



LAMPIRAN

Lampiran 1. Draf Wawancara

WAWANCARA**Narasumber: NI Nyoman Sudharmini, S.P.,S.Pd.****1. Hari: Ke- 1 (Tanggal, 21 Mei 2019)**

Peneliti : Perkenalkan bu saya Gede Ari Adnyana mahasiswa Undiksha, jurusan Pendidikan Teknik Informatika, jadi tujuan saya kesini ingin mencari informasi terkait penelitian yang akan saya lakukan yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran”.

Ibu Sudharmini :Nama ibu Ni Nyoman Sudharmini, disini ibu sangat merasa senang jika adik ingin membuat media pembelajran untuk kami di SD Negeri 4 Suwug ini. Kalau boleh tahu adik ari mau membuat media pembelajaran seperti apa?

Peneliti : Begini bu, saya belum menentukan media pembelajaran seperti apa yang saya akan buat nantinya dan pada matapelajaran apa saya terapkan. Jadi Kedatangan saya ke sini sebenarnya ingin menentukan hal tersebut terlebih dahulu bu.

Ibu Sudharmini :Kebetulan sekali dik, ibu sangat membutuhkan sebuah media pembelajaran untuk pelajaran IPA.

Peneliti : Jadi begitu ya bu, kira-kira untuk kelas berapa ya bu, ?

(Ibu Sudharmini sambil mengecek silabus untuk menentukan materi yang cocok dengan media yang akan dibuat nantinya)

Ibu Sudharmini : Di kelas 4 dik. Ibu sarankan adik membuatkan sebuah media pembelajaran yang mana menggambarkan bagaimana cara mengenalkan hewan berdasarkan jenis makanannya kepada siswa didalam kelas.

Peneliti : Nggih bu, kalau boleh tahu, kenapa ibu sarankan untuk memilih materi itu ya bu?

Ibu Sudharmini : Iya, karena saya masih kekurangan media untuk menjelaskan ke mereka, apalagi kalau makhluk hidup yang tidak ada di dalam buku ajar, jadi saya harus menggambarannya secara manual di papan tulis ini dik.

Peneliti : Nggih bu. kalau seperti itu mungkin saya akan mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia yang interaktif bu, karena melihat kurangnya fasilitas LCD maupun laptop yang tersedia di sekolah ini jadi alangkah baiknya saya membuat media yang bisa dijalankan pada smartphone android, karena saya lihat ibu sendiri juga sudah biasa menggunakan smartphone ini untuk sehari harinya, nah media yang cocok seperti video animasi, Augmented Reality atau Virtual Reality.

Ibu Sudharmini : Nggih boleh saja dik, tetapi apakah bisa didemokan terlebih dahulu ya, bagaimana cara kerja Augmented Reality ataupun Virtual Reality yang adik sebutkan tadi kepada siswa saya, sekaligus saya juga bisa memahami teknologi tersebut, tetapi kalau video animasi rasanya saya sudah sering dengar.

Peneliti : Baik bu, saya akan demokan terlebih dahulu kepada siswa, dan saya akan siapkan juga salah satu contoh media pembelajaran interaktif yang sebelumnya sudah pernah dibuat. Boleh saya minta waktu sebentar untuk mendemokannya di kelas ya bu?

Ibu Sudharmini : Nggih besok saya akan sisihkan beberapa menit jam mengajar saya, kalau jam 9.15 bisa ya dik? jadi saya alokasikan 15 menit untuk adik mendemokannya.

Peneliti : Baik bu, saya bisa bu. Terimakasih sebelumnya karena sudah menyisihkan waktunya untuk saya bu,

Ibu Sudharmini : Baik dik, saya tunggu besok ya.



2. Hari: Ke-2 (Tanggal 22 Mei 2019)

(Setelah melakukan demonstrasi kepada 18 orang siswa kelas IV SD Negeri 4 Suwug selama 15 menit dan dilakukan penyebaran angket tentang media pembelajaran interaktif yang lebih mudah untuk mereka dalam penyampaian materi)

3. Hari: Ke-3 (Tanggal 23 Mei 2019)

Peneliti : Selamat siang bu. Bisa minta waktunya sebentar bu.

Ibu Sudharmini : Bisa dik.

Peneliti : Jadi begini bu, kemarin saya sudah melakukan penyebaran angket di kelas IV. Hasilnya sebanyak 10 siswa mengatakan kesulitan pada pelajaran IPA, sisanya memilih matematika, bahasa inggris dan bahasa bali bu, selain itu dari beberapa media yang saya ajukan mereka lebih memilih untuk menggunakan Augmented Reality untuk medianya nanti.

Ibu Sudharmini : Nggih dik , saya juga setelah mendengar dan melihat demonstrasi dari adik sepertinya saya lebih tertarik apabila adik mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan teknologi *Augmented Reality*, karena dari alat pendukung yang dibutuhkan juga tidak terlalu banyak dan saya rasa materi yang akan saya sampaikan nanti juga lebih tepat apabila dengan menggunakan teknologi tersebut.

Peneliti : Baik bu, kalau begitu saya akan kembangkan media pembelajaran interaktif ini dengan teknologi *Augmented Reality*.

4. Hari: Ke-4 (Tanggal 15 Juli 2019)

Peneliti : Selamat pagi bu. Bisa minta waktunya sebentar bu.

Ibu Sudharmini : Nggih bagaimana dik, ada yang mau di diskusikan kembali.

Peneliti : Jadi begini bu, setelah saya diskusikan dengan dosen pembimbing , saya disarankan untuk menambahkan materi didalam media yang saya

buat nantinya yaitu "hubungan antar sesama makhluk hidup" kalau menurut ibu bagaimana?

Ibu Sudharmini : Nggih boleh saja dik, kalau memang seperti itu jauh lebih bagus, saya jadi lebih banyak bisa menggunakan media yang adik buat nantinya.

Peneliti : Oh iya bu untuk di penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya, kira-kira hewan apa saja yang akan ditampilkan di media yang akan saya buat?

Ibu Sudharmini : Kalau berdasarkan materi yang sebelumnya saya ajarkan hanya menggambarkan beberapa bintang saja termasuk binatang yang ada di darat maupun di air, sebaiknya adik pakai jenis binatang yang paling mungkin mereka temui di alam seperti, ayam, bebek, sapi, kuda, kambing, monyet, dan yang lainnya.

Peneliti : Baik bu, kalau memang lebih bagus saya akan lanjutkan mendiskusikan dengan dosen pembimbing saya untuk masuk ke tahap selanjutnya. Terimakasih bu.

Mengetahui,
 Kepala Sekolah,

Nyomsana, S.Pd, SD
 NIP.197611302000121001

Singaraja, 15 Juli 2019
 Narasumber,



Ni Nyoman Sudharmini, S.P., S.Pd.
 NIP.

Lampiran 2. Silabus Pembelajaran Kelas IV SD



SILABUS PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SD Negeri 4 Suwug
 Mata Pelajaran : IPA
 Kelas/Program : IV/SD
 Semester : 1

STANDAR KOMPETENSE:

3. Menggolongkan hewan, berdasarkan jenis makanannya.

KOMPETENSI DASAR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	INDIKATOR	PENILAIAN			ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR	NILAI KARAKTER
				TEKNIK	INSTRUMEN	CONTOH INSTRUMEN			
3.1. Mengidentifikasi jenis makanan hewan.	Penggolongan dan Daur Hidup Hewan A. Jenis-jenis Makanan Hewan (hlm.43) 1. Makanan berupa tumbuhan (hlm.44) a. Daun (hlm.44) b. Batang (hlm.44) c. Buah (hlm.44) d. Biji (hlm.45) 2. Makanan berupa hewan (hlm.45)	<ul style="list-style-type: none"> o Mendeskripsikan jenis makanan berupa tumbuhan: <ul style="list-style-type: none"> - Daun - Batang - Buah - Biji o Menjelaskan makanan berupa hewan 	<ul style="list-style-type: none"> o Mengidentifikasi jenis makanan hewan berupa tumbuhan o Menjelaskan jenis makanan hewan berupa hewan 	Tes tertulis	Soal essay Soal PG	Latihan hal 57 Latihan hal 58	2 x 30'	Buku IPA SD/MI BSE Kelas IV	Kreatif, mandiri, rasa ingin tahu, jujur, peduli, tanggung jawab, kerja keras, disiplin.



KOMPETENSI DASAR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	INDIKATOR	PENILAIAN			ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR	NILAI KARAKTER
				TEKNIK	INSTRUMEN	CONTOH INSTRUMEN			
3.2. Menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanannya.	Penggolongan dan Daur Hidup Hewan B. Penggolongan Hewan (hlm.45) 1. Herbivora (hlm.45) 2. Karnivora (hlm.46) 3. Omnivora (hlm.47)	<ul style="list-style-type: none"> o Menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanan. <ul style="list-style-type: none"> o Herbivora o Karnivora o Omnivora 	<ul style="list-style-type: none"> o Menggolongkan hewan-hewan yang termasuk pemakan tumbuhan (herbivora), pemakan daging (karnivora), dan pemakan segala (omnivora) o Memberikan contoh hewan herbivora, karnivora dan omnivora 	Tes tertulis	Soal essay Soal PG	Latihan hal 57 Latihan hal 58	2 x 30'	Buku IPA SD/MI BSE Kelas IV Charta mengenai hewan herbivora, karnivora dan omnivora	Kreatif, mandiri, rasa ingin tahu, jujur, peduli, tanggung jawab, kerja keras, disiplin.



Ni Nyoman Sudharmini, S.Pd., S.Pd.
 Kepala Sekolah SD Negeri 4 Suwug

Singaraja, 20 Mei 2019

Guru Mata Pelajaran IPA

Ni Nyoman Sudharmini, S.P., S.Pd.



SILABUS PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SD Negeri 4 Suwug
 Mata Pelajaran : IPA
 Kelas/Program : IV/SD
 Semester : 1

STANDAR KOMPETENSI:

5. Memahami hubungan sesama makhluk hidup dan antara makhluk hidup dengan lingkungannya.

KOMPETENSI DASAR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	INDIKATOR	PENILAIAN			ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR	NILAI KARAKTER
				TEKNIK	INSTRUMEN	CONTOH INSTRUMEN			
5.1 Mengidentifikasi beberapa jenis hubungan khas (simbiosis) dan hubungan "makan dan dimakan" antar makhluk hidup (rantai makanan).	Makhluk Hidup dan Lingkungannya A. Hubungan antar makhluk hidup (hlm.60) 1. Simbiosis mutualisme (hlm.60) 2. Simbiosis parasitisme (hlm.60) 3. Simbiosis komensalisme (hlm.60) B. Rantai makanan (hlm.61)	<ul style="list-style-type: none"> o Menjelaskan hubungan antar makhluk hidup. o Memberikan contoh dalam kehidupan sehari-hari mengenai hubungan antar makhluk hidup o Menjelaskan hubungan makan dan dimakan antar makhluk hidup o Membuat skema rantai makanan sederhana di sawah, kebun dan laut 	<ul style="list-style-type: none"> o Mengidentifikasi hubungan khas antarmakhluk hidup (simbiosis) o Mengkomunikasikan manfaat dan kerugian yang terjadi akibat hubungan antarmakhluk hidup o Menggambar hubungan makan dan dimakan antarmakhluk hidup melalui rantai makanan sederhana 	Tes tertulis	Soal essay Soal PG	Latihan hal 70 Latihan hal 72	4 x 30'	Buku IPA SD/MI BSE Kelas IV Charta mengenai simbiosis mutualisme, parasitisme dan komensalisme serta rantai makanan sederhana	Kreatif, mandiri, rasa ingin tahu, jujur, peduli, tanggung jawab, kerja keras, disiplin.

KOMPETENSI DASAR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	INDIKATOR	PENILAIAN			ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR	NILAI KARAKTER
				TEKNIK	INSTRUMEN	CONTOH INSTRUMEN			
5.2 Mendeskripsikan hubungan antara makhluk hidup dengan lingkungannya.	<p>Mahluk Hidup dan Lingkungannya</p> <p>C. Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya (hlm.65)</p> <p>1. Pen cemar (hlm.67)</p> <p>2. Kebakaran hutan (hlm.68)</p>	<ul style="list-style-type: none"> o Mengamati anggota ekosistem kebun, kolam hias, sawah dan hutan o Mengamati dan memahami bahwa pencemaran, penebangan dan kebakaran hutan merusak kelestarian lingkungan. 	<ul style="list-style-type: none"> o Mengamati bentuk-bentuk saling ketergantungan antara hewan dan tumbuhan di lingkungan sekitar. o Memprediksi kemungkinan yang akan terjadi bila lingkungan berubah, misalnya akibat dari pencemaran di sungai, kebakaran di hutan, dan penebangan pohon. 	Tes tertulis	Soal essay Soal PG	Latihan hal 70 Latihan hal 72	2 x 30'	Buku IPA SD/MI BSE Kelas IV Charta mengenai pencemaran lingkungan dan kebakaran hutan	Kreatif, mandiri, rasa ingin tahu, jujur, peduli, tanggung jawab, kerja keras, disiplin.



...ketahui,
Kepala Sekolah SD Negeri 4 Suwug

... S.Pd SD

Singaraja, 20 Mei 2019

Guru Mata Pelajaran IPA

Ni Nvoman Sudharnini, S.P., S.Pd.



Lampiran 3. Angket Siswa

KUISIONER ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Identitas Responden

Nama : km widnyana
 Kelas/ No : 11
 Asal Sekolah : SPN 4 SUWU 9

Petunjuk Pengisian

1. Tulislah Identitas Diri anda pada tempat yang disediakan.
2. Jawablah pertanyaan-pertanyaan dalam angket dengan memberi tanda (✓) pada jawaban yang anda pilih.
3. Berikan alasan singkat pada tiap jawaban yang anda pilih di tempat yang telah disediakan.

A. Kondisi Pembelajaran Siswa

1. Apakah dalam pembelajaran dikelas, anda pernah mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran?

(✓) Pernah
 () Tidak pernah

2. Jika pernah, pada matapelajaran apa anda sering mengalami kesulitan?

() Matematika
 (✓) IPA
 () IPS
 () Bahasa Indonesia
 () Lain-lain

Alasan : karena saya bingung

3. Menurut anda pada materi apa anda sering mengalami kesulitan untuk memahami materi yang disampaikan guru?

() ... simbiosis

Alasan : karena bahasanya ... susah dipahami

B. Media yang dibutuhkan dalam Pembelajaran

4. Menurut anda, Pembelajaran yang membuat lebih mudah mengerti materi pelajaran dengan cara seperti apa?

- () Ceramah
 () Menggunakan alat peraga
 Menggunakan media (LCD, Komputer, Smartphone, dll)
 () Lain-lain

Alasan : karena jika menggunakan komputer lebih mudah

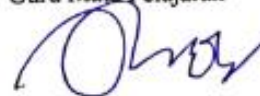
5. Jika anda memilih menggunakan media, menurut anda media yang seperti apa yang sesuai untuk pembelajaran tersebut?

- () Suara/ audio
 () Video Animasi 2 dimensi
 () Video Animasi 3 dimensi
 Aplikasi Augmented Reality (AR)
 () Aplikasi Virtual Reality (VR)
 () Lain-lain

Alasan : karena AR menarik

Singaraja, 22 Mei 2019

Guru Mata Pelajaran



Ni Nyoman Sudharmini, S.P., S.Pd
 NIP.

Lampiran 4 *Source Code**Source Code Menu Utama*

<i>Source Code untuk Menu_Manager</i>	
1	using System.Collections;
2	using System.Collections.Generic;
3	using UnityEngine;
4	using UnityEngine.UI;
5	using UnityEngine.SceneManagement;
6	
7	public class MenuController : MonoBehaviour {
8	
9	public string Scene1;
10	public string Scene2;
11	public string Scene3;
12	public string Scene4;
13	
14	public GameObject panelMenu;
15	public GameObject panelPanduan;
16	public GameObject panelTentang;
17	public GameObject panelLoading;
18	[SerializeField] GameObject PanelKeluar;
19	[SerializeField] GameObject panelUnduh;
20	
21	public Slider slider;
22	
23	AsyncOperation async;
24	
25	public AudioSource music;
26	public AudioSource openMenu;
27	public AudioSource closeMenu;
28	//private Music music2;
29	
30	public Button musicToggleButton;
31	public Sprite musicOnSprite;
32	public Sprite musicOffSprite;
33	
34	//public string Quit;
35	public string Menu;
36	
37	
38	
39	
40	private void Start()
41	{
42	panelMenu.SetActive(true);
43	PanelKeluar.SetActive(false);
44	panelPanduan.SetActive(false);
45	panelTentang.SetActive(false);
46	music.Play();

Source Code untuk Menu_Manager

```

47     openMenu.Stop();
48     closeMenu.Stop();
49     //music = GameObject.FindObjectOfType<Music>();
50     UpdateIcon();
51 }
52
53 public void Pengenalan()
54 {
55     panelMenu.SetActive(false);
56     StartCoroutine>LoadingPengenalan();
57 }
58 public void Simbiosis()
59 {
60     panelMenu.SetActive(false);
61     StartCoroutine>LoadingSimbiosis();
61 }
62
63 IEnumerator LoadingPengenalan()
64 {
65     panelLoading.SetActive(true);
66     async = SceneManager.LoadSceneAsync(Scene1);
67     async.allowSceneActivation = false;
68
69     while (async.isDone == false)
70     {
71         slider.value = async.progress;
72         if (async.progress == 0.9f)
73         {
74             slider.value = 1f;
75             async.allowSceneActivation = true;
76         }
77         yield return null;
78     }
79 }
80 }
81
82 IEnumerator LoadingSimbiosis()
83 {
84     panelLoading.SetActive(true);
85     async = SceneManager.LoadSceneAsync(Scene2);
86     async.allowSceneActivation = false;
87
88     while (async.isDone == false)
89     {
90         slider.value = async.progress;
91         if (async.progress == 0.9f)
92         {
93             slider.value = 1f;
94             async.allowSceneActivation = true;
95         }
96         yield return null;
97     }
98 }
99 }
100 public void keMenu()
101 {

```


Source Code untuk Menu_Manager

```

1021     panelMenu.SetActive(true);
03       panelPanduan.SetActive(false);
104       panelTentang.SetActive(false);
105       panelUnduh.SetActive(false);
106     }
107     public void MainMenuScene()
108     {
109
110         SceneManager.LoadScene(Menu);
112     }
113
114
115     public void Panduan()
116     {
117         panelMenu.SetActive(false);
118         panelPanduan.SetActive(true);
119     }
120     public void Tentang()
121     {
122         panelMenu.SetActive(false);
123         panelTentang.SetActive(true);
124     }
125
126
127
128     public void Unduh()
129     {
130         panelUnduh.SetActive(true);
131         openMenu.Play();
132         music.Pause();
133     }
134
135     public void ConfirmationUnduh(int choice2)
136     {
137         if (choice2 == 1)
138         {
139
140             Application.OpenURL("https://drive.google.com/file/d/14CJTvTT9VnPMPrj0L9s3YW
141             r9tMNOAeyN/view?usp=sharing");
142             Debug.Log("Unduh Berhasil");
143         }
144         else
145         {
146             panelUnduh.SetActive(false);
147             closeMenu.Play();
148             music.Play();
149         }
150
151     }
152
153     public void Keluar()
154     {
155         PanelKeluar.SetActive(true);
156         openMenu.Play();
157         music.Pause();
158

```

Source Code untuk Menu_Manager

```

159     }
160
161     public void Confirmation(int choice)
162     {
163         if (choice == 1)
164         {
165             Application.Quit();
166             Debug.Log("Berhasil");
167         }
168         else
169         {
170             PanelKeluar.SetActive(false);
171             closeMenu.Play();
172             music.Play();
173         }
174     }
175 }
176
177
178 public void PauseMusic()
179 {
180     //music.ToggleSound();
181     music.Pause();
182     UpdateIcon();
183 }
184
185 void UpdateIcon()
186 {
187     if (PlayerPrefs.GetInt("Muted", 0) == 0)
188     {
189         AudioListener.volume = 1;
190         musicToggleButton.GetComponent<Image>().sprite = musicOnSprite;
191     }
192     else
193     {
194
195         AudioListener.volume = 0;
196         musicToggleButton.GetComponent<Image>().sprite = musicOffSprite;
197     }
198 }
199 }
200 public void Closegame()
201 {
202     Application.Quit();
203 }
204
205 }
206
207

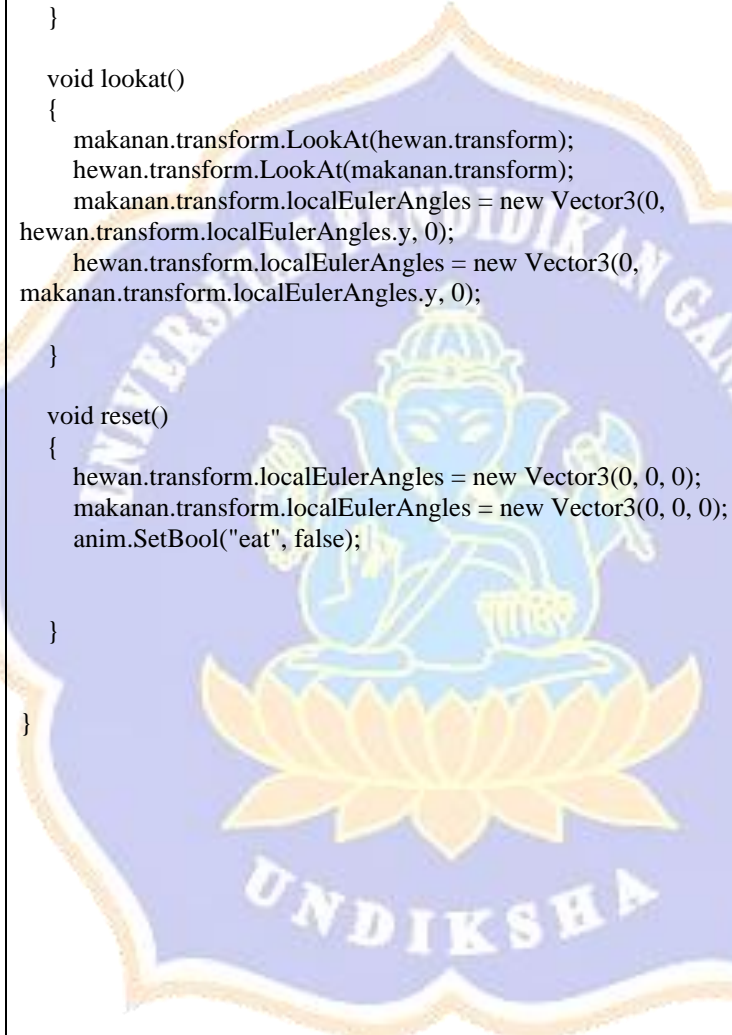
```

Source Code Menu Pengenalan Hewan

<i>Source Code untuk Menu Pengenalan Hewan</i>	
1	using UnityEngine.UI;
2	using System.Collections;
3	using System.Collections.Generic;
4	using System.Linq;
5	using UnityEngine;
6	using Vuforia;
7	
8	
9	
10	public class TrackerLogic : MonoBehaviour
11	{
12	public GameObject hewan;
13	public GameObject makanan;
14	public Animator anim;
15	// public AudioSource AudioNarasi;
16	
17	private Quaternion lookRotation;
18	private Vector3 direction;
19	
20	public float distance;
21	public float distanceThreshold = 1;
22	
23	
24	
25	// Use this for initialization
26	void Start()
27	{
28	
29	
30	anim = GetComponent<Animator>();
31	
32	
33	
34	}
35	void checkDistance()
36	{
37	distance = Vector3.Distance(hewan.transform.position,
38	makanan.transform.position);
39	lookat();
40	if (distance < distanceThreshold)
41	{
42	anim.SetBool("eat", true);
43	
44	
45	}
46	else
47	{
48	reset();
49	}
50	
51	}

Source Code untuk Menu Pengenalan Hewan

```
52 // Update is called once per frame
53 void Update()
54 {
55     if (makanan.activeSelf==true && hewan.activeSelf==true)
56     {
57
58         checkDistance();
59     }
60
61 }
62
63 void lookat()
64 {
65     makanan.transform.LookAt(hewan.transform);
66     hewan.transform.LookAt(makanan.transform);
67     makanan.transform.localEulerAngles = new Vector3(0,
68 hewan.transform.localEulerAngles.y, 0);
69     hewan.transform.localEulerAngles = new Vector3(0,
70 makanan.transform.localEulerAngles.y, 0);
71
72 }
73
74 void reset()
75 {
76     hewan.transform.localEulerAngles = new Vector3(0, 0, 0);
77     makanan.transform.localEulerAngles = new Vector3(0, 0, 0);
78     anim.SetBool("eat", false);
79
80 }
81
82 }
83
84 }
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
```



Source Code Menu Simbiosis

<i>Source Code</i> untuk Menu Simbiosis	
1	using UnityEngine.UI;
2	using System.Collections;
3	using System.Collections.Generic;
4	using System.Linq;
5	using UnityEngine;
6	using Vuforia;
7	
8	
9	
10	public class TrackerLogic2 : MonoBehaviour
11	{
12	
13	public GameObject Model1;
14	public GameObject Model2;
15	public GameObject Model3;
16	//public Animator anim;
17	//public AudioSource soundIdle;
18	// public AudioSource soundEat;
19	private Quaternion lookRotation;
20	private Vector3 direction;
21	
22	public float distance;
23	public float distanceThreshold = 1;
24	
25	
26	
27	// Use this for initialization
28	void Start()
29	{
30	
31	
32	}
33	// Update is called once per frame
34	void Update()
35	{
36	if (Model1.activeSelf == true && Model2.activeSelf == true)
37	{
38	lookat();
39	distance = Vector3.Distance(Model1.transform.position,
40	Model2.transform.position);
41	checkDistance();
42	
43	
44	}
45	reset();
46	}
47	void checkDistance()
48	{
49	if (distance < distanceThreshold)
50	{
51	action();
52	
53	

Source Code untuk Menu Simbiosis

```

54     }
55     else if (distance > distanceThreshold)
56     {
57         noAction();
58     }
59 }
60
61 void action()
61 {
62
63     Model3.SetActive(true);
64     Model2.SetActive(false);
65     Debug.Log("action berhasil");
66
67
68 }
69
70 void noAction()
71 {
72     Model3.SetActive(false);
73     Model2.SetActive(true);
74
75 }
76
77
78
79
80 void lookat()
81 {
82     Model2.transform.LookAt(Model1.transform);
83     Model1.transform.LookAt(Model2.transform);
84     Model2.transform.localEulerAngles = new Vector3(0,
85 Model1.transform.localEulerAngles.y, 0);
86     Model1.transform.localEulerAngles = new Vector3(0,
87 Model2.transform.localEulerAngles.y, 0);
88
89 }
90
91 void reset()
92 {
93     Model2.SetActive(true);
94
95     Debug.Log("reset");
96
97     Model1.transform.localEulerAngles = new Vector3(0, 0, 0);
98     Model2.transform.localEulerAngles = new Vector3(0, 0, 0);
99
100
101 }
102
103 }
104
105

```

Source Code Menu panduan

<i>Source Code untuk Menu Panduan</i>	
1	<code>using System.Collections;</code>
2	<code>using System.Collections.Generic;</code>
3	<code>using UnityEngine;</code>
4	<code>using UnityEngine.UI;</code>
5	
6	<code>public class SlidePetunjuk : MonoBehaviour {</code>
7	<code>public GameObject scrollbar;</code>
8	<code>float scrollPos = 0;</code>
9	<code>float[] pos;</code>
10	<code>int posisi = 0;</code>
11	<code> // Use this for initialization</code>
12	<code> void Start () {</code>
13	
14	<code> }</code>
15	
16	<code>public void next()</code>
17	<code>{</code>
18	<code> if (posisi < pos.Length - 1)</code>
19	<code> {</code>
20	<code> posisi += 1;</code>
21	<code> scrollPos = pos[posisi];</code>
22	<code> }</code>
23	<code>}</code>
24	
25	<code>public void prev()</code>
26	<code>{</code>
27	<code> if (posisi > 0)</code>
28	<code> {</code>
29	<code> posisi -= 1;</code>
30	<code> scrollPos = pos[posisi];</code>
31	<code> }</code>
32	<code>}</code>
33	<code>// Update is called once per frame</code>
34	<code>void Update () {</code>
35	<code> pos = new float[transform.childCount];</code>
36	<code> float distance = 1f / (pos.Length - 1f);</code>
37	<code> for (int i=0; i < pos.Length; i++)</code>
38	<code> {</code>
39	<code> pos[i] = distance * i;</code>
40	<code> }</code>
41	
42	<code> if (Input.GetMouseButton(0))</code>
43	<code> {</code>
44	<code> scrollPos = scrollbar.GetComponent<Scrollbar>().value;</code>
45	<code> } else</code>
46	<code> {</code>
47	<code> for (int i = 0; i < pos.Length; i++)</code>
48	<code> {</code>
49	<code> if (scrollPos < pos[i] + (distance / 2) && scrollPos > pos[i] - (distance / 2))</code>
50	<code> {</code>
51	<code> }</code>

Source Code untuk Menu Panduan

```

52         scrollbar.GetComponent<Scrollbar>().value =
53     Mathf.Lerp(scrollbar.GetComponent<Scrollbar>().value, pos[i], 0.15f);
54         posisi = i;
55     }
56 }
57 }
58 }
59 }
60 }

```

*Source Code Loading Screen Menu Pengenalan Hewan dan Simbiosis**Source Code untuk Loading Screen Menu Pengenalan Hewan dan Simbiosis*

```



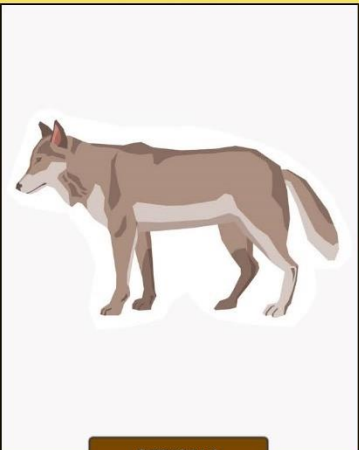

1     using System.Collections;
2     using UnityEngine;
3
4     using UnityEngine.UI;
5     using UnityEngine.SceneManagement;
6
7     public class LoadingControl : MonoBehaviour
8     {
9         public GameObject loadingScreenObj;
10        public Slider slider;
11
12        AsyncOperation async;
13
14        public void LoadScreenExample()
15        {
16            StartCoroutine>LoadingScreen();
17        }
18
19        IEnumerator LoadingScreen()
20        {
21            loadingScreenObj.SetActive(true);
22            async = SceneManager.LoadSceneAsync("Pengenalan");
23            async.allowSceneActivation = false;
24
25            while (async.isDone == false)
26            {
27                slider.value = async.progress;
28                if (async.progress == 0.9f)
29                {
30                    slider.value = 1f;
31                    async.allowSceneActivation = true;
32                }
33                yield return null;
34            }
35        }
36    }
37 }

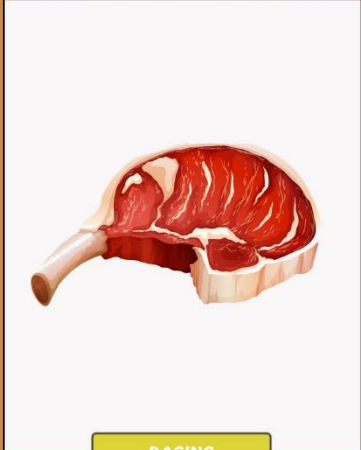



```

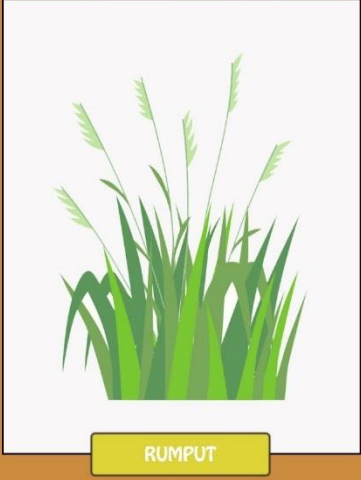



Source Code Narasi audio




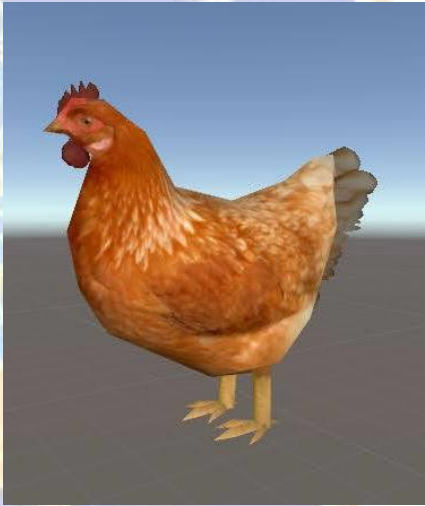
<i>Source Code untuk Narasi Controller</i>	
1	using UnityEngine;
2	using Vuforia;
3	using System.Collections;
4	
5	public class ImageTargetPlayAudio2 : MonoBehaviour,
6	ITrackableEventHandler
7	{
8	public AudioSource narasi;
9	
10	
11	private TrackableBehaviour mTrackableBehaviour;
12	
13	void Start()
14	{
15	mTrackableBehaviour = GetComponent<TrackableBehaviour>();
16	if (mTrackableBehaviour)
17	{
18	mTrackableBehaviour.RegisterTrackableEventHandler(this);
19	}
20	}
21	
22	public void OnTrackableStateChanged(
23	TrackableBehaviour.Status previousStatus,
24	TrackableBehaviour.Status newStatus)
25	{
26	if (newStatus == TrackableBehaviour.Status.DETECTED
27	newStatus == TrackableBehaviour.Status.TRACKED
28	newStatus == TrackableBehaviour.Status.EXTENDED_TRACKED)
29	{
30	// Play audio when target is found
31	narasi.Play();
32	}
33	}
34	else
35	{
36	// Stop audio when target is lost
37	narasi.Stop();
38	}
39	}
40	}
41	}
42	
43	
44	
45	
46	
47	
48	
49	
50	


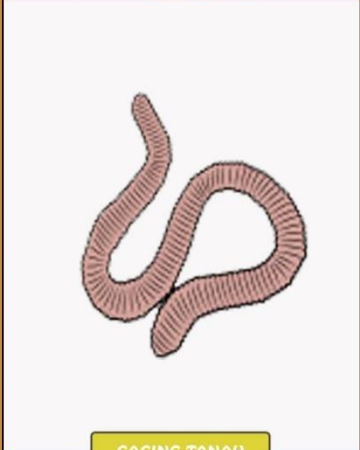
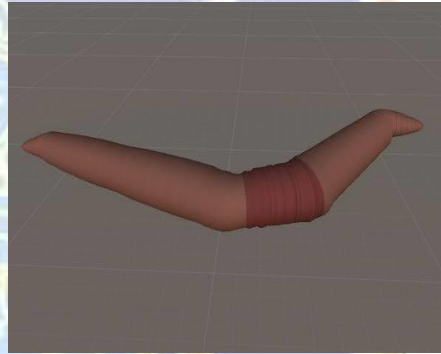
Lampiran 5. Implementasi Marker dan Objek 3D Pengenalan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya

No	Marker/ Penanda	Objek 3D
Pengenalan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya		
1	<p style="text-align: center;">KARTU AUGMENTED REALITY - HEWAN -</p>  <p style="text-align: center;">SINGA</p>	
2	<p style="text-align: center;">KARTU AUGMENTED REALITY - HEWAN -</p>  <p style="text-align: center;">SERIGALA</p>	


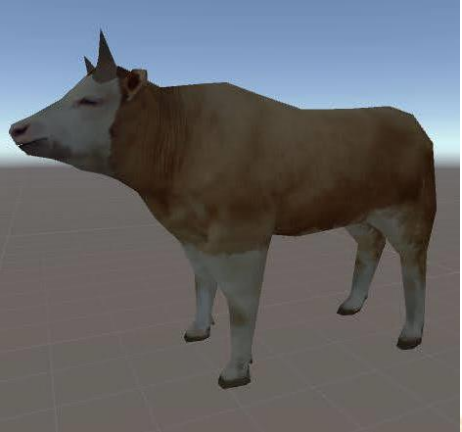


No	Marker/ Penanda	Objek 3D
3	<p data-bbox="470 315 767 365">KARTU AUGMENTED REALITY - MAKANAN HEWAN -</p>  <p data-bbox="528 801 708 842">DAGING</p>	
4	<p data-bbox="470 907 767 956">KARTU AUGMENTED REALITY - HEWAN -</p>  <p data-bbox="528 1393 708 1433">ZEBRA</p>	





No	Marker/ Penanda	Objek 3D
5	<p data-bbox="470 315 767 365">KARTU AUGMENTED REALITY - MAKANAN HEWAN -</p>  <p data-bbox="528 801 707 842">RUMPUT</p>	
6	<p data-bbox="470 904 767 954">KARTU AUGMENTED REALITY - HEWAN -</p>  <p data-bbox="528 1391 707 1431">KELINCI</p>	


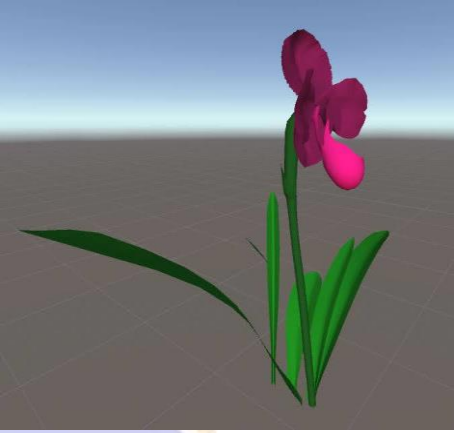
No	Marker/ Penanda	Objek 3D
7	<p data-bbox="470 315 767 365">KARTU AUGMENTED REALITY - MAKANAN HEWAN -</p>  <p data-bbox="528 801 707 842">WORTEL</p>	
8	<p data-bbox="470 904 767 954">KARTU AUGMENTED REALITY - HEWAN -</p>  <p data-bbox="528 1391 707 1431">AYAM</p>	

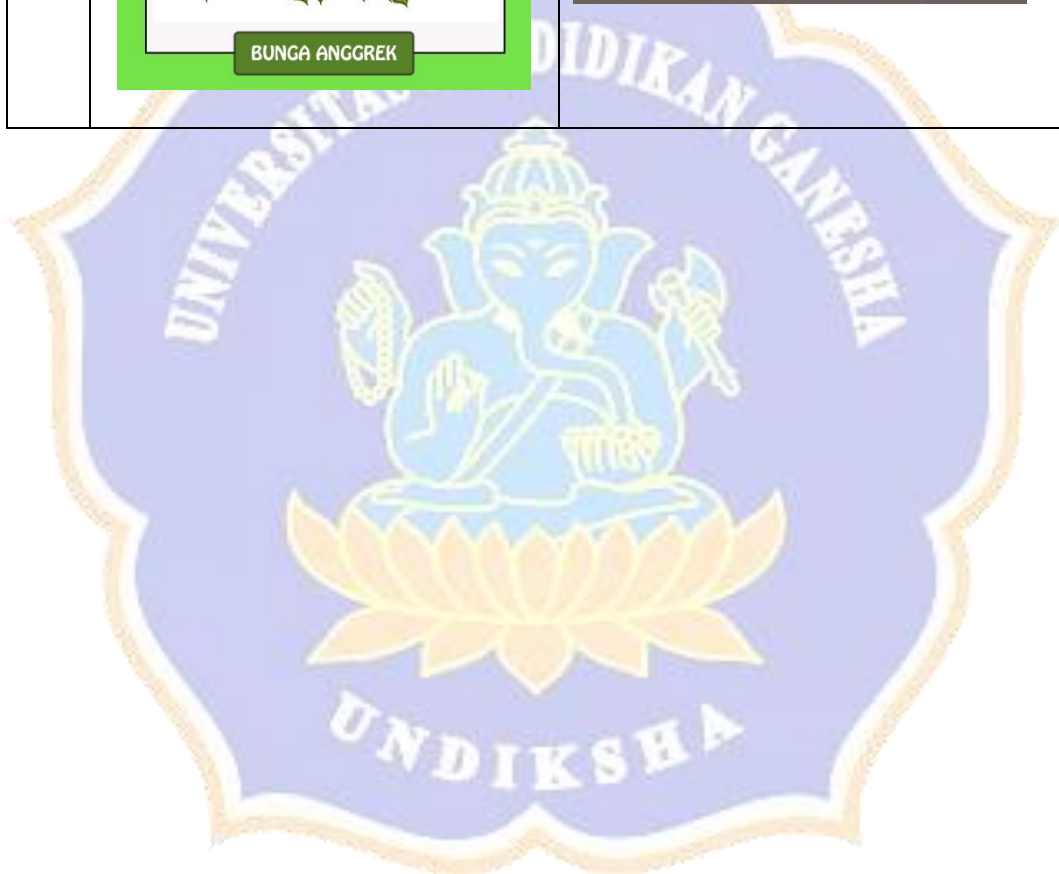
No	Marker/ Penanda	Objek 3D
9	<p data-bbox="470 315 767 365">KARTU AUGMENTED REALITY - HEWAN -</p>  <p data-bbox="526 801 707 840">BEBEK</p>	
10	<p data-bbox="470 904 767 954">KARTU AUGMENTED REALITY - MAKANAN HEWAN -</p>  <p data-bbox="526 1391 707 1429">CACING TANAH</p>	

*Implementasi Marker dan Objek 3D Berdasarkan Hubungan Antar
Sesama Makhluk Hidup*

No	Marker/ Penanda	Objek 3D
Hubungan Antar Sesama Makhluk Hidup		
1	<div style="border: 2px solid green; padding: 5px;"> <p style="text-align: center; font-size: small;">KARTU AUGMENTED REALITY - HUBUNGAN MAKHLUK HIDUP -</p> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center; background-color: #4CAF50; color: white; padding: 2px 10px; margin-top: 5px;">KERBAU</div> </div>	
2	<div style="border: 2px solid green; padding: 5px;"> <p style="text-align: center; font-size: small;">KARTU AUGMENTED REALITY - HUBUNGAN MAKHLUK HIDUP -</p> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center; background-color: #4CAF50; color: white; padding: 2px 10px; margin-top: 5px;">BURUNG JALAK</div> </div>	

No	Marker/ Penanda	Objek 3D
3	<p data-bbox="472 315 778 365">KARTU AUGMENTED REALITY - HUBUNGAN MAKHLUK HIDUP -</p>  <p data-bbox="533 801 711 842">KUTU</p>	
4	<p data-bbox="472 902 778 952">KARTU AUGMENTED REALITY - HUBUNGAN MAKHLUK HIDUP -</p>  <p data-bbox="533 1388 711 1429">POHON</p>	

No	Marker/ Penanda	Objek 3D
5	<p data-bbox="475 315 778 365">KARTU AUGMENTED REALITY - HUBUNGAN MAKHLUK HIDUP -</p>  <p data-bbox="539 808 711 837">BUNGA ANGGREK</p>	



Lampiran 6. Instrumen Uji *Whitebox*

Source Code	Fitur/Fungsi	Keterangan Fitur	Hasil Seharusnya	Hasil Sebenarnya	Keterangan
MenuControler	Menu	Untuk berpindah ke <i>scene</i> /halaman /menu yang diinginkan dan tampilan pop-up	Menu halaman yang dituju sesuai nama <i>scene</i>	Menu halaman yang dituju sesuai dengan nama <i>scene</i>	Berhasil
Pengenalan Hewan	Menampilkan AR Kamera pengenalan hewan	Dapat Menampilkan objek dari marker yang terdeteksi AR Kamera serta menampilkan animasi hewan memakan 2 marker yang berkaitan terdeteksi	Menampilkan objek dari marker yang terdeteksi AR Kamera serta menampilkan animasi hewan memakan 2 marker yang berkaitan terdeteksi	Menampilkan objek dari marker yang terdeteksi AR Kamera serta menampilkan animasi hewan memakan 2 marker yang berkaitan terdeteksi	Berhasil
Simbiosis	Menampilkan AR Kamera simbiosis	Dapat Menampilkan objek dari marker yang terdeteksi AR Kamera serta menampilkan 2 objek berhubungan saat 2 marker yang berkaitan terdeteksi berdekatan	Menampilkan objek dari marker yang terdeteksi AR Kamera serta menampilkan 2 objek berhubungan saat 2 marker yang berkaitan terdeteksi berdekatan	Menampilkan objek dari marker yang terdeteksi AR Kamera serta menampilkan 2 objek berhubungan saat 2 marker yang berkaitan terdeteksi berdekatan	Berhasil

Source Code	Fitur/Fungsi	Keterangan Fitur	Hasil Seharusnya	Hasil Sebenarnya	Keterangan
Panduan	Menampilkan Halaman panduan dan konten panduan	Dapat menampilkan halaman panduan serta konten dari panduan aplikasi	Menampilkan panduan serta dapat berpindah halaman	Menampilkan panduan serta dapat berpindah halaman	Berhasil
LoadinScreen	Menampilan Persentase progress loading	Dapat Menampilkan Persentase progress loading menuju halaman AR Kamera	Menampilkan Progres loading saat halaman AR Kamera di panggil dan Ketika sudah mencapai 100% halaman AR Kamera langsung muncul.	Menampilkan Progres loading saat halaman AR Kamera di panggil dan Ketika sudah mencapai 100% halaman AR Kamera langsung muncul.	Berhasil
NarasiAudio	Memutar audio narasi	Memutar audio narasi sesuai marker yang terdeteksi	Dapat memutar daan mematikan audio narasi saat marker terdeteksi dan saat tidak terdeteksi	Dapat memutar daan mematikan audio narasi saat marker terdeteksi dan saat tidak terdeteksi	Berhasil

Lampiran 7. Angket Kesesuaian Kebenaran Proses

Angket Kesesuaian Kebenaran Proses
Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Augmented Reality Card*
Pengenalan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Dan Hubungan Antar
Sesama Makhluk Hidup

Identitas

Nama : Ketut Gede Widia Pratama Putra, S.Pd.

Jenis Smartphone : Xiaomi Mi 8 Lite

Sistem Operasi : Android 10

Processor : Qualcomm Snapdragon 660

RAM : 4GB

**Gunakan tanda (√) untuk mengisi angket berikut.

No	Pernyataan	Kesesuaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
Tampilan Menu Utama			
1	Saat membuka aplikasi maka akan muncul 5 menu pilihan yaitu: Menu Pengenalan Hewan, Simbiosis, Panduan, Unduh Kartu, dan Tentang Aplikasi. Aplikasi juga akan menampilkan tombol “close aplikasi”.	√	
2	Saat tombol “close aplikasi” di tekan, maka aplikasi AR akan muncul <i>pop-up</i> keluar aplikasi beserta tombol “Ya” dan “Tidak”.	√	
3	Saat tombol “Ya” ditekan maka aplikasi AR akan tertutup.	√	
4	Saat tombol “Ya” ditekan maka tampilan akan beralih ke tampilan menu utama.	√	
Menu Pengenalan Hewan			
5	Saat <i>marker</i> terdeteksi maka akan menampilkan animasi 3D pengenalan hewan berdasarkan jenis makanannya beserta narasi audionya, dan menampilkan tombol “close”	√	

No	Pernyataan	Kesesuaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
6	Saat tombol “close” di tekan, maka tampilan akan beralih ke tampilan menu utama.	√	
Menu Simbiosis			
7	Saat satu <i>marker</i> terdeteksi maka akan menampilkan animasi 3D pengenalan makhluk hidup beserta narasi audionya, dan menampilkan tombol “close”	√	
8	Saat dua <i>marker</i> terdeteksi maka akan menampilkan animasi 3D hubungan antar sesama makhluk hidup beserta narasi audionya, dan menampilkan tombol “close”	√	
9	Saat tombol “close” di tekan, maka tampilan akan beralih ke tampilan menu utama.	√	
Menu Panduan			
10	Saat menu Panduan dipilih maka akan menampilkan informasi petunjuk penggunaan aplikasi <i>augmented reality</i> , tombol “next”, tombol “back”, dan tombol “close”.	√	
11	Saat tombol “next” ditekan, maka akan menampilkan halaman panduan selanjutnya.	√	
12	Saat tombol “back” ditekan, maka akan menampilkan halaman panduan sebelumnya.	√	
13	Saat tombol “close” di tekan, maka tampilan akan beralih ke tampilan menu utama.	√	
Menu Unduh Kartu			
14	Saat menu unduh kartu dipilih maka akan menampilkan <i>pop-up</i> unduh kartu, tombol “Ya” dan “Tidak”.	√	
15	Saat tombol “Ya” di tekan, maka tampilan akan dialihkan ke browser dan proses unduh akan berjalan secara otomatis.	√	
16	Saat tombol “Tidak” di tekan, maka tampilan akan beralih ke tampilan menu utama.	√	
Menu Tentang Aplikasi			
17	Saat menu Tentang ditekan maka akan menampilkan informasi dari pengembang aplikasi <i>augmented reality card</i> pengenalan hewan berdasarkan jenis makanannya dan hubungan antar sesama makhluk hidup, dan tombol “close”.	√	
18	Saat tombol “close” di tekan, maka tampilan akan beralih ke tampilan menu utama.	√	

Saran:



Singaraja, 25 Juni 2021

Ketut Gede Widia Pratama Putra, S.Pd

**Angket Kesesuaian Kebenaran Proses
Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Augmented Reality Card*
Pengenalan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Dan Hubungan Antar
Sesama Makhluk Hidup**

Identitas

Nama : GEDE AGUS MAS SUPRIADI

Jenis Smartphone : OPPO F5 Youth

Sistem Operasi : Android

Processor : Mediatek Helio P23

RAM : 3.00 GB

**Gunakan tanda (√) untuk mengisi angket berikut.

No	Pernyataan	Kesesuaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
Tampilan Menu Utama			
1	Saat membuka aplikasi maka akan muncul 5 menu pilihan yaitu: Menu Pengenalan Hewan, Simbiosis, Panduan, Unduh Kartu, dan Tentang Aplikasi. Aplikasi juga akan menampilkan tombol “close aplikasi”.	√	
2	Saat tombol “close aplikasi” di tekan, maka aplikasi AR akan muncul <i>pop-up</i> keluar aplikasi beserta tombol “Ya” dan “Tidak”.	√	
3	Saat tombol “Ya” ditekan maka aplikasi AR akan tertutup.	√	
4	Saat tombol “Ya” ditekan maka tampilan akan beralih ke tampilan menu utama.	√	
Menu Pengenalan Hewan			
5	Saat <i>marker</i> terdeteksi maka akan menampilkan animasi 3D pengenalan hewan berdasarkan jenis makanannya beserta narasi audionya, dan menampilkan tombol “close”	√	
6	Saat tombol “close” di tekan, maka tampilan akan beralih ke tampilan menu utama.	√	

No	Pernyataan	Kesesuaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
Menu Simbiosis			
7	Saat satu <i>marker</i> terdeteksi maka akan menampilkan animasi 3D pengenalan makhluk hidup beserta narasi audionya, dan menampilkan tombol “close”	√	
8	Saat dua <i>marker</i> terdeteksi maka akan menampilkan animasi 3D hubungan antar sesama makhluk hidup beserta narasi audionya, dan menampilkan tombol “close”	√	
9	Saat tombol “close” di tekan, maka tampilan akan beralih ke tampilan menu utama.	√	
Menu Panduan			
10	Saat menu Panduan dipilih maka akan menampilkan informasi petunjuk penggunaan aplikasi <i>augmented reality</i> , tombol “next”, tombol “back”, dan tombol “close”.	√	
11	Saat tombol “next” ditekan, maka akan menampilkan halaman panduan selanjutnya.	√	
12	Saat tombol “back” ditekan, maka akan menampilkan halaman panduan sebelumnya.	√	
13	Saat tombol “close” di tekan, maka tampilan akan beralih ke tampilan menu utama.	√	
Menu Unduh Kartu			
14	Saat menu unduh kartu dipilih maka akan menampilkan <i>pop-up</i> unduh kartu, tombol “Ya” dan “Tidak”.	√	
15	Saat tombol “Ya” di tekan, maka tampilan akan dialihkan ke browser dan proses unduh akan berjalan secara otomatis.	√	
16	Saat tombol “Tidak” di tekan, maka tampilan akan beralih ke tampilan menu utama.	√	
Menu Tentang Aplikasi			
17	Saat menu Tentang ditekan maka akan menampilkan informasi dari pengembang aplikasi <i>augmented reality card</i> pengenalan hewan berdasarkan jenis makanannya dan hubungan antar sesama makhluk hidup, dan tombol “close”.	√	
18	Saat tombol “close” di tekan, maka tampilan akan beralih ke tampilan menu utama.	√	

Saran:

Semua baik dan semoga bermanfaat



**Angket Kesesuaian Kebenaran Proses
Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Augmented Reality Card*
Pengenalan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Dan Hubungan Antar
Sesama Makhluk Hidup**

Identitas

Nama : WAYAN SUBAGIARTA

Jenis Smartphone : SAMSUNG M31

Sistem Operasi : Android 10

Processor : Exynos 9611

RAM : 4.00 GB

**Gunakan tanda (√) untuk mengisi angket berikut.

No	Pernyataan	Kesesuaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
Tampilan Menu Utama			
1	Saat membuka aplikasi maka akan muncul 5 menu pilihan yaitu: Menu Pengenalan Hewan, Simbiosis, Panduan, Unduh Kartu, dan Tentang Aplikasi. Aplikasi juga akan menampilkan tombol “close aplikasi”.	√	
2	Saat tombol “close aplikasi” di tekan, maka aplikasi AR akan muncul <i>pop-up</i> keluar aplikasi beserta tombol “Ya” dan “Tidak”.	√	
3	Saat tombol “Ya” ditekan maka aplikasi AR akan tertutup.	√	
4	Saat tombol “Ya” ditekan maka tampilan akan beralih ke tampilan menu utama.	√	
Menu Pengenalan Hewan			
5	Saat <i>marker</i> terdeteksi maka akan menampilkan animasi 3D pengenalan hewan berdasarkan jenis makanannya beserta narasi audionya, dan menampilkan tombol “close”	√	
6	Saat tombol “close” di tekan, maka tampilan akan beralih ke tampilan menu utama.	√	

No	Pernyataan	Kesesuaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
Menu Simbiosis			
7	Saat satu <i>marker</i> terdeteksi maka akan menampilkan animasi 3D pengenalan makhluk hidup beserta narasi audionya, dan menampilkan tombol “close”	√	
8	Saat dua <i>marker</i> terdeteksi maka akan menampilkan animasi 3D hubungan antar sesama makhluk hidup beserta narasi audionya, dan menampilkan tombol “close”	√	
9	Saat tombol “close” di tekan, maka tampilan akan beralih ke tampilan menu utama.	√	
Menu Panduan			
10	Saat menu Panduan dipilih maka akan menampilkan informasi petunjuk penggunaan aplikasi <i>augmented reality</i> , tombol “next”, tombol “back”, dan tombol “close”.	√	
11	Saat tombol “next” ditekan, maka akan menampilkan halaman panduan selanjutnya.	√	
12	Saat tombol “back” ditekan, maka akan menampilkan halaman panduan sebelumnya.	√	
13	Saat tombol “close” di tekan, maka tampilan akan beralih ke tampilan menu utama.	√	
Menu Unduh Kartu			
14	Saat menu unduh kartu dipilih maka akan menampilkan <i>pop-up</i> unduh kartu, tombol “Ya” dan “Tidak”.	√	
15	Saat tombol “Ya” di tekan, maka tampilan akan dialihkan ke browser dan proses unduh akan berjalan secara otomatis.	√	
16	Saat tombol “Tidak” di tekan, maka tampilan akan beralih ke tampilan menu utama.	√	
Menu Tentang Aplikasi			
17	Saat menu Tentang ditekan maka akan menampilkan informasi dari pengembang aplikasi <i>augmented reality card</i> pengenalan hewan berdasarkan jenis makanannya dan hubungan antar sesama makhluk hidup, dan tombol “close”.	√	
18	Saat tombol “close” di tekan, maka tampilan akan beralih ke tampilan menu utama.	√	

Saran:

Semua berjalan dengan baik



Singaraja, 26 Juni 2021

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Wayan Subagiarta', written over a white rectangular background.

WAYAN SUBAGIARTA

**Angket Kesesuaian Kebenaran Proses
Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Augmented Reality Card*
Pengenalan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Dan Hubungan Antar
Sesama Makhluk Hidup**

Identitas

Nama : I GEDE ARYA SUDARMAYANA

Jenis Smartphone : SAMSUNG A8 STAR

Sistem Operasi : Android 10

Processor : Qualcomm Snapdragon 660

RAM : 4.00 GB

**Gunakan tanda (√) untuk mengisi angket berikut.

No	Pernyataan	Kesesuaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
Tampilan Menu Utama			
1	Saat membuka aplikasi maka akan muncul 5 menu pilihan yaitu: Menu Pengenalan Hewan, Simbiosis, Panduan, Unduh Kartu, dan Tentang Aplikasi. Aplikasi juga akan menampilkan tombol “close aplikasi”.	√	
2	Saat tombol “close aplikasi” di tekan, maka aplikasi AR akan muncul <i>pop-up</i> keluar aplikasi beserta tombol “Ya” dan “Tidak”.	√	
3	Saat tombol “Ya” ditekan maka aplikasi AR akan tertutup.	√	
4	Saat tombol “Ya” ditekan maka tampilan akan beralih ke tampilan menu utama.	√	
Menu Pengenalan Hewan			
5	Saat <i>marker</i> terdeteksi maka akan menampilkan animasi 3D pengenalan hewan berdasarkan jenis makanannya beserta narasi audionya, dan menampilkan tombol “close”	√	
6	Saat tombol “close” di tekan, maka tampilan akan beralih ke tampilan menu utama.	√	

No	Pernyataan	Kesesuaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
Menu Simbiosis			
7	Saat satu <i>marker</i> terdeteksi maka akan menampilkan animasi 3D pengenalan makhluk hidup beserta narasi audionya, dan menampilkan tombol “close”	√	
8	Saat dua <i>marker</i> terdeteksi maka akan menampilkan animasi 3D hubungan antar sesama makhluk hidup beserta narasi audionya, dan menampilkan tombol “close”	√	
9	Saat tombol “close” di tekan, maka tampilan akan beralih ke tampilan menu utama.	√	
Menu Panduan			
10	Saat menu Panduan dipilih maka akan menampilkan informasi petunjuk penggunaan aplikasi <i>augmented reality</i> , tombol “next”, tombol “back”, dan tombol “close”.	√	
11	Saat tombol “next” ditekan, maka akan menampilkan halaman panduan selanjutnya.	√	
12	Saat tombol “back” ditekan, maka akan menampilkan halaman panduan sebelumnya.	√	
13	Saat tombol “close” di tekan, maka tampilan akan beralih ke tampilan menu utama.	√	
Menu Unduh Kartu			
14	Saat menu unduh kartu dipilih maka akan menampilkan <i>pop-up</i> unduh kartu, tombol “Ya” dan “Tidak”.	√	
15	Saat tombol “Ya” di tekan, maka tampilan akan dialihkan ke browser dan proses unduh akan berjalan secara otomatis.	√	
16	Saat tombol “Tidak” di tekan, maka tampilan akan beralih ke tampilan menu utama.	√	
Menu Tentang Aplikasi			
17	Saat menu Tentang ditekan maka akan menampilkan informasi dari pengembang aplikasi <i>augmented reality card</i> pengenalan hewan berdasarkan jenis makanannya dan hubungan antar sesama makhluk hidup, dan tombol “close”.	√	
18	Saat tombol “close” di tekan, maka tampilan akan beralih ke tampilan menu utama.	√	

Saran:

Semua berjalan dengan baik dan aplikasi sangat menarik



Lampiran 8. Angket Kebenaran Proses.

**Angket Pengguna Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis
Augmented Reality Card Pengenalan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya
Dan Hubungan Antar Sesama Makhluk Hidup**

Identitas

Nama : Ketut Gede Widia Pratama Putra, S.Pd.

Jenis Smartphone : Xiaomi Mi 8 Lite

Sistem Operasi : Android 10

Processor : Qualcomm Snapdragon 660

RAM : 4GB

**Gunakan tanda (√) untuk mengisi angket berikut.

No	Pernyataan	Kesesuaian		Pejelasan
1	Terjadi <i>error</i> saat menginstal aplikasi	Ya	Tidak	
			√	
2	Terjadi <i>error</i> saat membuka aplikasi	Ya	Tidak	
			√	
3	Terjadi <i>error</i> saat menjalankan aplikasi	Ya	Tidak	
			√	
4	Kemampuan <i>smartphone</i> untuk menjalankan aplikasi dengan baik	Ya	Tidak	
			√	
5	Kemudahan menggunakan aplikasi	Ya	Tidak	
			√	
6	Terjadi <i>error</i> saat mengakhiri aplikasi	Ya	Tidak	
			√	

Saran:

Singaraja, 25 Juni 2021



Ketut Gede Widia Pratama Putra, S.Pd



**Angket Pengguna Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis
Augmented Reality Card Pengenalan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya
Dan Hubungan Antar Sesama Makhluk Hidup**

Identitas

Nama : GEDE AGUS MAS SUPRIADI

Jenis Smartphone : OPPO F5 Youth

Sistem Opeasi : Android

Processor : Mediatek Helio P23

RAM : 3.00 GB

**Gunakan tanda (√) untuk mengisi angket berikut.

No	Pernyataan	Kesesuaian		Pejelasan
1	Terjadi <i>error</i> saat menginstal aplikasi	Ya	Tidak	
			√	
2	Terjadi <i>error</i> saat membuka aplikasi	Ya	Tidak	
			√	
3	Terjadi <i>error</i> saat menjalankan aplikasi	Ya	Tidak	
			√	
4	Kemampuan <i>smartphone</i> untuk menjalankan aplikasi dengan baik	Ya	Tidak	
		√		
5	Kemudahan menggunakan aplikasi	Ya	Tidak	
		√		
6	Terjadi <i>error</i> saat mengakhiri aplikasi	Ya	Tidak	
			√	

Saran:



Singaraja, 26 Juni 2021

GEDE AGUS MAS SUPRIADI

**Angket Pengguna Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis
Augmented Reality Card Pengenalan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya
Dan Hubungan Antar Sesama Makhluk Hidup**

Identitas

Nama : WAYAN SUBAGIARTA

Jenis Smartphone : SAMSUNG M31

Sistem Opeasi : Android 10

Processor : Exynos 9611

RAM : 4.00 GB

**Gunakan tanda (√) untuk mengisi angket berikut.

No	Pernyataan	Kesesuaian		Pejelasan
1	Terjadi <i>error</i> saat menginstal aplikasi	Ya	Tidak	
			√	
2	Terjadi <i>error</i> saat membuka aplikasi	Ya	Tidak	
			√	
3	Terjadi <i>error</i> saat menjalankan aplikasi	Ya	Tidak	
			√	
4	Kemampuan <i>smartphone</i> untuk menjalankan aplikasi dengan baik	Ya	Tidak	
		√		
5	Kemudahan menggunakan aplikasi	Ya	Tidak	
		√		
6	Terjadi <i>error</i> saat mengakhiri aplikasi	Ya	Tidak	
			√	

Saran:



Singaraja, 26 Juni 2021



WAYAN SUBAGIARTA

**Angket Pengguna Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis
Augmented Reality Card Pengenalan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya
Dan Hubungan Antar Sesama Makhluk Hidup**

Identitas

Nama : I GEDE ARYA SUDARMAYANA

Jenis Smartphone : SAMSUNG A8 STAR

Sistem Opeasi : Android 10

Processor : Qualcomm Snapdragon 660

RAM : 4.00 GB

**Gunakan tanda (√) untuk mengisi angket berikut.

No	Pernyataan	Kesesuaian		Pejelasan
1	Terjadi <i>error</i> saat menginstal aplikasi	Ya	Tidak	
			√	
2	Terjadi <i>error</i> saat membuka aplikasi	Ya	Tidak	
			√	
3	Terjadi <i>error</i> saat menjalankan aplikasi	Ya	Tidak	
			√	
4	Kemampuan <i>smartphone</i> untuk menjalankan aplikasi dengan baik	Ya	Tidak	
		√		
5	Kemudahan menggunakan aplikasi	Ya	Tidak	
		√		
6	Terjadi <i>error</i> saat mengakhiri aplikasi	Ya	Tidak	
			√	

Saran:



Singaraja, 26 Juni 2021



I GEDE ARYA SUDARMAYANA

Lampiran 9. Angket Penilaian Ahli Isi

**Angket Penilaian Ahli Isi Terhadap Media Pembelajaran Berbasis
Augmented Reality Pengenalan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya**

Identitas

Nama : I Made Hendra Sukmayasa, S.Pd.,M.Pd.
 NIR : 1989052820130501147
 Pekerjaan : Dosen PGSD
 Tanggal Pengujian : 25 Juni 2021

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Berikan tanda centang (√) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.

Keterangan:

SR = Sangat Relevan, R = Relevan, KR = Kurang Relevan, TR = Tidak Relevan

No	Kriteria	Kesesuaian			
		TR	KR	R	SR
Kualitas Materi					
1	Kesesuaian isi materi pengenalan hewan dengan aplikasi <i>AR Card</i> Pengenalan Hewan				√
2	Kesesuaian narasi dengan obyek binatang 3D, animasi simulasi pengenalan hewan dan simbiosis.			√	
Kualitas Bahasa					
3	Ketepatan penggunaan kata dan kalimat dalam narasi			√	
4	Kelengkapan informasi yang disampaikan			√	
Kualitas Bahan					
5	Kejelasan bentuk obyek hewan 3D dan simulasi animasi pengenalan hewan dan simbiosis				√

6	Mempermudah dalam menjelaskan materi pengenalan hewan dan simbiosis				√
---	---	--	--	--	---

Saran:

Secara keseluruhan aplikasi sudah cukup bagus, namun hendaknya diatur lagi agar narasinya tidak berbenturan.

Materi hewan dan jenis makanannya serta simbiosis, sudah sesuai.

Kesimpulan:

- Tidak Layak Uji Lapangan
- Layak Uji Lapangan dengan Revisi
- Layak Uji Lapangan tanpa Revisi

Singaraja, 25 Juni 2021



I Made Hendra Sukmayasa, S.Pd.,M.Pd.

NIR 1989052820130501147

**Angket Penilaian Ahli Isi Terhadap Media Pembelajaran Berbasis
Augmented Reality Pengenalan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya**

Identitas

Nama : NI LUH SERINI, S.Pd.

NIP : 196811251993032011

Pekerjaan : Guru

Tanggal Pengujian : 25 Juni 2021

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Berikan tanda centang (√) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.

Keterangan:

SR = Sangat Relevan, R = Relevan, KR = Kurang Relevan, TR = Tidak Relevan

No	Kriteria	Kesesuaian			
		TR	KR	R	SR
Kualitas Materi					
1	Kesesuaian isi materi pengenalan hewan dengan aplikasi <i>AR Card</i> Pengenalan Hewan				√
2	Kesesuaian narasi dengan obyek binatang 3D, animasi simulasi pengenalan hewan dan simbiosis.				√
Kualitas Bahasa					
3	Ketepatan penggunaan kata dan kalimat dalam narasi			√	
4	Kelengkapan informasi yang disampaikan			√	
Kualitas Bahan					
5	Kejelasan bentuk obyek hewan 3D dan simulasi animasi pengenalan hewan dan simbiosis				√

6	Mempermudah dalam menjelaskan materi pengenalan hewan dan simbiosis				√
---	---	--	--	--	---

Saran:

Secara keseluruhan aplikasi sudah cukup bagus, namun hendaknya diatur lagi agar narasinya tidak berbenturan.
Materi hewan dan jenis makanannya serta simbiosis, sudah sesuai.

Kesimpulan:

- Tidak Layak Uji Lapangan
- Layak Uji Lapangan dengan Revisi
- Layak Uji Lapangan tanpa Revisi

Singaraja, 25 Juni 2021



NI LUH SERINI, S.Pd.
NIP 196811251993032011

Lampiran 10. Angket Penilaian Ahli Media

**Angket Penilaian Ahli Media Terhadap Media Pembelajaran Berbasis
Augmented Reality Pengenalan Hewan**

Identitas

Nama : Gede Saindra Santyadiputra, S.T., M.Cs.

NIP : 198708022014041001

Pekerjaan : Dosen

Tanggal Pengujian : 25 Juni 2021

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Berikan tanda centang (√) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.

Keterangan:

STS = Sangat tidak sesuai, TS = Tidak sesuai, CS = Cukup sesuai, S = Sesuai, dan SS = Sangat sesuai.

No	Fokus Penilaian	Butir penilaian	Kesesuaian			
			STS	TS	S	SS
1	Pewarnaan	Kesesuaian penggunaan warna dan desain latar belakang (<i>background</i>) dengan tema			√	
		Kesesuaian warna tulisan dengan latar belakang (<i>background</i>)			√	

		Kesesuaian warna karakter dan tombol.				
2	Garfis	Ketepatan ukuran, warna, dan pemilihan jenis tulisan			√	
		Kesesuaian ukuran, warna dan bentuk tombol			√	
		Kesesuaian tata letak tombol dan tulisan			√	
		Kesesuaian bentuk binatang 3D			√	
3	Interaktif menu & ikon	Tersedia berbagai pilihan menu dan ikon			√	
		Terdapat tombol ikon dan menu yang tepat untuk membantu pengguna dalam menggunakan aplikasi			√	
4	Audio	Kejelasan bahasa dalam narasi			√	
		Kesesuaian music latar dengan tema			√	
5	Pengoperasian Aplikasi	Kemudahan dalam penggunaan aplikasi			√	
		Kecepatan reaksi tombol menu pada aplikasi			√	
		Ketepatan fungsi tombol pada aplikasi			√	
6	Keamanan Aplikasi	Aplikasi tidak dapat diubah oleh pengguna atau pihak lain diluar pengembang			√	

7	Penanganan Aplikasi	Aplikasi bebas dari kesalahan yang dapat mengakibatkan berhentinya aplikasi			√	
---	---------------------	---	--	--	---	--

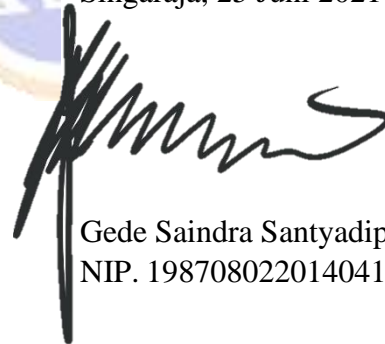
Saran:

Aplikasi sudah baik

Kesimpulan:

- () Tidak Layak Uji Lapangan
- () Layak Uji Lapangan dengan Revisi
- (√) Layak Uji Lapangan tanpa Revisi

Singaraja, 25 Juni 2021



Gede Saindra Santyadiputra, S.T., M.Cs.
NIP. 198708022014041001

**Angket Penilaian Ahli Media Terhadap Media Pembelajaran Berbasis
Augmented Reality Pengenalan Hewan**

Identitas

Nama : I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd

NIP : 198709072015041001

Pekerjaan : Dosen

Tanggal Pengujian : 26 Juni 2021

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Berikan tanda centang (√) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.

Keterangan:

STS = Sangat tidak sesuai, TS = Tidak sesuai, CS = Cukup sesuai, S = Sesuai, dan SS = Sangat sesuai.

No	Fokus Penilaian	Butir penilaian	Kesesuaian				
			STS	TS	CS	S	SS
Tampilan Aplikasi							
1	Pewarnaan	Kesesuaian penggunaan warna dan desain latar belakang (<i>background</i>) dengan tema				√	
		Kesesuaian warna tulisan dengan latar belakang (<i>background</i>)					√

		Kesesuaian warna karakter dan tombol.					
2	Garfis	Ketepatan ukuran, warna, dan pemilihan jenis tulisan				√	
		Kesesuaian ukuran, warna dan bentuk tombol				√	
		Kesesuaian tata letak tombol dan tulisan				√	
		Kesesuaian bentuk binatang 3D				√	
3	Interaktif menu & ikon	Tersedia berbagai pilihan menu dan ikon					√
		Terdapat tombol ikon dan menu yang tepat untuk membantu pengguna dalam menggunakan aplikasi					√
4	Audio	Kejelasan bahasa dalam narasi					√
		Kesesuaian music latar dengan tema					√
Kualitas Teknis							
5	Pengoperasian Aplikasi	Kemudahan dalam penggunaan aplikasi				√	
		Kecepatan reaksi tombol menu pada aplikasi				√	
		Ketepatan fungsi tombol pada aplikasi				√	
6	Keamanan Aplikasi	Aplikasi tidak dapat diubah oleh pengguna				√	

		atau pihak lain diluar pengembang					
7	Penanganan Aplikasi	Aplikasi bebas dari kesalahan yang dapat mengakibatkan berhentinya aplikasi				√	

Saran:

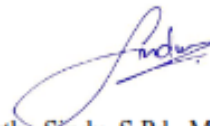
Media Pembelajaran sudah baik

Kesimpulan:

- () Layak Uji Lapangan
 () Layak Uji Lapangan dengan Revisi
 (√) Layak Uji Lapangan tanpa Revisi

Singaraja, 26 Juni 2021

Validator



I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd

Lampiran 11. Angket Uji Respon Pengguna

132

Angket Uji Respon Aplikasi *Augmented Reality* Pengenalan Hewan

Identitas

Nama : Kel. Suliantani
 Nama Sekolah : SD N 4. Sumpang
 Tanggal Pengujian : 26/6/2021

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

**Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.

	1	2	3	4	5	6	7	
menyusahkan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	menyenangkan
tidak dapat dipahami	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	dapat dipahami
kreatif	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	monoton
mudah dipelajari	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	sulit dipelajari
bermanfaat	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	kurang bermanfaat
membosankan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	mengasyikkan
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
tidak dapat diprediksi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	dapat diprediksi
cepat	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	lambat
berdaya cipta	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	konvensional
menghalangi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	mendukung
baik	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	buruk
rumit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	sederhana
tidak disukai	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	menggembirakan
lazim	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	terdepan

133

	1	2	3	4	5	6	7	
Tidak nyaman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	nyaman
aman	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak aman
memotivasi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak memotivasi
Memenuhi ekspektasi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak memenuhi ekspektasi
Tidak efisien	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	efesien
jelas	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	membingungkan
tidak praktis	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	praktis
terorganisasi	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	berantakan
akraktif	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak atraktif
Ramah pengguna	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak ramah pengguna
konservatif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	inovatif

Responden



Singaraja, ... 26 JUNI ... 2021

Kepala Sekolah



Angket Uji Respon Aplikasi *Augmented Reality* Pengenalan Hewan

Identitas

Nama : Ad. Dwi. Wisnanda.....
 Nama Sekolah : Sj. N. 4. Srag. S. K. Wng.....
 Tanggal Pengujian : 26-06-2021.....

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

**Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.

	1	2	3	4	5	6	7	
menyusahkan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	menyenangkan
tidak dapat dipahami	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	dapat dipahami
kratif	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	monoton
mudah dipelajari	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	sulit dipelajari
bermanfaat	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	kurang bermanfaat
membosankan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	mengasyikkan
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
tidak dapat diprediksi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	dapat diprediksi
cepat	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	lambat
berdaya cipta	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	konvensional
menghalangi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	mendukung
baik	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	buruk
rumit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	sederhana
tidak disukai	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	menggemirakan
lazim	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	terdepan

	1	2	3	4	5	6	7	
Tidak nyaman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	nyaman
aman	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak aman
memotivasi	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak memotivasi
Memenuhi ekspektasi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak memenuhi ekspektasi
Tidak efisien	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	efisien
jelas	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	membingungkan
tidak praktis	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	praktis
terorganisasi	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	berantakan
akraktif	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak atraktif
Ramah pengguna	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak ramah pengguna
konservatif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	inovatif

Singaraja, ..26 JUNI....2021

Responden

Dina

Kepala Sekolah

DEWA PUTU WERSANA, S.Pd
NIP. 19761130 200012 1001

Angket Uji Respon Aplikasi *Augmented Reality* Pengenalan Hewan

Identitas

Nama : kadek agni barhiwi
 Nama Sekolah : SD N 4 Sumis
 Tanggal Pengujian : 19/ 26 - 6 - 2021

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

**Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.

	1	2	3	4	5	6	7	
menyusahkan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	menyeuangkan
tidak dapat dipahami	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	dapat dipahami
kreatif	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	monoton
mudah dipelajari	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	sulit dipelajari
bermanfaat	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	kurang bermanfaat
membosankan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	mengasyikkan
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
tidak dapat diprediksi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	dapat diprediksi
cepat	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	lambat
berdaya cipta	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	konvensional
menghalangi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	mendukung
baik	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	buruk
rumit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	sederhana
tidak disukai	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	menggembirakan
lazim	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	terdepan

133

	1	2	3	4	5	6	7	
Tidak nyaman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	nyaman
aman	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak aman
memotivasi	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak memotivasi
Memenuhi ekspektasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak memenuhi ekspektasi
Tidak efisien	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	efesien
jelas	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	membingungkan
tidak praktis	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	praktis
terorganisasi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	berantakan
akraktif	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak atraktif
Ramah pengguna	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak ramah pengguna
konservatif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	inovatif

Responden



Singaraja, 26 Juni 2021



Angket Uji Respon Aplikasi *Augmented Reality* Pengenalan Hewan

Identitas

Nama : kadek budaf mawani

Nama Sekolah : S.P. Negeri 4 Suwung

Tanggal Pengujian : 20-08-2020

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

**Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.

	1	2	3	4	5	6	7	
menyusahkan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	menyenangkan
tidak dapat dipahami	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	dapat dipahami
kreatif	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	monoton
mudah dipelajari	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	sulit dipelajari
bermanfaat	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	kurang bermanfaat
membosankan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	mengasyikkan
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
tidak dapat diprediksi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	dapat diprediksi
cepat	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	lambat
berdaya cipta	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	konvensional
menghalangi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	mendukung
baik	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	buruk
rumit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	sederhana
tidak disukai	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	menggembirakan
lazim	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	terdepan

133

	1	2	3	4	5	6	7	
Tidak nyaman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	nyaman
aman	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak aman
memotivasi	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak memotivasi
Memenuhi ekspektasi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak memenuhi ekspektasi
Tidak efisien	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	efesien
jelas	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	membingungkan
tidak praktis	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	praktis
terorganisasi	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	berantakan
akraktif	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak atraktif
Ramah pengguna	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak ramah pengguna
konservatif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	inovatif

Responden




Singaraja, ...26 Juni...2021

Kepala Sekolah

DEWA PUTU MERSANA, S.Pd

NIP. 19761130 200012 1001

Angket Uji Respon Aplikasi *Augmented Reality* Pengenalan Hewan

Identitas

Nama : Luh.Sci.Dewi.....
 Nama Sekolah : SDN.9.SUMUG.....
 Tanggal Pengujian : 26-6-2021.....

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

**Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.

	1	2	3	4	5	6	7	
menyusahkan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	menyenangkan
tidak dapat dipahami	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	dapat dipahami
kreatif	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	monoton
mudah dipelajari	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	sulit dipelajari
bermanfaat	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	kurang bermanfaat
membosankan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	mengasyikkan
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
tidak dapat diprediksi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	dapat diprediksi
cepat	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	lambat
berdaya cipta	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	konvensional
menghalangi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	mendukung
baik	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	buruk
rumit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	sederhana
tidak disukai	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	menggembirakan
lazim	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	terdepan

133

	1	2	3	4	5	6	7	
Tidak nyaman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	nyaman
aman	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak aman
memotivasi	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak memotivasi
Memenuhi ekspektasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak memenuhi ekspektasi
Tidak efisien	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	efesien
jelas	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	membingungkan
tidak praktis	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	praktis
terorganisasi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	berantakan
aktraktif	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak atraktif
Ramah pengguna	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak ramah pengguna
konservatif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	inovatif

Responden



Singaraja, 26 Juni 2021
 Kepala Sekolah

 DEWA PUTU WARSANA, S.Pd
 NIP. 19761130 200612 1001

Angket Uji Respon Aplikasi *Augmented Reality* Pengenalan Hewan

Identitas

Nama : ketut tiara santi rahayu.....
 Nama Sekolah : S.D.N. A Suweg.....
 Tanggal Pengujian : 26.6.2021.....

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

**Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.

	1	2	3	4	5	6	7	
menyusahkan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	menyenangkan
tidak dapat dipahami	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	dapat dipahami
kreatif	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	monoton
mudah dipelajari	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	sulit dipelajari
bermanfaat	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	kurang bermanfaat
membosankan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	mengasyikkan
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
tidak dapat diprediksi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	dapat diprediksi
cepat	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	lambat
berdaya cipta	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	konvensional
menghalangi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	mendukung
baik	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	buruk
rumit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	sederhana
tidak disukai	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	menggembirakan
lazim	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	terdepan

	1	2	3	4	5	6	7	
Tidak nyaman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	nyaman
aman	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak aman
memotivasi	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak memotivasi
Memenuhi ekspektasi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak memenuhi ekspektasi
Tidak efisien	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	efesien
jelas	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	membingungkan
tidak praktis	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	praktis
terorganisasi	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	berantakan
akraktif	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak atraktif
Ramah pengguna	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak ramah pengguna
konservatif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	inovatif

Responden

Ka

26 Juni 2021
 Kepala Sekolah
 SD NEGERI 4
 SUWUG
 RUTU MERSANA, S-PA
 NIP. 19761130 200012 1001

Angket Uji Respon Aplikasi *Augmented Reality* Pengenalan Hewan

Identitas

Nama : GE. DE KUSUMA PARADANA PUTRA
 Nama Sekolah : SMK SUWUB
 Tanggal Pengujian : 26-6-2021

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

****Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.**

	1	2	3	4	5	6	7	
menyusahkan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	menyenangkan
tidak dapat dipahami	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	dapat dipahami
kreatif	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	monoton
mudah dipelajari	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	sulit dipelajari
bermanfaat	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	kurang bermanfaat
membosankan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	mengasyikkan
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
tidak dapat diprediksi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	dapat diprediksi
cepat	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	lambat
berdaya cipta	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	konvensional
menghalangi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	mendukung
baik	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	buruk
rumit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	sederhana
tidak disukai	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	menggembirakan
lazim	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	terdepan

133

	1	2	3	4	5	6	7	
Tidak nyaman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	nyaman
aman	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak aman
memotivasi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak memotivasi
Memenuhi ekspektasi	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak memenuhi ekspektasi
Tidak efisien	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	efesien
jelas	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	membingungkan
tidak praktis	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	praktis
terorganisasi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	berantakan
akraktif	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak atraktif
Ramah pengguna	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak ramah pengguna
konservatif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	inovatif

Responden



Singaraja, 26 Juni 2021

Kepala Sekolah

DEWA PURA MERSANA, S.Pd
NIP. 19761130 200012 1001

Angket Uji Respon Aplikasi *Augmented Reality* Pengenalan Hewan

Identitas

Nama : KD. Dedy candra.....
 Nama Sekolah : SD. NUSWUG.....
 Tanggal Pengujian : 26-6-2021.....

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET


**Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.

	1	2	3	4	5	6	7	
menyusalkan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	menyenangkan
tidak dapat dipahami	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	dapat dipahami
kreatif	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	monoton
mudah dipelajari	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	sulit dipelajari
bermanfaat	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	kurang bermanfaat
membosankan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	mengasyikkan
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
tidak dapat diprediksi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	dapat diprediksi
cepat	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	lambat
berdaya cipta	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	konvensional
menghslangi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	mendukung
baik	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	buruk
rumit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	sederhana
tidak disukai	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	menggembirakan
lazim	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	terdepan

133

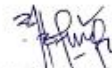
	1	2	3	4	5	6	7	
Tidak nyaman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	nyaman
aman	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak aman
memotivasi	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak memotivasi
Memenuhi ekspektasi	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak memenuhi ekspektasi
Tidak efisien	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	efisien
jelas	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	membingungkan
tidak praktis	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	praktis
terorganisasi	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	berantakan
aktraktif	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak atraktif
Ramah pengguna	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak ramah pengguna
konservatif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	inovatif

Responden



Singaraja, ..26. Juni ...2021

Kepala Sekolah


 DEWA PUTU MERSANA, S.Pd
 NIP. 19761130 200012 1001

Angket Uji Respon Aplikasi *Augmented Reality* Pengenalan Hewan

Identitas

Nama : Lh. Ari. Sudar Sini.....
 Nama Sekolah : S.D.N. 4. Suwug.....
 Tanggal Pengujian : 26-6-2021.....

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

**Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.

	1	2	3	4	5	6	7	
menyusahkan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	menyenangkan
tidak dapat dipahami	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	dapat dipahami
kreatif	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	monoton
mudah dipelajari	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	sulit dipelajari
bermanfaat	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	kurang bermanfaat
membosankan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	mengasyikkan
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
tidak dapat diprediksi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	dapat diprediksi
cepat	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	lambat
berdaya cipta	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	konvensional
menghalangi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	mendukung
baik	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	buruk
rumit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	sederhana
tidak disukai	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	menggembirakan
lazim	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	terdepan

133

	1	2	3	4	5	6	7	
Tidak nyaman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	nyaman
aman	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak aman
memotivasi	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak memotivasi
Memenuhi ekspektasi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak memenuhi ekspektasi
Tidak efisien	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	efesien
jelas	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	membingungkan
tidak praktis	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	praktis
terorganisasi	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	berantakan
aktraktif	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak atraktif
Ramah pengguna	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak ramah pengguna
konservatif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	inovatif

Singaraja, 26 Juni 2021

Responden




DEWA PUTU MEKSANA, S.Pd
NIP. 19761130 20012 1001

Angket Uji Respon Aplikasi *Augmented Reality* Pengenalan Hewan

Identitas

Nama : K.M. Putra Widiana
 Nama Sekolah : SD Negeri 4 Sumur
 Tanggal Pengujian :

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

****Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.**

	1	2	3	4	5	6	7	
menyusahkan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	menyenangkan
tidak dapat dipahami	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	dapat dipahami
kreatif	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	monoton
mudah dipelajari	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	sulit dipelajari
bermanfaat	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	kurang bermanfaat
membosankan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	mengasyikkan
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
tidak dapat diprediksi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	dapat diprediksi
cepat	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	lambat
berdaya cipta	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	konvensional
menghalangi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	mendukung
baik	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	buruk
rumit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	sederhana
tidak disukai	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	menggembirakan
lazim	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	terdepan

133

	1	2	3	4	5	6	7	
Tidak nyaman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	nyaman
aman	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak aman
memotivasi	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak memotivasi
Memenuhi ekspektasi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak memenuhi ekspektasi
Tidak efisien	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	efesien
jelas	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	membingungkan
tidak praktis	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	praktis
terorganisasi	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	berantakan
akraktif	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak atraktif
Ramah pengguna	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak ramah pengguna
konservatif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	inovatif

Responden



Singaraja, 26 Juni 2021

Kepala Sekolah



Dewa Putu Mersana, S.Pd
NIP. 197611302000121001

Angket Uji Respon Aplikasi *Augmented Reality* Pengenalan Hewan

Identitas

Nama : WOMENI ANI ASIH
 Nama Sekolah : SD N. A. SUKUNG
 Tanggal Pengujian : 26-6-2021

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

****Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.**

	1	2	3	4	5	6	7	
menyusahkan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	menyenangkan
tidak dapat dipahami	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	dapat dipahami
tidak kreatif	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	monoton
tidak mudah dipelajari	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	sulit dipelajari
tidak bermanfaat	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	kurang bermanfaat
tidak membosankan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	mengasyikkan
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
tidak dapat diprediksi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	dapat diprediksi
tidak cepat	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	lambat
tidak berdaya cipta	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	konvensional
tidak menghalangi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	mendukung
tidak baik	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	buruk
tidak rumit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	sederhana
tidak disukai	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	menggembirakan
tidak lazim	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	terdepan

133

	1	2	3	4	5	6	7	
Tidak nyaman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	nyaman
aman	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak aman
memotivasi	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak memotivasi
Memenuhi ekspektasi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak memenuhi ekspektasi
Tidak efisien	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	efisien
jelas	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	membingungkan
tidak praktis	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	praktis
terorganisasi	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	berantakan
aktraktif	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak atraktif
Ramah pengguna	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak ramah pengguna
konservatif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	inovatif

Singaraja, 26 Juni ... 2021

Responden




Angket Uji Respon Aplikasi *Augmented Reality* Pengenalan Hewan

Identitas

Nama : kemang Febrionti.....
 Nama Sekolah : S.D. Negeri 9 Sukra.....
 Tanggal Pengujian : 26-6-2021.....

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

**Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.

	1	2	3	4	5	6	7	
menyusahkan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	menyenangkan
tidak dapat dipahami	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	dapat dipahami
kreatif	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	monoton
mudah dipelajari	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	sulit dipelajari
bermanfaat	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	kurang bermanfaat
membosankan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	mengasyikkan
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
tidak dapat diprediksi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	dapat diprediksi
cepat	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	lambat
berdaya cipta	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	konvensional
menghalangi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	mendukung
baik	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	buruk
rumit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	sederhana
tidak disukai	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	menggembirakan
lazim	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	terdepan

133

	1	2	3	4	5	6	7	
Tidak nyaman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	nyaman
aman	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak aman
memotivasi	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak memotivasi
Memenuhi ekspektasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak memenuhi ekspektasi
Tidak efisien	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	efisien
jelas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	membingungkan
tidak praktis	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	praktis
terorganisasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	berantakan
akraktif	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak atraktif
Ramah pengguna	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tiak ramah pengguna
konservatif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	inovatif

Singaraja, ..26..Juni...2021

Responden




Angket Uji Respon Aplikasi *Augmented Reality* Pengenalan Hewan

Identitas

Nama : Ketut Sukirni
 Nama Sekolah : S.D.N. C. Suweg
 Tanggal Pengujian : 26.6.2021

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

****Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.**

	1	2	3	4	5	6	7	
menyusahkan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	menyenangkan
tidak dapat dipahami	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	dapat dipahami
kreatif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	monoton
mudah dipelajari	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	sulit dipelajari
bermanfaat	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	kurang bermanfaat
membosankan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	mengasyikkan
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
tidak dapat diprediksi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	dapat diprediksi
cepat	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	lambat
berdaya cipta	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	konvensional
menghalangi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	mendukung
baik	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	buruk
rumit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	sederhana
tidak disukai	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	menggembirakan
lazim	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	terdepan

133

	1	2	3	4	5	6	7	
Tidak nyaman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	nyaman
aman	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak aman
memotivasi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak memotivasi
Memenuhi ekspektasi	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak memenuhi ekspektasi
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
jelas	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	membingungkan
tidak praktis	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	praktis
terorganisasi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	berantakan
akraktif	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak atraktif
Ramah pengguna	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak ramah pengguna
konservatif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	inovatif

Singaraja, ... 26 Juni ... 2021

Responden



DEWA PUTU MERSANA, S. Pd
NIP. 197611302000121001

Angket Uji Respon Aplikasi *Augmented Reality* Pengenalan Hewan

Identitas

Nama : Kadek Kharisma roni
 Nama Sekolah : SD N. 4 SONGA
 Tanggal Pengujian : 26-6-2020

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

**Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.

	1	2	3	4	5	6	7	
menyusahkan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	menyenangkan
tidak dapat dipahami	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	dapat dipahami
kreatif	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	monoton
mudah dipelajari	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	sulit dipelajari
bermanfaat	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	kurang bermanfaat
membosankan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	mengasyikkan
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
tidak dapat diprediksi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	dapat diprediksi
cepat	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	lambat
berdaya cipta	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	konvensional
menghalangi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	mendukung
baik	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	buruk
rumit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	sederhana
tidak disukai	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	menggembirakan
lazim	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	terdepan

	1	2	3	4	5	6	7	
Tidak nyaman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	nyaman
aman	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak aman
memotivasi	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak memotivasi
Memenuhi ekspektasi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak memenuhi ekspektasi
Tidak efisien	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	efisien
jelas	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	membingungkan
tidak praktis	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	praktis
terorganisasi	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	berantakan
akraktif	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak atraktif
Ramah pengguna	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak ramah pengguna
konservatif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	inovatif

Responden

Dax

Singaraja, 26 Juni 2021

Kepala Sekolah



Dewa Putu Mersana S.P.A

NIP. 197611302000121001

Angket Uji Respon Aplikasi *Augmented Reality* Pengenalan Hewan

Identitas

Nama : kadek Dwi Anjani.....
 Nama Sekolah : SD N 9 SUWUS.....
 Tanggal Pengujian : 26-6-2021.....

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

**Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.

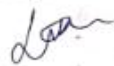
	1	2	3	4	5	6	7	
menyusahkan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	menyenangkan
tidak dapat dipahami	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	dapat dipahami
kreatif	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	monoton
mudah dipelajari	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	sulit dipelajari
bermanfaat	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	kurang bermanfaat
membosankan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	mengasyikkan
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
tidak dapat diprediksi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	dapat diprediksi
cepat	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	lambat
berdaya cipta	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	konvensional
menghalangi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	mendukung
baik	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	buruk
rumit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	sederhana
tidak disukai	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	menggembirakan
lazim	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	terdepan

133

	1	2	3	4	5	6	7	
Tidak nyaman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	nyaman
aman	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak aman
memotivasi	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak memotivasi
Memenuhi ekspektasi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak memenuhi ekspektasi
Tidak efisien	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	efisien
jelas	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	membingungkan
tidak praktis	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	praktis
terorganisasi	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	berantakan
akraktif	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak atraktif
Ramah pengguna	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak ramah pengguna
konservatif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	inovatif

Singaraja, 26 Juni 2021

Responden



Kepala Sekolah


 DEWA PUTU WERSANA, S.Pd
 NIP. 19761130 2000 12 1001

Lampiran 12. Jadwal Penelitian

No	Nama Kegiatan	Waktu Kegiatan (2020)								Waktu Kegiatan (2021)					
		Mei	Juni	Juli	Agustus	September	Oktober	November	Desember	Januari	Februari	Maret	April	Mei	Juni
1	Observasi Lapangan														
2	Pengajuan Topik Penelitian														
3	Penyusunan Proposal dan Bimbingan														
4	Seminar Proposal														
5	Analysis														
6	Design														
7	Development / Implementation														
8	Evaluation														
9	Penyusunan Laporan Skripsi														
10	Ujian Skripsi														

Lampiran 13. Dokumentasi Kegiatan Uji Respon Siswa



