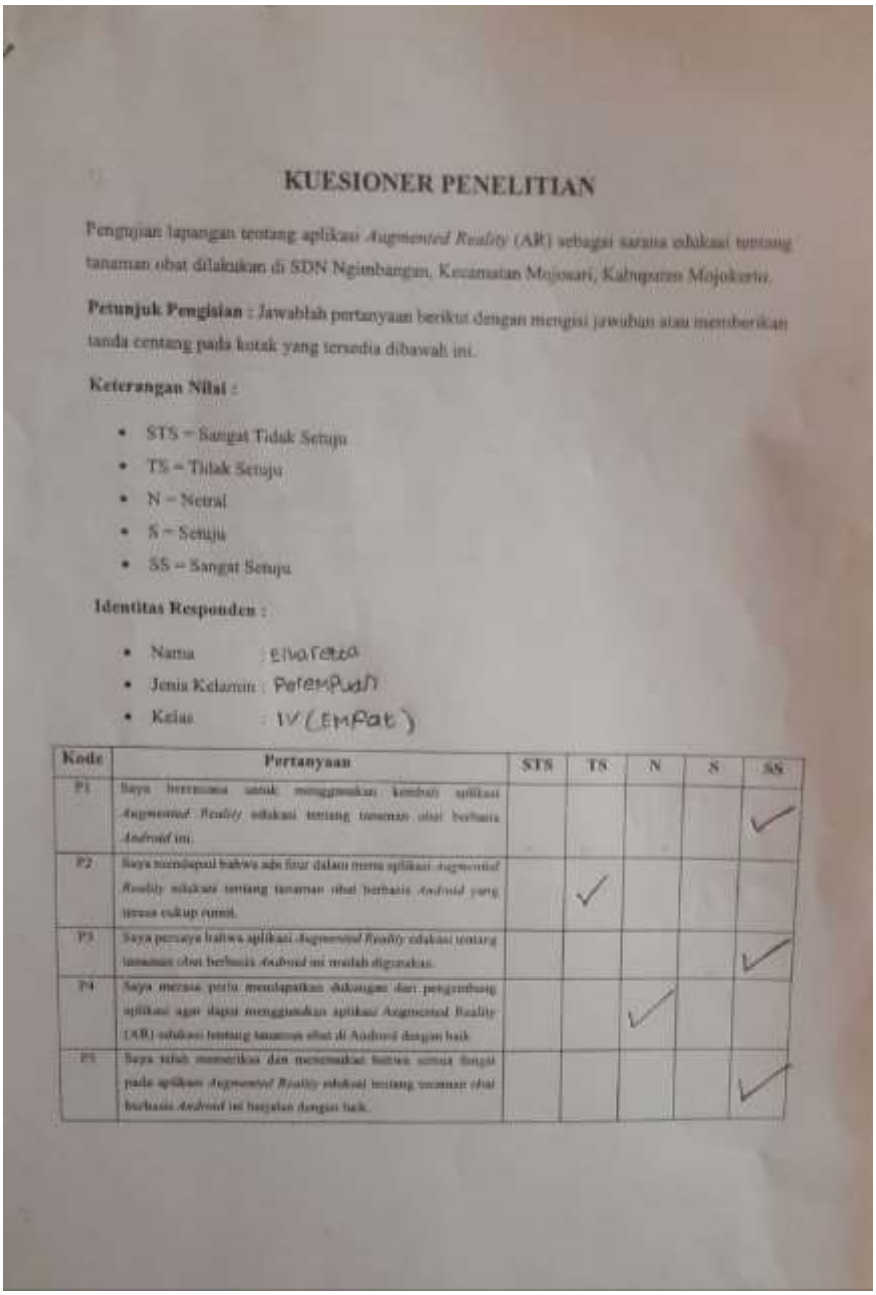
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1
Dokumentasi Pengujian Lapangan di SDN Ngimbangan, Mojokerto

Lampiran 2
Kuesioner Penelitian



KUESIONER PENELITIAN

Pengujian lapangan tentang aplikasi *Augmented Reality* (AR) sebagai sarana edukasi tentang tanaman obat dilakukan di SDN Ngimbangan, Kecamatan Mojosari, Kabupaten Mojokerto.

Petunjuk Pengisian : Jawablah pertanyaan berikut dengan mengisi jawaban atau memberikan tanda centang pada kotak yang tersedia dibawah ini.

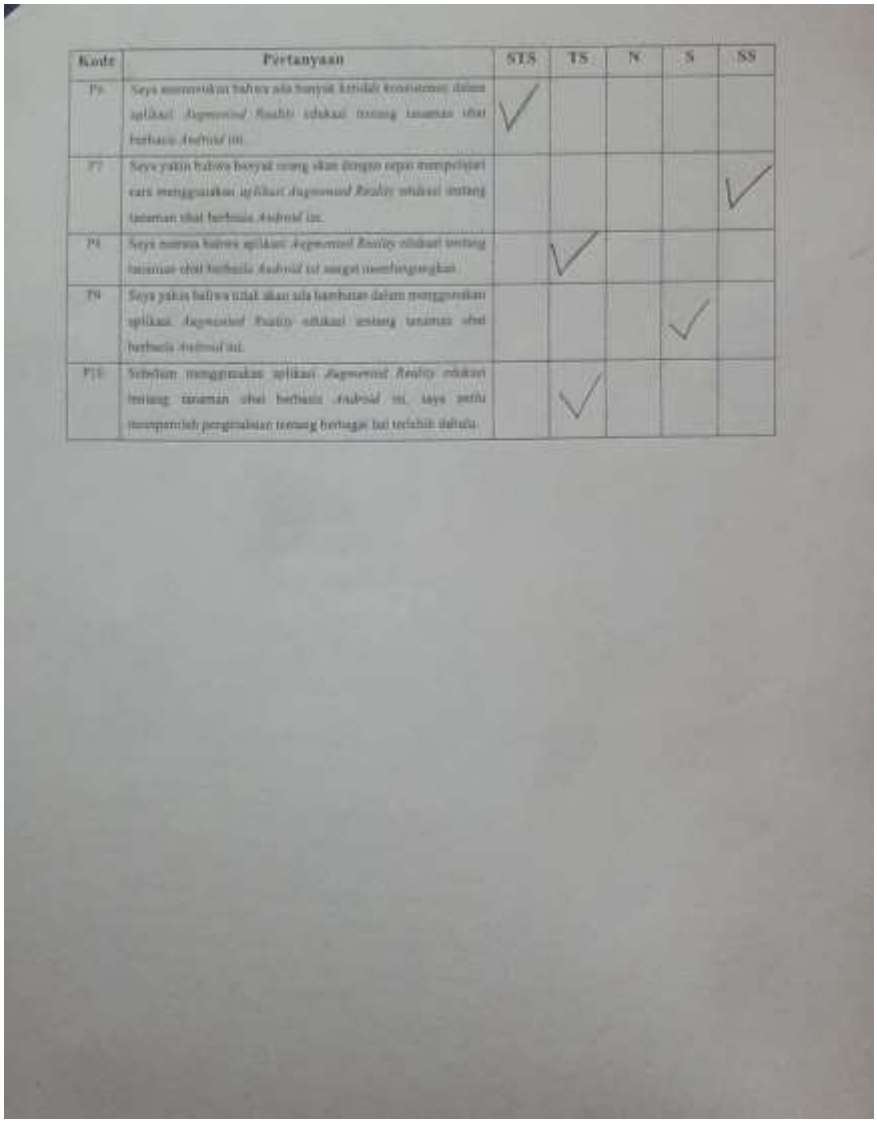
Keterangan Nilai :

- STS = Sangat Tidak Setuju
- TS = Tidak Setuju
- N = Netral
- S = Setuju
- SS = Sangat Setuju

Identitas Responden :

- Nama : elvareza
- Jenis Kelamin : Perempuan
- Kelas : IV (Empat)

Kode	Pertanyaan	STS	TS	N	S	SS
P1	Saya berminat untuk menggunakan kembali aplikasi *Augmented Reality* edukasi tentang tanaman obat berbasis *Android* ini.					✓
P2	Saya mendapati bahwa ada fitur dalam menu aplikasi *Augmented Reality* edukasi tentang tanaman obat berbasis *Android* yang terasa cukup rumit.		✓			
P3	Saya percaya bahwa aplikasi *Augmented Reality* edukasi tentang tanaman obat berbasis *Android* ini mudah digunakan.					✓
P4	Saya merasa perlu mendapatkan dukungan dari pengembang aplikasi agar dapat menggunakan aplikasi Augmented Reality (AR) edukasi tentang tanaman obat di Android dengan baik			✓		
P5	Saya telah memeriksa dan menemukan bahwa semua fungsi pada aplikasi *Augmented Reality* edukasi tentang tanaman obat berbasis *Android* ini berjalan dengan baik.					✓



Kode	Pertanyaan	STS	TS	N	S	SS
P6	Saya menemukan bahwa ada banyak kendala ketidaknyamanan dalam aplikasi *Augmented Reality* edukasi tentang tanaman obat berbasis *Android* ini.	✓				
P7	Saya yakin bahwa banyak orang akan dengan cepat mempelajari cara menggunakan aplikasi *Augmented Reality* edukasi tentang tanaman obat berbasis *Android* ini.					✓
P8	Saya merasa bahwa aplikasi *Augmented Reality* edukasi tentang tanaman obat berbasis *Android* ini sangat membingungkan.		✓			
P9	Saya yakin bahwa tidak akan ada hambatan dalam menggunakan aplikasi *Augmented Reality* edukasi tentang tanaman obat berbasis *Android* ini.				✓	
P10	Sebelum menggunakan aplikasi *Augmented Reality* edukasi tentang tanaman obat berbasis *Android* ini, saya perlu mempelajari pengetahuan tentang bertagar hal terlebih dahulu.		✓			

Lampiran 3

Daftar Nama Responden Penelitian

DAFTAR NAMA SISWA KELAS IV

SDN NGIMBANGAN MOJOSARI, MOJOKERTO

NO.	NAMA SISWA	JENIS KELAMIN
1.	Adryan Khoir Firdaus	L
2.	Ahmad Muizzul Umam	L
3.	Ajeng Anindita Khairunniswa	P
4.	Akila Khanza El Hazima	P
5.	Alena Auvia Sari	P
6.	Alfin Aziz	L
7.	Alisyatul Faidah	P
8.	Ardina Putri Marsanda	P
9.	Arinda Putri	P
10.	Assyifatu Salwa Nadhifa	P
11.	Atisa	P
12.	Dara Akila Niswa	P
13.	Dayung Angerah	L
14.	Diaz Ramadhan	L
15.	Elvaretta Dwi Yunia	P
16.	Fajar Sidiq Al Bukhori	L
17.	Fiyola Azzahra Yosi	P
18.	Hafis Syahputra	L
19.	Hilmi Arib Arif Amanullah	L
20.	Marselino Wahyu Frimansyah	L
21.	Muhammad Azril Athallah	L
22.	Muhammad Fachri Albaihaqi	L
23.	Muhammad Febriyan Dwi Saputra	L
24.	Muhammad Iqbal Hamdani	L
25.	Muhammad Lionel Ibrahim	L
26.	Muhammad Rizal	L
27.	Nilna Muna Dewi	P
28.	Rahima Talita Saliha	P
29.	Rania Aurora Hafiz	P
30.	Rania Putri Oktaviana	P
31.	Refaliho Ramadhan	L
32.	Rehan Astabikul Khoirut	L
33.	Salsa Dwi Chairun Nisa	P
34.	Zakaria Romadhoni	L