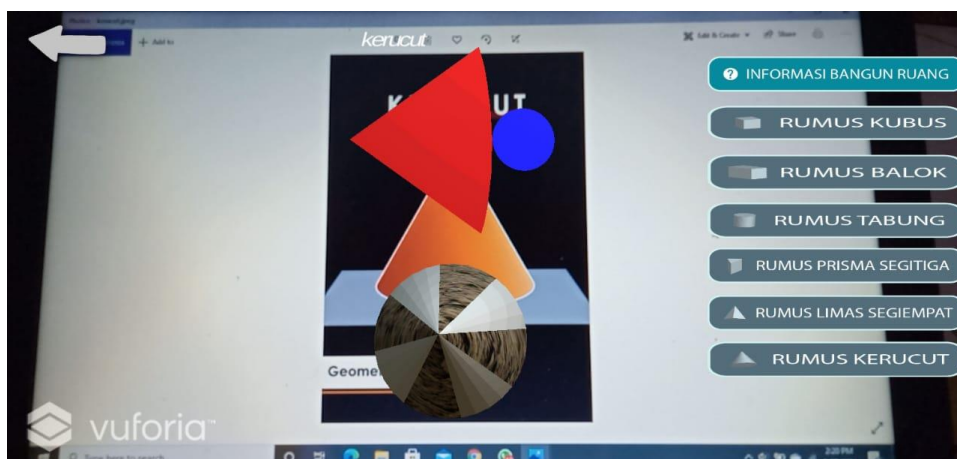
Gambar 6. Tampilan Main Menu



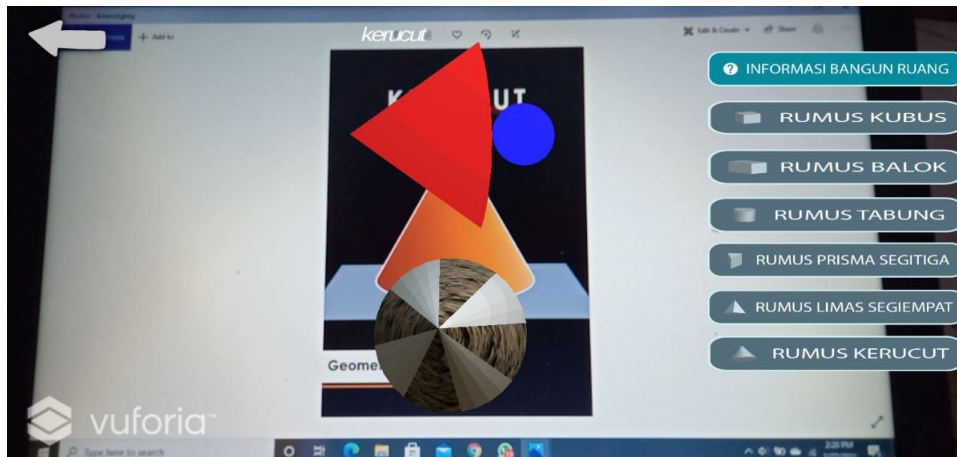
Gambar 7. Tampilan Panduan



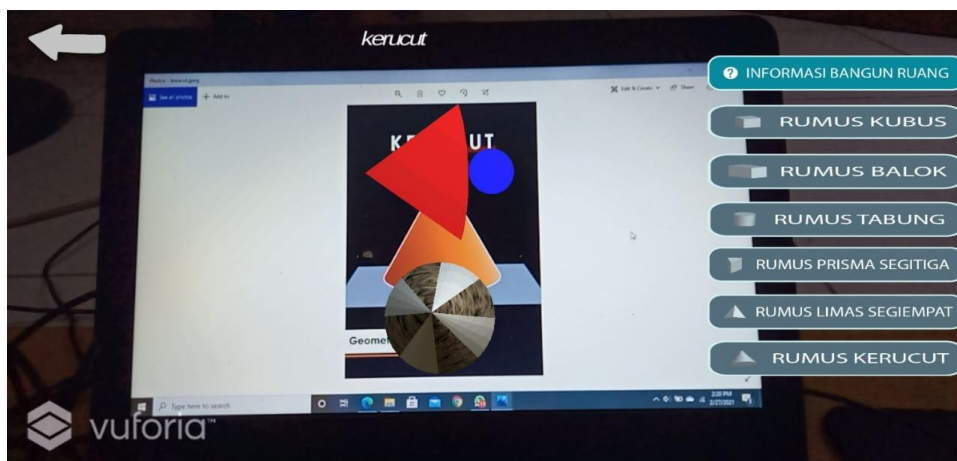
Gambar 8. Memilih *Button* Rumus Bangun Ruang



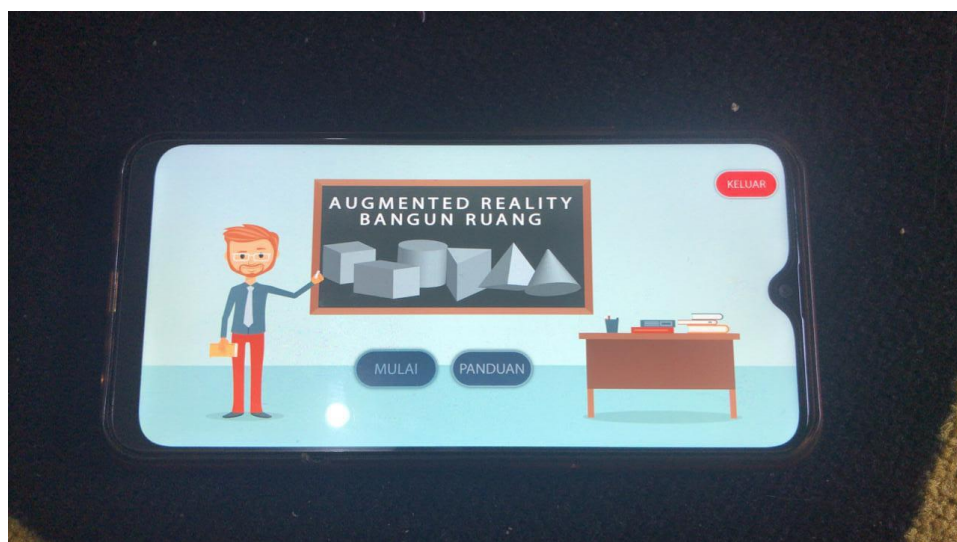
Gambar 9. Pencahayaan Laptop 0%



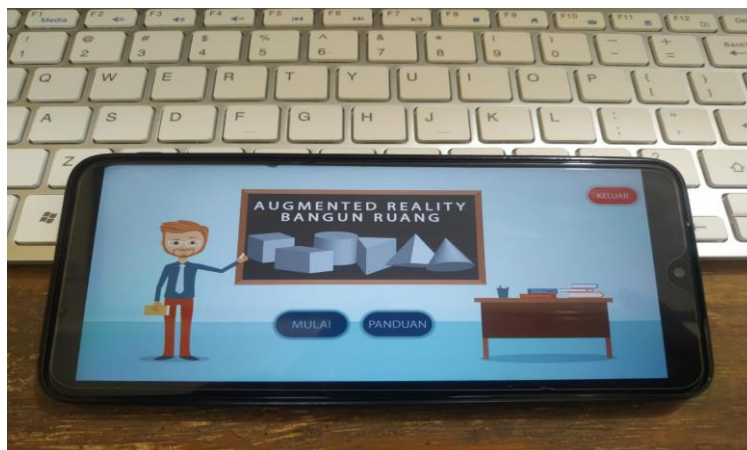
Gambar 10. Pencahayaan Laptop 50%



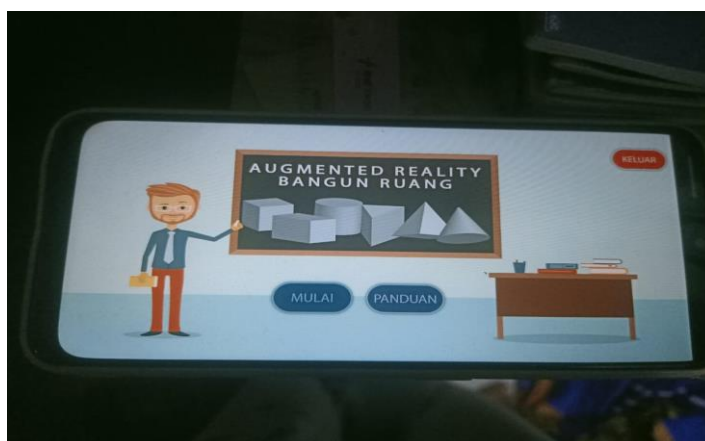
Gambar 11. Pencahayaan Laptop 100%



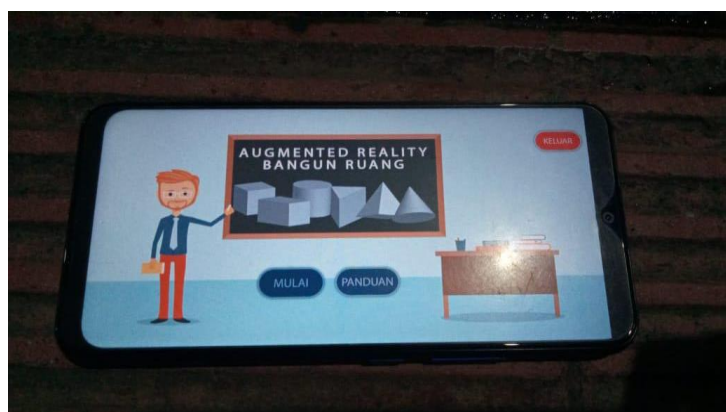
Gambar 12. Android Oppo A5s



Gambar 13. *Android Redmi Note 8 Pro*



Gambar 14. *Android Oppo A9 2020*



Gambar 15. *Android Vivo 1904*

LAMPIRAN KUISIONER
PENELITIAN *APLIKASI AUGMENTED REALITY*
PENGENALAN BANGUN RUANG



KUISIONER PENELITIAN
AUGMENTED REALITY PENGENALAN BANGUN RUANG

Nama : I Nyoman Saputra Wahyu Wijaya
 Usia : 32 Tahun
 Jenis Kelamin : Laki – Laki / Perempuan

Petunjuk : Bapak / Ibu / Siswa diminta untuk menggunakan aplikasi Augmented Reality Pengenalan Bangun Ruang. Setelah itu berikan nilai aplikasi pada lingkaran – lingkaran yang berada diantara atribut merepresentasikan bangun ruang, deskripsi dan rumus rumus yang memadai. Pernyataan Bapak / Ibu / Siswa baca dengan memberi tanda "X" pada lingkaran yang sesuai. Dimohonkan agar semua pertanyaan diisi dan tidak ada yang kosong. Sebelumnya, peneliti mengucapkan terima kasih atas partisipasinya dalam pengisian angket ini.

No	Keterangan	1	2	3	4	5	6	7	Keterangan
1	Menghalangi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Mendukung
2	Rumit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sederhana
3	Tidak efisien	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Efisien
4	Membingungkan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Jelas
5	Membosankan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Mengasikkan
6	Tidak menarik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Menarik
7	Konvensional	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Berdaya cipta
8	Lazim	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Terdepan

Singaraja, 24 Februari 2021

Yang Menyatakan,



I Nyoman Saputra Wahyu W

Gambar 1. Responden 1

KUISIONER PENELITIAN
AUGMENTED REALITY PENGENALAN BANGUN RUANG


Nama : *Kebut Agus Seputra*
 Usia : 30 Tahun
 Jenis Kelamin : Laki - Laki / ~~Perempuan~~

Petunjuk : Bapak / Ibu / Siswa diminta untuk menggunakan aplikasi Augmented Reality Pengenalan Bangun Ruang. Setelah itu berikan nilai aplikasi pada lingkaran - lingkaran yang berada diantara atribut merepresentasikan bangun ruang, deskripsi dan rumus rumus yang memadai. Pernyataan Bapak / Ibu / Siswa baca dengan memberi tanda "X" pada lingkaran yang sesuai. Dimohonkan agar semua pertanyaan diisi dan tidak ada yang kosong. Sebelumnya, peneliti mengucapkan terima kasih atas partisipasinya dalam pengisian angket ini.

No	Keterangan	1	2	3	4	5	6	7	Keterangan
1	Menghalangi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Mendukung
2	Rumit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Sederhana
3	Tidak efisien	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Efisien
4	Membingungkan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Jelas
5	Membosankan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Mengasikkan
6	Tidak menarik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Menarik
7	Konvensional	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Berdaya cipta
8	Lazim	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Terdepan

Singaraja, 21 Februari 2021

Yang Menyatakan,



Kebut Agus Seputra

Gambar 2. Responden 2

KUISIONER PENELITIAN
AUGMENTED REALITY PENGENALAN BANGUN RUANG

Nama : Ni Wayan Kurniasih
 Usia : 54 Tahun
 Jenis Kelamin : ~~Laki~~ / Perempuan

Petunjuk : Bapak / Ibu / Siswa diminta untuk menggunakan aplikasi Augmented Reality Pengenalan Bangun Ruang. Setelah itu berikan nilai aplikasi pada lingkaran - lingkaran yang berada diantara atribut merepresentasikan bangun ruang, deskripsi dan rumus - rumus yang memadai. Pernyataan Bapak / Ibu / Siswa baca dengan memberi tanda "X" pada lingkaran yang sesuai. Dimohonkan agar semua pertanyaan diisi dan tidak ada yang kosong. Sebelumnya, peneliti mengucapkan terima kasih atas partisipasinya dalam pengisian angket ini.

No	Keterangan	1	2	3	4	5	6	7	Keterangan
1	Menghalangi	O	O	O	O	O	O	X	Mendukung
2	Rumit	O	O	O	X	O	O	O	Sederhana
3	Tidak efisien	O	O	O	O	O	X	O	Efisien
4	Membingungkan	O	O	O	O	O	O	X	Jelas
5	Membosankan	O	O	O	O	O	X	O	Mengasikkan
6	Tidak menarik	O	O	O	O	O	O	X	Menarik
7	Konvensional	O	O	O	O	O	X	O	Berdaya cipta
8	Lazim	O	O	O	O	X	O	O	Terdepan

Singaraja, 24 Februari 2021

Yang Menyatakan,



Ni Wayan Kurniasih

Gambar 3. Responden 3

KUISIONER PENELITIAN
AUGMENTED REALITY PENGENALAN BANGUN RUANG

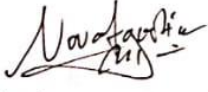
Nama : Putu Nova Agustina, S.Pd.
 Usia : 43 Tahun
 Jenis Kelamin : Laki - Laki / ~~Perempuan~~

Petunjuk : Bapak / Ibu / Siswa diminta untuk menggunakan aplikasi Augmented Reality Pengenalan Bangun Ruang. Setelah itu berikan nilai aplikasi pada lingkaran - lingkaran yang berada diantara atribut merepresentasikan bangun ruang, deskripsi dan rumus - rumus yang memadai. Pernyataan Bapak / Ibu / Siswa baca dengan memberi tanda "X" pada lingkaran yang sesuai. Dimohonkan agar semua pertanyaan diisi dan tidak ada yang kosong. Sebelumnya, peneliti mengucapkan terima kasih atas partisipasinya dalam pengisian angket ini.

No	Keterangan	1	2	3	4	5	6	7	Keterangan
1	Menghalangi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Mendukung
2	Rumit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sederhana
3	Tidak efisien	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Efisien
4	Membingungkan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Jelas
5	Membosankan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Mengasikkan
6	Tidak menarik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Menarik
7	Konvensional	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Berdaya cipta
8	Lazim	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Terdepan

Singaraja, 24 Februari 2021

Yang Menyatakan,


 (Putu Nova Agustina)

Gambar 4. Responden 4

KUISIONER PENELITIAN
AUGMENTED REALITY PENGENALAN BANGUN RUANG

Nama : I Gusti A-A. Krisna Utami
 Usia : 33 Tahun
 Jenis Kelamin : Laki - Laki / Perempuan

Petunjuk : Bapak / Ibu / Siswa diminta untuk menggunakan aplikasi Augmented Reality Pengenalan Bangun Ruang. Setelah itu berikan nilai aplikasi pada lingkaran - lingkaran yang berada diantara atribut merepresentasikan bangun ruang, deskripsi dan rumus - rumus yang memadai. Pernyataan Bapak / Ibu / Siswa baca dengan memberi tanda "X" pada lingkaran yang sesuai. Dimohonkan agar semua pertanyaan diisi dan tidak ada yang kosong. Sebelumnya, peneliti mengucapkan terima kasih atas partisipasinya dalam pengisian angket ini.

No	Keterangan	1	2	3	4	5	6	7	Keterangan
1	Menghalangi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Mendukung
2	Rumit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sederhana
3	Tidak efisien	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Efisien
4	Membingungkan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Jelas
5	Membosankan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Mengasikkan
6	Tidak menarik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Menarik
7	Konvensional	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Berdaya cipta
8	Lazim	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Terdepan

Singaraja 24 Februari 2021

Yang Menyatakan,



I Gusti A-A. Krisna Utami

Gambar 5. Responden 5

KUISIONER PENELITIAN
AUGMENTED REALITY PENGENALAN BANGUN RUANG


Nama : Gede Dodi Hery Andika
Usia : 22 Tahun
Jenis Kelamin : Laki – Laki / ~~Perempuan~~

Petunjuk : Bapak / Ibu / Siswa diminta untuk menggunakan aplikasi Augmented Reality Pengenalan Bangun Ruang. Setelah itu berikan nilai aplikasi pada lingkaran – lingkaran yang berada diantara atribut merepresentasikan bangun ruang, deskripsi dan rumus rumus yang memadai. Pernyataan Bapak / Ibu / Siswa baca dengan memberi tanda "X" pada lingkaran yang sesuai. Dimohonkan agar semua pertanyaan diisi dan tidak ada yang kosong. Sebelumnya, peneliti mengucapkan terima kasih atas partisipasinya dalam pengisian angket ini.

No	Keterangan	1	2	3	4	5	6	7	Keterangan
1	Menghalangi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Mendukung
2	Rumit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sederhana
3	Tidak efisien	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Efisien
4	Membingungkan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Jelas
5	Membosankan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Mengasikkan
6	Tidak menarik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Menarik
7	Konvensional	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Berdaya cipta
8	Lazim	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Terdepan

Singaraja, Februari 2021

Yang Menyatakan,


 Gede Dodi Hery Andika

Gambar 6. Responden 6

KUISIONER PENELITIAN
AUGMENTED REALITY PENGENALAN BANGUN RUANG

Nama : M. Herry Susanto
Usia : 22 Tahun
Jenis Kelamin : Laki - Laki / Perempuan

Petunjuk : Bapak / Ibu / Siswa diminta untuk menggunakan aplikasi Augmented Reality Pengenalan Bangun Ruang. Setelah itu berikan nilai aplikasi pada lingkaran - lingkaran yang berada diantara atribut merepresentasikan bangun ruang, deskripsi dan rumus rumus yang memadai. Pernyataan Bapak / Ibu / Siswa baca dengan memberi tanda "X" pada lingkaran yang sesuai. Dimohonkan agar semua pertanyaan diisi dan tidak ada yang kosong. Sebelumnya, peneliti mengucapkan terima kasih atas partisipasinya dalam pengisian angket ini.

No	Keterangan	1	2	3	4	5	6	7	Keterangan
1	Menghalangi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Mendukung
2	Rumit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sederhana
3	Tidak efisien	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Efisien
4	Membingungkan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Jelas
5	Membosankan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Mengasikkan
6	Tidak menarik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Menarik
7	Konvensional	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Berdaya cipta
8	Lazim	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Terdepan

Singaraja, Februari 2021

Yang Menyatakan,

Herry

M. Herry Susanto

Gambar 7. Responden 7

KUISIONER PENELITIAN
AUGMENTED REALITY PENGENALAN BANGUN RUANG

Nama : I Wayan Darmika
Usia : 20 Tahun
Jenis Kelamin : Laki - Laki / Perempuan

Petunjuk : Bapak / Ibu / Siswa diminta untuk menggunakan aplikasi Augmented Reality Pengenalan Bangun Ruang. Setelah itu berikan nilai aplikasi pada lingkaran - lingkaran yang berada diantara atribut merepresentasikan bangun ruang, deskripsi dan rumus rumus yang memadai. Pernyataan Bapak / Ibu / Siswa baca dengan memberi tanda "X" pada lingkaran yang sesuai. Dimohonkan agar semua pertanyaan diisi dan tidak ada yang kosong. Sebelumnya, peneliti mengucapkan terima kasih atas partisipasinya dalam pengisian angket ini.

No	Keterangan	1	2	3	4	5	6	7	Keterangan
1	Menghalangi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Mendukung
2	Rumit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Sederhana
3	Tidak efisien	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Efisien
4	Membingungkan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Jelas
5	Membosankan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Mengasikkan
6	Tidak menarik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Menarik
7	Konvensional	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Berdaya cipta
8	Lazim	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Terdepan

Singaraja, 15 Februari 2021

Yang Menyatakan,



.....
I WAYAN DARMIKA

Gambar 8. Responden 8

KUISIONER PENELITIAN
AUGMENTED REALITY PENGENALAN BANGUN RUANG

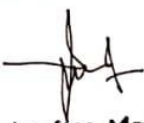
Nama : *Kadek Yoga Mahendra Dharma*
 Usia : *9* Tahun
 Jenis Kelamin : Laki - Laki / ~~Pelamin~~

Petunjuk : Bapak / Ibu / Siswa diminta untuk menggunakan aplikasi Augmented Reality Pengenalan Bangun Ruang. Setelah itu berikan nilai aplikasi pada lingkaran - lingkaran yang berada diantara atribut merepresentasikan bangun ruang, deskripsi dan rumus rumus yang memadai. Pernyataan Bapak / Ibu / Siswa baca dengan memberi tanda "X" pada lingkaran yang sesuai. Dimohonkan agar semua pertanyaan diisi dan tidak ada yang kosong. Sebelumnya, peneliti mengucapkan terima kasih atas partisipasinya dalam pengisian angket ini.

No	Keterangan	1	2	3	4	5	6	7	Keterangan
1	Menghalangi	0	0	0	0	0	<input checked="" type="checkbox"/>	0	Mendukung
2	Rumit	0	0	0	0	<input checked="" type="checkbox"/>	0	0	Sederhana
3	Tidak efisien	0	0	0	0	0	<input checked="" type="checkbox"/>	0	Efisien
4	Membingungkan	0	0	0	0	0	<input checked="" type="checkbox"/>	0	Jelas
5	Membosankan	0	0	0	0	0	0	<input checked="" type="checkbox"/>	Mengasikkan
6	Tidak menarik	0	0	0	0	0	<input checked="" type="checkbox"/>	0	Menarik
7	Konvensional	0	0	0	0	<input checked="" type="checkbox"/>	0	0	Berdaya cipta
8	Lazim	0	0	0	0	0	0	<input checked="" type="checkbox"/>	Terdepan

Singaraja, Februari 2021

Yang Menyatakan,


Kadek Yoga Mahendra D.

Gambar 9. Responden 9

KUISIONER PENELITIAN
AUGMENTED REALITY PENGENALAN BANGUN RUANG


Nama : *Gede Danur Rawa Narendra*
 Usia : *8* Tahun
 Jenis Kelamin : Laki – Laki / Perempuan

Petunjuk : Bapak / Ibu / Siswa diminta untuk menggunakan aplikasi Augmented Reality Pengenalan Bangun Ruang. Setelah itu berikan nilai aplikasi pada lingkaran – lingkaran yang berada diantara atribut merepresentasikan bangun ruang, deskripsi dan rumus rumus yang memadai. Pernyataan Bapak / Ibu / Siswa baca dengan memberi tanda "X" pada lingkaran yang sesuai. Dimohonkan agar semua pertanyaan diisi dan tidak ada yang kosong. Sebelumnya, peneliti mengucapkan terima kasih atas partisipasinya dalam pengisian angket ini.

No	Keterangan	1	2	3	4	5	6	7	Keterangan
1	Menghalangi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Mendukung
2	Rumit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sederhana
3	Tidak efisien	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Efisien
4	Membingungkan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Jelas
5	Membosankan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Mengasikkan
6	Tidak menarik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Menarik
7	Konvensional	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Berdaya cipta
8	Lazim	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Terdepan

Singaraja, Februari 2021

Yang Menyatakan,


Gede Danur Rawa Narendra

Gambar 10. Responden 10