

LAMPIRAN

1. Kartu Monitoring Proposal



KARTU MONITORING BIMBINGAN
MAHASISWA PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PAREPARE

PROPOSAL

Mahasiswa : Muh. Zulkifli	Pembimbing I : Marina, S.Kom., M.Kom.
NIM : 220280113	Pembimbing II : Andi Wafiah, S.Kom., M.Kom
Judul Skripsi : IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN UMUM DALAM BENTUK ANIMASI INTERAKTIF PADA ANAK BERBASIS ANDROID	

ARAHAN PEMBIMBING I	HARI/TGL & PARAF PEMBIMBING	ARAHAN PEMBIMBING II	HARI/TGL & PARAF PEMBIMBING
Konsultasi 1	<i>Mh</i>	Konsultasi 1 <i>Ten lampirkan kurikulum</i>	<i>A</i>
Konsultasi 2	<i>Mh</i>	Konsultasi 2	<i>A</i>
Konsultasi 3	<i>Mh</i>	Konsultasi 3	<i>A</i>
Konsultasi 4 <i>ACC Ujian proposal</i>	<i>10/1/2029</i> <i>Mh</i>	Konsultasi 4 <i>Bab II Sertifikasi</i>	<i>A</i>
Konsultasi 5		Konsultasi 5 <i>ACC ujian proposal</i>	<i>A</i>

Lanjut ke halaman sebelah...

Perhatian :

1. Mahasiswa wajib konsultasi minimal 5 kali
2. Kartu ini wajib dibawa oleh mahasiswa disetiap konsultasi dan diisi oleh Pembimbing
3. Kartu ini wajib dilampirkan pada laporan skripsi dan menjadi salah satu persyaratan untuk ikut seminar proposal/ujian skripsi
4. Kartu ini dicetak di atas kertas karton berwarna hijau muda dan dicetak timbal balik

2. Kartu Monitoring Skripsi



KARTU MONITORING BIMBINGAN
MAHASISWA PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PAREPARE

HASIL

Mahasiswa : MUH. ZULKIFLI	Pembimbing I : Marlina, S.Kom., M.Kom
NIM : 220280113	Pembimbing II : Andi Wafiah, S.Kom., M.Kom
Judul Skripsi : IMPLEMENTASI ANIMASI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PENGENALAN RUMUS BANGUN RUANG KELAS V SD BERBASIS AUGMENTED REALITY	

ARAHAN PEMBIMBING I	HARI/TGL & PARAF PEMBIMBING	ARAHAN PEMBIMBING II	HARI/TGL & PARAF PEMBIMBING
Konsultasi 1 - Semua Bahan Asing dicetak Ming - Perbaiki penulisan pada Kerangka pikir.		Konsultasi 1 Keterangan Bangun Ruang pada Aplikasi	4
Konsultasi 2 - Buat Questioner Sebelum Mengenalkan Aplikasi		Konsultasi 2 Abstrak	4
Konsultasi 3 -		Konsultasi 3 Arah kamera ke marker (Max, Min)	4
Konsultasi 4 Acc Usun Hasil		Konsultasi 4 Acc Usun Hasil	4
Konsultasi 5		Konsultasi 5	

Lanjut ke halaman sebelah...

Perhatian :

1. Mahasiswa wajib konsultasi minimal 5 kali
2. Kartu ini wajib dibawa oleh mahasiswa disetiap konsultasi dan diisi oleh Pembimbing
3. Kartu ini wajib dilampirkan pada laporan skripsi dan menjadi salah satu persyaratan untuk ikut seminar proposal/ujian skripsi
4. Kartu ini dicetak di atas kertas karton berwarna hijau muda dan dicetak timbal balik

3. Kartu Monitoring Skripsi



KARTU MONITORING BIMBINGAN
MAHASISWA PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PAREPARE

SKRIPSI

Mahasiswa : MUH. ZULKIFLI	Pembimbing I : Marlina, S.Kom., M.Kom
NIM : 220280113	Pembimbing II : Andi Wafiah, S.Kom., M.Kom
Judul Skripsi : IMPLEMENTASI ANIMASI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PENGENALAN RUMUS BANGUN RUANG KELAS V SD BERBASIS AUGMENTED REALITY	

ARAHAN PEMBIMBING I	HARI/TGL & PARAF PEMBIMBING	ARAHAN PEMBIMBING II	HARI/TGL & PARAF PEMBIMBING
Konsultasi 1		Konsultasi 1	
Konsultasi 2		Konsultasi 2	
Konsultasi 3		Konsultasi 3	
Konsultasi 4		Konsultasi 4	
Konsultasi 5		Konsultasi 5	

Lanjut ke halaman sebelah...

Perhatian :

1. Mahasiswa wajib konsultasi minimal 5 kali
2. Kartu ini wajib dibawa oleh mahasiswa disetiap konsultasi dan diisi oleh Pembimbing
3. Kartu ini wajib dilampirkan pada laporan skripsi dan menjadi salah satu persyaratan untuk ikut seminar proposal/ujian skripsi
4. Kartu ini dicetak di atas kertas karton berwarna hijau muda dan dicetak timbal balik

4. Dokumentasi Implementasi Per Tanggal 19 Juli 2024



5. Kuesioner Pra Penggunaan Aplikasi

KUISIONER

Nama : Keza

Kelas : 5a

Terima kasih telah bersedia meluangkan waktu untuk mengisi kuisisioner ini. Kami berharap mendapatkan masukan yang berharga untuk mengembangkan aplikasi media pembelajaran ini agar lebih bermanfaat dan menyenangkan.

Petunjuk :

- Membaca pertanyaan dengan baik.
- Lingkari salah satu jawaban pertanyaan dengan jujur.

1. Apakah Anda tahu bahwa ada aplikasi media pembelajaran ?

a. Iya

☒ b. Tidak

2. Apakah Anda tertarik ingin belajar dengan aplikasi media pembelajaran?

☒ a. Iya

b. Tidak

3. Apakah Anda tahu apa itu *Augmented reality*?

c. Iya

☒ d. Tidak

4. Apakah Anda kesusahan dalam memahami jaring-jaring bangun ruang?

☒ a. Iya

b. Tidak

5. Apakah Anda kesulitan dalam mengingat rumus bangun ruang?

☒ a. Iya

b. Tidak

****TERIMAKASIH****

KUISIONER

Nama : Yunus

Kelas : 5 (B)

Terima kasih telah bersedia meluangkan waktu untuk mengisi kuisioner ini. Kami berharap mendapatkan masukan yang berharga untuk mengembangkan aplikasi media pembelajaran ini agar lebih bermanfaat dan menyenangkan.

Petunjuk :

- Membaca pertanyaan dengan baik.
- Lingkari salah satu jawaban pertanyaan dengan jujur.

1. Apakah Anda tahu bahwa ada aplikasi media pembelajaran ?
 - a. Iya
 - ☒ b. Tidak
2. Apakah Anda tertarik ingin belajar dengan aplikasi media pembelajaran?
 - ☒ a. Iya
 - b. Tidak
3. Apakah Anda tahu apa itu *Augmented reality*?
 - c. Iya
 - ☒ d. Tidak
4. Apakah Anda kesusahan dalam memahami jaring-jaring bangun ruang?
 - ☒ a. Iya
 - b. Tidak
5. Apakah Anda kesulitan dalam mengingat rumus bangun ruang?
 - ☒ a. Iya
 - b. Tidak

****TERIMAKASIH****

KUISIONER

Nama : Amir

Kelas : 5 B

Terima kasih telah bersedia meluangkan waktu untuk mengisi kuisisioner ini. Kami berharap mendapatkan masukan yang berharga untuk mengembangkan aplikasi media pembelajaran ini agar lebih bermanfaat dan menyenangkan.

Petunjuk :

- Membaca pertanyaan dengan baik.
 - Lingkari salah satu jawaban pertanyaan dengan jujur.
1. Apakah Anda tahu bahwa ada aplikasi media pembelajaran ?
 - a. Iya
 - ☒ b. Tidak
 2. Apakah Anda tertarik ingin belajar dengan aplikasi media pembelajaran?
 - ☒ a. Iya
 - b. Tidak
 3. Apakah Anda tahu apa itu *Augmented reality*?
 - c. Iya
 - ☒ d. Tidak
 4. Apakah Anda kesusahan dalam memahami jaring-jaring bangun ruang?
 - ☒ a. Iya
 - b. Tidak
 5. Apakah Anda kesulitan dalam mengingat rumus bangun ruang?
 - ☒ a. Iya
 - b. Tidak

****TERIMAKASIH****

KUISIONER

Nama : Uain

Kelas : 5A

Terima kasih telah bersedia meluangkan waktu untuk mengisi kuisisioner ini. Kami berharap mendapatkan masukan yang berharga untuk mengembangkan aplikasi media pembelajaran ini agar lebih bermanfaat dan menyenangkan.

Petunjuk :

- Membaca pertanyaan dengan baik.
- Lingkari salah satu jawaban pertanyaan dengan jujur.

1. Apakah Anda tahu bahwa ada aplikasi media pembelajaran ?
 - a. Iya
 - ☒ b. Tidak
2. Apakah Anda tertarik ingin belajar dengan aplikasi media pembelajaran?
 - ☒ a. Iya
 - b. Tidak
3. Apakah Anda tahu apa itu *Augmented reality*?
 - c. Iya
 - ☒ d. Tidak
4. Apakah Anda kesusahan dalam memahami jaring-jaring bangun ruang?
 - ☒ a. Iya
 - b. Tidak
5. Apakah Anda kesulitan dalam mengingat rumus bangun ruang?
 - ☒ a. Iya
 - b. Tidak

****TERIMAKASIH****

KUISIONER

Nama : Muhammad Rifki

Kelas : V. A

Terima kasih telah bersedia meluangkan waktu untuk mengisi kuisisioner ini. Kami berharap mendapatkan masukan yang berharga untuk mengembangkan aplikasi media pembelajaran ini agar lebih bermanfaat dan menyenangkan.

Petunjuk :

- Membaca pertanyaan dengan baik.
- Lingkari salah satu jawaban pertanyaan dengan jujur.

1. Apakah Anda tahu bahwa ada aplikasi media pembelajaran ?
 - a. Iya
 - ☒ b. Tidak
2. Apakah Anda tertarik ingin belajar dengan aplikasi media pembelajaran?
 - ☒ a. Iya
 - b. Tidak
3. Apakah Anda tahu apa itu *Augmented reality*?
 - c. Iya
 - ☒ d. Tidak
4. Apakah Anda kesusahan dalam memahami jaring-jaring bangun ruang?
 - ☒ a. Iya
 - b. Tidak
5. Apakah Anda kesulitan dalam mengingat rumus bangun ruang?
 - ☒ a. Iya
 - b. Tidak

****TERIMAKASIH****

KUISIONER

Nama : MUH. DaFFa Zakrya

Kelas : V A 5A

Terima kasih telah bersedia meluangkan waktu untuk mengisi kuisisioner ini. Kami berharap mendapatkan masukan yang berharga untuk mengembangkan aplikasi media pembelajaran ini agar lebih bermanfaat dan menyenangkan.

Petunjuk :

- Membaca pertanyaan dengan baik.
- Lingkari salah satu jawaban pertanyaan dengan jujur.

1. Apakah Anda tahu bahwa ada aplikasi media pembelajaran ?
 - a. Iya
 - ☒ b. Tidak
2. Apakah Anda tertarik ingin belajar dengan aplikasi media pembelajaran?
 - ☒ a. Iya
 - b. Tidak
3. Apakah Anda tahu apa itu *Augmented reality*?
 - c. Iya
 - ☒ d. Tidak
4. Apakah Anda kesusahan dalam memahami jaring-jaring bangun ruang?
 - ☒ a. Iya
 - b. Tidak
5. Apakah Anda kesulitan dalam mengingat rumus bangun ruang?
 - ☒ a. Iya
 - b. Tidak

****TERIMAKASIH****

KUISIONER

Nama : andi arya

Kelas : 5b

Terima kasih telah bersedia meluangkan waktu untuk mengisi kuisisioner ini. Kami berharap mendapatkan masukan yang berharga untuk mengembangkan aplikasi media pembelajaran ini agar lebih bermanfaat dan menyenangkan.

Petunjuk :

- Membaca pertanyaan dengan baik.
- Lingkari salah satu jawaban pertanyaan dengan jujur.

1. Apakah Anda tahu bahwa ada aplikasi media pembelajaran ?
 - a. Iya
 - ☒ b. Tidak
2. Apakah Anda tertarik ingin belajar dengan aplikasi media pembelajaran?
 - ☒ a. Iya
 - b. Tidak
3. Apakah Anda tahu apa itu *Augmented reality*?
 - c. Iya
 - ☒ d. Tidak
4. Apakah Anda kesusahan dalam memahami jaring-jaring bangun ruang?
 - ☒ a. Iya
 - b. Tidak
5. Apakah Anda kesulitan dalam mengingat rumus bangun ruang?
 - ☒ a. Iya
 - b. Tidak

****TERIMAKASIH****

KUISIONER

Nama : Mvh. Lwgi

Kelas : 5A

Terima kasih telah bersedia meluangkan waktu untuk mengisi kuisisioner ini. Kami berharap mendapatkan masukan yang berharga untuk mengembangkan aplikasi media pembelajaran ini agar lebih bermanfaat dan menyenangkan.

Petunjuk :

- Membaca pertanyaan dengan baik.
- Lingkari salah satu jawaban pertanyaan dengan jujur.

1. Apakah Anda tahu bahwa ada aplikasi media pembelajaran ?

- a. Iya
- ☒ b. Tidak

2. Apakah Anda tertarik ingin belajar dengan aplikasi media pembelajaran?

- ☒ a. Iya
- b. Tidak

3. Apakah Anda tahu apa itu *Augmented reality*?

- c. Iya
- ☒ d. Tidak

4. Apakah Anda kesusahan dalam memahami jaring-jaring bangun ruang?

- ☒ a. Iya
- b. Tidak

5. Apakah Anda kesulitan dalam mengingat rumus bangun ruang?

- ☒ a. Iya
- b. Tidak

****TERIMAKASIH****

KUISIONER

Nama : AFIF

Kelas : LIMA

Terima kasih telah bersedia meluangkan waktu untuk mengisi kuisisioner ini. Kami berharap mendapatkan masukan yang berharga untuk mengembangkan aplikasi media pembelajaran ini agar lebih bermanfaat dan menyenangkan.

Petunjuk :

- Membaca pertanyaan dengan baik.
 - Lingkari salah satu jawaban pertanyaan dengan jujur.
1. Apakah Anda tahu bahwa ada aplikasi media pembelajaran ?
 - a. Iya
 - ☒ b. Tidak
 2. Apakah Anda tertarik ingin belajar dengan aplikasi media pembelajaran?
 - ☒ a. Iya
 - b. Tidak
 3. Apakah Anda tahu apa itu *Augmented reality*?
 - c. Iya
 - ☒ d. Tidak
 4. Apakah Anda kesusahan dalam memahami jaring-jaring bangun ruang?
 - ☒ a. Iya
 - b. Tidak
 5. Apakah Anda kesulitan dalam mengingat rumus bangun ruang?
 - ☒ a. Iya
 - b. Tidak

****TERIMAKASIH****

KUISIONER

Nama : Hanif ahmadi

Kelas : 5B

Terima kasih telah bersedia meluangkan waktu untuk mengisi kuisisioner ini. Kami berharap mendapatkan masukan yang berharga untuk mengembangkan aplikasi media pembelajaran ini agar lebih bermanfaat dan menyenangkan.

Petunjuk :

- Membaca pertanyaan dengan baik.
 - Lingkari salah satu jawaban pertanyaan dengan jujur.
1. Apakah Anda tahu bahwa ada aplikasi media pembelajaran ?
 - a. Iya
 - ☒ b. Tidak
 2. Apakah Anda tertarik ingin belajar dengan aplikasi media pembelajaran?
 - ☒ a. Iya
 - b. Tidak
 3. Apakah Anda tahu apa itu *Augmented reality*?
 - c. Iya
 - ☒ d. Tidak
 4. Apakah Anda kesusahan dalam memahami jaring-jaring bangun ruang?
 - ☒ a. Iya
 - b. Tidak
 5. Apakah Anda kesulitan dalam mengingat rumus bangun ruang?
 - ☒ a. Iya
 - b. Tidak

****TERIMAKASIH****

KUISIONER

Nama : Syawal

Kelas : 5B

Terima kasih telah bersedia meluangkan waktu untuk mengisi kuisisioner ini. Kami berharap mendapatkan masukan yang berharga untuk mengembangkan aplikasi media pembelajaran ini agar lebih bermanfaat dan menyenangkan.

Petunjuk :

- Membaca pertanyaan dengan baik.
 - Lingkari salah satu jawaban pertanyaan dengan jujur.
1. Apakah Anda tahu bahwa ada aplikasi media pembelajaran ?
 - a. Iya
 - ☒ b. Tidak
 2. Apakah Anda tertarik ingin belajar dengan aplikasi media pembelajaran?
 - ☒ a. Iya
 - b. Tidak
 3. Apakah Anda tahu apa itu *Augmented reality*?
 - c. Iya
 - ☒ d. Tidak
 4. Apakah Anda kesusahan dalam memahami jaring-jaring bangun ruang?
 - ☒ a. Iya
 - b. Tidak
 5. Apakah Anda kesulitan dalam mengingat rumus bangun ruang?
 - ☒ a. Iya
 - b. Tidak

****TERIMAKASIH****

KUISIONER

Nama : ANNISA Fitri Uswatun Hasanah
Kelas : VI 6

Terima kasih telah bersedia meluangkan waktu untuk mengisi kuisisioner ini. Kami berharap mendapatkan masukan yang berharga untuk mengembangkan aplikasi media pembelajaran ini agar lebih bermanfaat dan menyenangkan.

Petunjuk :

- Membaca pertanyaan dengan baik.
- Lingkari salah satu jawaban pertanyaan dengan jujur.

1. Apakah Anda tahu bahwa ada aplikasi media pembelajaran ?
 - a. Iya
 - ☒ b. Tidak
2. Apakah Anda tertarik ingin belajar dengan aplikasi media pembelajaran?
 - ☒ a. Iya
 - b. Tidak
3. Apakah Anda tahu apa itu *Augmented reality*?
 - c. Iya
 - ☒ d. Tidak
4. Apakah Anda kesusahan dalam memahami jaring-jaring bangun ruang?
 - a. Iya
 - ☒ b. Tidak
5. Apakah Anda kesulitan dalam mengingat rumus bangun ruang?
 - ☒ a. Iya
 - b. Tidak

****TERIMAKASIH****

KUISIONER

Nama : Alif Khairil

Kelas : 5 A

Terima kasih telah bersedia meluangkan waktu untuk mengisi kuisisioner ini. Kami berharap mendapatkan masukan yang berharga untuk mengembangkan aplikasi media pembelajaran ini agar lebih bermanfaat dan menyenangkan.

Petunjuk :

- Membaca pertanyaan dengan baik.
- Lingkari salah satu jawaban pertanyaan dengan jujur.

1. Apakah Anda tahu bahwa ada aplikasi media pembelajaran ?
 - a. Iya
 - ☒ b. Tidak
2. Apakah Anda tertarik ingin belajar dengan aplikasi media pembelajaran?
 - ☒ a. Iya
 - b. Tidak
3. Apakah Anda tahu apa itu *Augmented reality*?
 - c. Iya
 - ☒ d. Tidak
4. Apakah Anda kesusahan dalam memahami jaring-jaring bangun ruang?
 - a. Iya
 - ☒ b. Tidak
5. Apakah Anda kesulitan dalam mengingat rumus bangun ruang?
 - a. Iya
 - ☒ b. Tidak

****TERIMAKASIH****

KUISIONER

Nama : SITI NUR FAZILAH
Kelas : VI (eram)

Terima kasih telah bersedia meluangkan waktu untuk mengisi kuisisioner ini. Kami berharap mendapatkan masukan yang berharga untuk mengembangkan aplikasi media pembelajaran ini agar lebih bermanfaat dan menyenangkan.

Petunjuk :

- Membaca pertanyaan dengan baik.
 - Lingkari salah satu jawaban pertanyaan dengan jujur.
1. Apakah Anda tahu bahwa ada aplikasi media pembelajaran ?
 - a. Iya
 - ☒ b. Tidak
 2. Apakah Anda tertarik ingin belajar dengan aplikasi media pembelajaran?
 - ☒ a. Iya
 - b. Tidak
 3. Apakah Anda tahu apa itu *Augmented reality*?
 - c. Iya
 - ☒ d. Tidak
 4. Apakah Anda kesusahan dalam memahami jaring-jaring bangun ruang?
 - a. Iya
 - ☒ b. Tidak
 5. Apakah Anda kesulitan dalam mengingat rumus bangun ruang?
 - a. Iya
 - ☒ b. Tidak

****TERIMAKASIH****

KUISIONER

Nama : Rania RAHMAN

Kelas : V A (LIMA)

Terima kasih telah bersedia meluangkan waktu untuk mengisi kuisisioner ini. Kami berharap mendapatkan masukan yang berharga untuk mengembangkan aplikasi media pembelajaran ini agar lebih bermanfaat dan menyenangkan.

Petunjuk :

- Membaca pertanyaan dengan baik.
- Lingkari salah satu jawaban pertanyaan dengan jujur.

1. Apakah Anda tahu bahwa ada aplikasi media pembelajaran ?
 - a. Iya
 - ☒ b. Tidak
2. Apakah Anda tertarik ingin belajar dengan aplikasi media pembelajaran?
 - ☒ a. Iya
 - b. Tidak
3. Apakah Anda tahu apa itu *Augmented reality*?
 - c. Iya
 - ☒ d. Tidak
4. Apakah Anda kesusahan dalam memahami jaring-jaring bangun ruang?
 - ☒ a. Iya
 - b. Tidak
5. Apakah Anda kesulitan dalam mengingat rumus bangun ruang?
 - ☒ a. Iya
 - b. Tidak

****TERIMAKASIH****

KUISIONER

Nama : Juni ramadhani

Kelas : V - A

Terima kasih telah bersedia meluangkan waktu untuk mengisi kuisioner ini. Kami berharap mendapatkan masukan yang berharga untuk mengembangkan aplikasi media pembelajaran ini agar lebih bermanfaat dan menyenangkan.

Petunjuk :

- Membaca pertanyaan dengan baik.
- Lingkari salah satu jawaban pertanyaan dengan jujur.

1. Apakah Anda tahu bahwa ada aplikasi media pembelajaran ?

a. Iya

☒ b. Tidak

2. Apakah Anda tertarik ingin belajar dengan aplikasi media pembelajaran?

☒ a. Iya

b. Tidak

3. Apakah Anda tahu apa itu *Augmented reality*?

c. Iya

☒ d. Tidak

4. Apakah Anda kesusahan dalam memahami jaring-jaring bangun ruang?

☒ a. Iya

b. Tidak

5. Apakah Anda kesulitan dalam mengingat rumus bangun ruang?

☒ a. Iya

b. Tidak

****TERIMAKASIH****

KUISIONER

Nama : Pangeran

Kelas : 5

Terima kasih telah bersedia meluangkan waktu untuk mengisi kuisisioner ini. Kami berharap mendapatkan masukan yang berharga untuk mengembangkan aplikasi media pembelajaran ini agar lebih bermanfaat dan menyenangkan.

Petunjuk :

- Membaca pertanyaan dengan baik.
- Lingkari salah satu jawaban pertanyaan dengan jujur.

1. Apakah Anda tahu bahwa ada aplikasi media pembelajaran ?
 - a. Iya
 - ☒ b. Tidak
2. Apakah Anda tertarik ingin belajar dengan aplikasi media pembelajaran?
 - ☒ a. Iya
 - b. Tidak
3. Apakah Anda tahu apa itu *Augmented reality*?
 - c. Iya
 - ☒ d. Tidak
4. Apakah Anda kesusahan dalam memahami jaring-jaring bangun ruang?
 - ☒ a. Iya
 - b. Tidak
5. Apakah Anda kesulitan dalam mengingat rumus bangun ruang?
 - ☒ a. Iya
 - b. Tidak

****TERIMAKASIH****

KUISIONER

Nama : Nurul Hafiza J.

Kelas : V-B

Terima kasih telah bersedia meluangkan waktu untuk mengisi kuisisioner ini. Kami berharap mendapatkan masukan yang berharga untuk mengembangkan aplikasi media pembelajaran ini agar lebih bermanfaat dan menyenangkan.

Petunjuk :

- Membaca pertanyaan dengan baik.
- Lingkari salah satu jawaban pertanyaan dengan jujur.

1. Apakah Anda tahu bahwa ada aplikasi media pembelajaran ?

- ☒ a. Iya
- b. Tidak

2. Apakah Anda tertarik ingin belajar dengan aplikasi media pembelajaran?

- ☒ a. Iya
- b. Tidak

3. Apakah Anda tahu apa itu *Augmented reality*?

- c. Iya
- ☒ d. Tidak

4. Apakah Anda kesusahan dalam memahami jaring-jaring bangun ruang?

- ☒ a. Iya
- b. Tidak

5. Apakah Anda kesulitan dalam mengingat rumus bangun ruang?

- ☒ a. Iya
- b. Tidak

****TERIMAKASIH****

KUISIONER

Nama : Andi Aqila

Kelas : IV. A

Terima kasih telah bersedia meluangkan waktu untuk mengisi kuisioner ini. Kami berharap mendapatkan masukan yang berharga untuk mengembangkan aplikasi media pembelajaran ini agar lebih bermanfaat dan menyenangkan.

Petunjuk :

- Membaca pertanyaan dengan baik.
- Lingkari salah satu jawaban pertanyaan dengan jujur.

1. Apakah Anda tahu bahwa ada aplikasi media pembelajaran ?
 - a. Iya
 - ☒ b. Tidak
2. Apakah Anda tertarik ingin belajar dengan aplikasi media pembelajaran?
 - ☒ a. Iya
 - b. Tidak
3. Apakah Anda tahu apa itu *Augmented reality*?
 - c. Iya
 - ☒ d. Tidak
4. Apakah Anda kesusahan dalam memahami jaring-jaring bangun ruang?
 - ☒ a. Iya
 - b. Tidak
5. Apakah Anda kesulitan dalam mengingat rumus bangun ruang?
 - ☒ a. Iya
 - b. Tidak

****TERIMAKASIH****

KUISIONER

Nama : ALIFIANDRA DANU ADITYA
Kelas : 6A

Terima kasih telah bersedia meluangkan waktu untuk mengisi kuisisioner ini. Kami berharap mendapatkan masukan yang berharga untuk mengembangkan aplikasi media pembelajaran ini agar lebih bermanfaat dan menyenangkan.

Petunjuk :

- Membaca pertanyaan dengan baik.
- Lingkari salah satu jawaban pertanyaan dengan jujur.

1. Apakah Anda tahu bahwa ada aplikasi media pembelajaran ?
 - a. Iya
 - ☒ b. Tidak
2. Apakah Anda tertarik ingin belajar dengan aplikasi media pembelajaran?
 - ☒ a. Iya
 - b. Tidak
3. Apakah Anda tahu apa itu *Augmented reality*?
 - c. Iya
 - ☒ d. Tidak
4. Apakah Anda kesusahan dalam memahami jaring-jaring bangun ruang?
 - ☒ e. Iya
 - b. Tidak
5. Apakah Anda kesulitan dalam mengingat rumus bangun ruang?
 - ☒ f. Iya
 - b. Tidak

****TERIMA KASIH****

KUISIONER

Nama : A. QAILA

Kelas : VI - A

Terima kasih telah bersedia meluangkan waktu untuk mengisi kuisisioner ini. Kami berharap mendapatkan masukan yang berharga untuk mengembangkan aplikasi media pembelajaran ini agar lebih bermanfaat dan menyenangkan.

Petunjuk :

- Membaca pertanyaan dengan baik.
- Lingkari salah satu jawaban pertanyaan dengan jujur.

1. Apakah Anda tahu bahwa ada aplikasi media pembelajaran ?
 - a. Iya
 - ☒ b. Tidak
2. Apakah Anda tertarik ingin belajar dengan aplikasi media pembelajaran?
 - ☒ a. Iya
 - b. Tidak
3. Apakah Anda tahu apa itu *Augmented reality*?
 - c. Iya
 - ☒ d. Tidak
4. Apakah Anda kesusahan dalam memahami jaring-jaring bangun ruang?
 - ☒ a. Iya
 - b. Tidak
5. Apakah Anda kesulitan dalam mengingat rumus bangun ruang?
 - ☒ a. Iya
 - b. Tidak

****TERIMAKASIH****

KUISIONER

Nama : JPhR SkEL

Kelas : 5B

Terima kasih telah bersedia meluangkan waktu untuk mengisi kuisisioner ini. Kami berharap mendapatkan masukan yang berharga untuk mengembangkan aplikasi media pembelajaran ini agar lebih bermanfaat dan menyenangkan.

Petunjuk :

- Membaca pertanyaan dengan baik.
- Lingkari salah satu jawaban pertanyaan dengan jujur.

1. Apakah Anda tahu bahwa ada aplikasi media pembelajaran ?
 - a. Iya
 - ☒ b. Tidak
2. Apakah Anda tertarik ingin belajar dengan aplikasi media pembelajaran?
 - ☒ a. Iya
 - b. Tidak
3. Apakah Anda tahu apa itu *Augmented reality*?
 - c. Iya
 - ☒ d. Tidak
4. Apakah Anda kesusahan dalam memahami jaring-jaring bangun ruang?
 - ☒ a. Iya
 - b. Tidak
5. Apakah Anda kesulitan dalam mengingat rumus bangun ruang?
 - ☒ a. Iya
 - b. Tidak

****TERIMA KASIH****

KUISIONER

Nama : *Azizu Rahman*

Kelas : *5A*

Terima kasih telah bersedia meluangkan waktu untuk mengisi kuisisioner ini. Kami berharap mendapatkan masukan yang berharga untuk mengembangkan aplikasi media pembelajaran ini agar lebih bermanfaat dan menyenangkan.

Petunjuk :

- Membaca pertanyaan dengan baik.
- Lingkari salah satu jawaban pertanyaan dengan jujur.

1. Apakah Anda tahu bahwa ada aplikasi media pembelajaran ?

- ☒ a. Iya
- b. Tidak

2. Apakah Anda tertarik ingin belajar dengan aplikasi media pembelajaran?

- ☒ a. Iya
- b. Tidak

3. Apakah Anda tahu apa itu *Augmented reality*?

- c. Iya
- ☒ d. Tidak

4. Apakah Anda kesusahan dalam memahami jaring-jaring bangun ruang?

- ☒ a. Iya
- b. Tidak

5. Apakah Anda kesulitan dalam mengingat rumus bangun ruang?

- ☒ a. Iya
- b. Tidak

****TERIMAKASIH****

KUISIONER

Nama : A. Alya khumairah S.

Kelas : V B

Terima kasih telah bersedia meluangkan waktu untuk mengisi kuisisioner ini. Kami berharap mendapatkan masukan yang berharga untuk mengembangkan aplikasi media pembelajaran ini agar lebih bermanfaat dan menyenangkan.

Petunjuk :

- Membaca pertanyaan dengan baik.
- Lingkari salah satu jawaban pertanyaan dengan jujur.

1. Apakah Anda tahu bahwa ada aplikasi media pembelajaran ?

- ☒ a. Iya
b. Tidak

2. Apakah Anda tertarik ingin belajar dengan aplikasi media pembelajaran?

- ☒ a. Iya
b. Tidak

3. Apakah Anda tahu apa itu *Augmented reality*?

- c. Iya
☒ d. Tidak

4. Apakah Anda kesusahan dalam memahami jaring-jaring bangun ruang?

- ☒ a. Iya
b. Tidak

5. Apakah Anda kesulitan dalam mengingat rumus bangun ruang?

- ☒ a. Iya
b. Tidak

****TERIMAKASIH****

KUISIONER

Nama : Qhomaerah Nurul Jannah

Kelas : V. A

Terima kasih telah bersedia meluangkan waktu untuk mengisi kuisisioner ini. Kami berharap mendapatkan masukan yang berharga untuk mengembangkan aplikasi media pembelajaran ini agar lebih bermanfaat dan menyenangkan.

Petunjuk :

- Membaca pertanyaan dengan baik.
- Lingkari salah satu jawaban pertanyaan dengan jujur.

1. Apakah Anda tahu bahwa ada aplikasi media pembelajaran ?
 - a. Iya
 - ☒ b. Tidak
2. Apakah Anda tertarik ingin belajar dengan aplikasi media pembelajaran?
 - ☒ a. Iya
 - b. Tidak
3. Apakah Anda tahu apa itu *Augmented reality*?
 - c. Iya
 - ☒ d. Tidak
4. Apakah Anda kesusahan dalam memahami jaring-jaring bangun ruang?
 - a. Iya
 - ☒ b. Tidak
5. Apakah Anda kesulitan dalam mengingat rumus bangun ruang?
 - ☒ a. Iya
 - b. Tidak

****TERIMAKASIH****

KUISIONER

Nama : AfdHAL

Kelas : 6A

Terima kasih telah bersedia meluangkan waktu untuk mengisi kuisisioner ini. Kami berharap mendapatkan masukan yang berharga untuk mengembangkan aplikasi media pembelajaran ini agar lebih bermanfaat dan menyenangkan.

Petunjuk :

- Membaca pertanyaan dengan baik.
- Lingkari salah satu jawaban pertanyaan dengan jujur.

1. Apakah Anda tahu bahwa ada aplikasi media pembelajaran ?

- a. Iya
- ☒ b. Tidak

2. Apakah Anda tertarik ingin belajar dengan aplikasi media pembelajaran?

- ☒ a. Iya
- b. Tidak

3. Apakah Anda tahu apa itu *Augmented reality*?

- c. Iya
- ☒ d. Tidak

4. Apakah Anda kesusahan dalam memahami jaring-jaring bangun ruang?

- ☒ a. Iya
- b. Tidak

5. Apakah Anda kesulitan dalam mengingat rumus bangun ruang?

- ☒ a. Iya
- b. Tidak

****TERIMAKASIH****

KUISIONER

Nama : SAKKIP

Kelas : 5B

Terima kasih telah bersedia meluangkan waktu untuk mengisi kuisisioner ini. Kami berharap mendapatkan masukan yang berharga untuk mengembangkan aplikasi media pembelajaran ini agar lebih bermanfaat dan menyenangkan.

Petunjuk :

- Membaca pertanyaan dengan baik.
- Lingkari salah satu jawaban pertanyaan dengan jujur.

1. Apakah Anda tahu bahwa ada aplikasi media pembelajaran ?

- ☒ Iya
- b. Tidak

2. Apakah Anda tertarik ingin belajar dengan aplikasi media pembelajaran?

- ☒ Iya
- b. Tidak

3. Apakah Anda tahu apa itu *Augmented reality*?

- c. Iya
- ☒ Tidak

4. Apakah Anda kesusahan dalam memahami jaring-jaring bangun ruang?

- ☒ Iya
- b. Tidak

5. Apakah Anda kesulitan dalam mengingat rumus bangun ruang?

- a. Iya
- ☒ Tidak

****TERIMAKASIH****

KUISIONER

Nama : AWA

Kelas : 6

Terima kasih telah bersedia meluangkan waktu untuk mengisi kuisioner ini. Kami berharap mendapatkan masukan yang berharga untuk mengembangkan aplikasi media pembelajaran ini agar lebih bermanfaat dan menyenangkan.

Petunjuk :

- Membaca pertanyaan dengan baik.
- Lingkari salah satu jawaban pertanyaan dengan jujur.

1. Apakah Anda tahu bahwa ada aplikasi media pembelajaran ?

- ☒ Iya
b. Tidak

2. Apakah Anda tertarik ingin belajar dengan aplikasi media pembelajaran?

- ☒ Iya
b. Tidak

3. Apakah Anda tahu apa itu *Augmented reality*?

- c. Iya
☒ Tidak

4. Apakah Anda kesusahan dalam memahami jaring-jaring bangun ruang?

- ☒ Iya
b. Tidak

5. Apakah Anda kesulitan dalam mengingat rumus bangun ruang?

- ☒ Iya
b. Tidak

****TERIMAKASIH****

KUISIONER

Nama : *Muhammad alifdzakirrauf*

Kelas : *6. (Génam)*

Terima kasih telah bersedia meluangkan waktu untuk mengisi kuisisioner ini. Kami berharap mendapatkan masukan yang berharga untuk mengembangkan aplikasi media pembelajaran ini agar lebih bermanfaat dan menyenangkan.

Petunjuk :

- Membaca pertanyaan dengan baik.
- Lingkari salah satu jawaban pertanyaan dengan jujur.

1. Apakah Anda tahu bahwa ada aplikasi media pembelajaran ?

- ☒ a. Iya
- b. Tidak

2. Apakah Anda tertarik ingin belajar dengan aplikasi media pembelajaran?

- ☒ a. Iya
- b. Tidak

3. Apakah Anda tahu apa itu *Augmented reality*?

- c. Iya
- ☒ d. Tidak

4. Apakah Anda kesusahan dalam memahami jaring-jaring bangun ruang?

- ☒ a. Iya
- b. Tidak

5. Apakah Anda kesulitan dalam mengingat rumus bangun ruang?

- ☒ a. Iya
- b. Tidak

****TERIMAKASIH****

KUISIONER

Nama : Rizy

Kelas : 5 B

Terima kasih telah bersedia meluangkan waktu untuk mengisi kuisisioner ini. Kami berharap mendapatkan masukan yang berharga untuk mengembangkan aplikasi media pembelajaran ini agar lebih bermanfaat dan menyenangkan.

Petunjuk :

- Membaca pertanyaan dengan baik.
 - Lingkari salah satu jawaban pertanyaan dengan jujur.
1. Apakah Anda tahu bahwa ada aplikasi media pembelajaran ?
 - a. Iya
 - ☒ b. Tidak
 2. Apakah Anda tertarik ingin belajar dengan aplikasi media pembelajaran?
 - ☒ a. Iya
 - b. Tidak
 3. Apakah Anda tahu apa itu *Augmented reality*?
 - c. Iya
 - ☒ d. Tidak
 4. Apakah Anda kesusahan dalam memahami jaring-jaring bangun ruang?
 - ☒ a. Iya
 - b. Tidak
 5. Apakah Anda kesulitan dalam mengingat rumus bangun ruang?
 - ☒ a. Iya
 - b. Tidak

****TERIMAKASIH****

7. Kuesioner Pasca Penggunaan Aplikasi

KUISIONER

Nama : Reza

Kelas : 5A

Terima kasih telah bersedia meluangkan waktu untuk mengisi kuisisioner ini. Kami berharap mendapatkan masukan yang berharga untuk mengembangkan aplikasi media pembelajaran ini agar lebih bermanfaat dan menyenangkan.

Petunjuk :

- Membaca pertanyaan dengan baik.
- Lingkari salah satu jawaban pertanyaan dengan jujur.

1. Seberapa mudah Anda menggunakan aplikasi ini?

- a. Sangat Mudah (skor 3)
- ☒ b. Mudah (skor 2)
- c. Sulit (skor 1)

2. Apakah Anda merasa aplikasi ini membantu dalam memahami bentuk bangun ruang dalam tampilan 3 Dimensi?

- ☒ a. Sangat Membantu (skor 3)
- b. Membantu (skor 2)
- c. Tidak Membantu (skor 1)

3. Seberapa Suka Anda dengan menggunakan fitur-fitur yang tersedia di dalam aplikasi (misalnya: simulasi, animasi, penjelasan informasi)?

- ☒ a. Sangat Suka (skor 3)
- b. Suka (skor 2)
- c. Tidak Suka (skor 1)

4. Apakah aplikasi ini membuat pembelajaran tentang bangun ruang menjadi lebih menarik?

- ☒ a. Sangat Menarik (skor 3)
- b. Menarik (skor 2)
- c. Tidak Menarik (skor 1)

5. Apakah Anda merasa lebih mudah memahami dan mengingat rumus tentang bangun ruang setelah menggunakan aplikasi ini?

- ☒ a. Sangat Mudah (skor 3)
- b. Mudah (skor 2)
- c. Sulit (skor 1)

****TERIMAKASIH****

KUISIONER

Nama : YUNUS

Kelas : 5(B)

Terima kasih telah bersedia meluangkan waktu untuk mengisi kuisioner ini. Kami berharap mendapatkan masukan yang berharga untuk mengembangkan aplikasi media pembelajaran ini agar lebih bermanfaat dan menyenangkan.

Petunjuk :

- Membaca pertanyaan dengan baik.
- Lingkari salah satu jawaban pertanyaan dengan jujur.

1. Seberapa mudah Anda menggunakan aplikasi ini?

- ☒ a. Sangat Mudah (skor 3)
- b. Mudah (skor 2)
- c. Sulit (skor 1)

2. Apakah Anda merasa aplikasi ini membantu dalam memahami bentuk bangun ruang dalam tampilan 3 Dimensi?

- ☒ a. Sangat Membantu (skor 3)
- b. Membantu (skor 2)
- c. Tidak Membantu (skor 1)

3. Seberapa Suka Anda dengan menggunakan fitur-fitur yang tersedia di dalam aplikasi (misalnya: simulasi, animasi, penjelasan informasi)?

- a. Sangat Suka (skor 3)
- ☒ b. Suka (skor 2)
- c. Tidak Suka (skor 1)

4. Apakah aplikasi ini membuat pembelajaran tentang bangun ruang menjadi lebih menarik?

- a. Sangat Menarik (skor 3)
- ☒ b. Menarik (skor 2)
- c. Tidak Menarik (skor 1)

5. Apakah Anda merasa lebih mudah memahami dan mengingat rumus tentang bangun ruang setelah menggunakan aplikasi ini?

- ☒ a. Sangat Mudah (skor 3)
- b. Mudah (skor 2)
- c. Sulit (skor 1)

****TERIMAKASIH****

KUISIONER

Nama : AIDIL

Kelas : 5 (B)

Terima kasih telah bersedia meluangkan waktu untuk mengisi kuisioner ini. Kami berharap mendapatkan masukan yang berharga untuk mengembangkan aplikasi media pembelajaran ini agar lebih bermanfaat dan menyenangkan.

Petunjuk :

- Membaca pertanyaan dengan baik.
- Lingkari salah satu jawaban pertanyaan dengan jujur.

1. Seberapa mudah Anda menggunakan aplikasi ini?

- ☒ a. Sangat Mudah (skor 3)
- b. Mudah (skor 2)
- c. Sulit (skor 1)

2. Apakah Anda merasa aplikasi ini membantu dalam memahami bentuk bangun ruang dalam tampilan 3 Dimensi?

- ☒ a. Sangat Membantu (skor 3)
- b. Membantu (skor 2)
- c. Tidak Membantu (skor 1)

3. Seberapa Suka Anda dengan menggunakan fitur-fitur yang tersedia di dalam aplikasi (misalnya: simulasi, animasi, penjelasan informasi)?

- ☒ a. Sangat Suka (skor 3)
- b. Suka (skor 2)
- c. Tidak Suka (skor 1)

4. Apakah aplikasi ini membuat pembelajaran tentang bangun ruang menjadi lebih menarik?

- a. Sangat Menarik (skor 3)
- ☒ b. Menarik (skor 2)
- c. Tidak Menarik (skor 1)

5. Apakah Anda merasa lebih mudah memahami dan mengingat rumus tentang bangun ruang setelah menggunakan aplikasi ini?

- ☒ a. Sangat Mudah (skor 3)
- b. Mudah (skor 2)
- c. Sulit (skor 1)

****TERIMAKASIH****

KUISIONER

Nama : Udin

Kelas : 5A

Terima kasih telah bersedia meluangkan waktu untuk mengisi kuisisioner ini. Kami berharap mendapatkan masukan yang berharga untuk mengembangkan aplikasi media pembelajaran ini agar lebih bermanfaat dan menyenangkan.

Petunjuk :

- Membaca pertanyaan dengan baik.
- Lingkari salah satu jawaban pertanyaan dengan jujur.

1. Seberapa mudah Anda menggunakan aplikasi ini?

a. Sangat Mudah	(skor 3)
b. Mudah	(skor 2)
c. Sulit	(skor 1)
2. Apakah Anda merasa aplikasi ini membantu dalam memahami bentuk bangun ruang dalam tampilan 3 Dimensi?

a. Sangat Membantu	(skor 3)
b. Membantu	(skor 2)
c. Tidak Membantu	(skor 1)
3. Seberapa Suka Anda dengan menggunakan fitur-fitur yang tersedia di dalam aplikasi (misalnya: simulasi, animasi, penjelasan informasi)?

a. Sangat Suka	(skor 3)
b. Suka	(skor 2)
c. Tidak Suka	(skor 1)
4. Apakah aplikasi ini membuat pembelajaran tentang bangun ruang menjadi lebih menarik?

a. Sangat Menarik	(skor 3)
b. Menarik	(skor 2)
c. Tidak Menarik	(skor 1)
5. Apakah Anda merasa lebih mudah memahami dan mengingat rumus tentang bangun ruang setelah menggunakan aplikasi ini?

a. Sangat Mudah	(skor 3)
b. Mudah	(skor 2)
c. Sulit	(skor 1)

****TERIMAKASIH****

KUISIONER

Nama : *Muhammad Fiki*

Kelas : *V.A*

Terima kasih telah bersedia meluangkan waktu untuk mengisi kuisisioner ini. Kami berharap mendapatkan masukan yang berharga untuk mengembangkan aplikasi media pembelajaran ini agar lebih bermanfaat dan menyenangkan.

Petunjuk :

- Membaca pertanyaan dengan baik.
- Lingkari salah satu jawaban pertanyaan dengan jujur.

1. Seberapa mudah Anda menggunakan aplikasi ini?

- ☒ a. Sangat Mudah (skor 3)
- b. Mudah (skor 2)
- c. Sulit (skor 1)

2. Apakah Anda merasa aplikasi ini membantu dalam memahami bentuk bangun ruang dalam tampilan 3 Dimensi?

- ☒ a. Sangat Membantu (skor 3)
- b. Membantu (skor 2)
- c. Tidak Membantu (skor 1)

3. Seberapa Suka Anda dengan menggunakan fitur-fitur yang tersedia di dalam aplikasi (misalnya: simulasi, animasi, penjelasan informasi)?

- ☒ a. Sangat Suka (skor 3)
- b. Suka (skor 2)
- c. Tidak Suka (skor 1)

4. Apakah aplikasi ini membuat pembelajaran tentang bangun ruang menjadi lebih menarik?

- ☒ a. Sangat Menarik (skor 3)
- b. Menarik (skor 2)
- c. Tidak Menarik (skor 1)

5. Apakah Anda merasa lebih mudah memahami dan mengingat rumus tentang bangun ruang setelah menggunakan aplikasi ini?

- ☒ a. Sangat Mudah (skor 3)
- b. Mudah (skor 2)
- c. Sulit (skor 1)

****TERIMA KASIH****

KUISIONER

Nama : MUH. Daffa Zakrya

Kelas : V A ~~Lima A~~ 5A

Terima kasih telah bersedia meluangkan waktu untuk mengisi kuisisioner ini. Kami berharap mendapatkan masukan yang berharga untuk mengembangkan aplikasi media pembelajaran ini agar lebih bermanfaat dan menyenangkan.

Petunjuk :

- Membaca pertanyaan dengan baik.
- Lingkari salah satu jawaban pertanyaan dengan jujur.

1. Seberapa mudah Anda menggunakan aplikasi ini?

- a. Sangat Mudah (skor 3)
- ☒ b. Mudah (skor 2)
- c. Sulit (skor 1)

2. Apakah Anda merasa aplikasi ini membantu dalam memahami bentuk bangun ruang dalam tampilan 3 Dimensi?

- a. Sangat Membantu (skor 3)
- ☒ b. Membantu (skor 2)
- c. Tidak Membantu (skor 1)

3. Seberapa Suka Anda dengan menggunakan fitur-fitur yang tersedia di dalam aplikasi (misalnya: simulasi, animasi, penjelasan informasi)?

- ☒ a. Sangat Suka (skor 3)
- b. Suka (skor 2)
- c. Tidak Suka (skor 1)

4. Apakah aplikasi ini membuat pembelajaran tentang bangun ruang menjadi lebih menarik?

- ☒ a. Sangat Menarik (skor 3)
- b. Menarik (skor 2)
- c. Tidak Menarik (skor 1)

5. Apakah Anda merasa lebih mudah memahami dan mengingat rumus tentang bangun ruang setelah menggunakan aplikasi ini?

- a. Sangat Mudah (skor 3)
- ☒ b. Mudah (skor 2)
- c. Sulit (skor 1)

****TERIMAKASIH****

KUISIONER

Nama : andi alysa

Kelas : 5 b

Terima kasih telah bersedia meluangkan waktu untuk mengisi kuisioner ini. Kami berharap mendapatkan masukan yang berharga untuk mengembangkan aplikasi media pembelajaran ini agar lebih bermanfaat dan menyenangkan.

Petunjuk :

- Membaca pertanyaan dengan baik.
- Lingkari salah satu jawaban pertanyaan dengan jujur.

1. Seberapa mudah Anda menggunakan aplikasi ini?

- ☒ a. Sangat Mudah (skor 3)
- b. Mudah (skor 2)
- c. Sulit (skor 1)

2. Apakah Anda merasa aplikasi ini membantu dalam memahami bentuk bangun ruang dalam tampilan 3 Dimensi?

- ☒ a. Sangat Membantu (skor 3)
- b. Membantu (skor 2)
- c. Tidak Membantu (skor 1)

3. Seberapa Suka Anda dengan menggunakan fitur-fitur yang tersedia di dalam aplikasi (misalnya: simulasi, animasi, penjelasan informasi)?

- ☒ a. Sangat Suka (skor 3)
- b. Suka (skor 2)
- c. Tidak Suka (skor 1)

4. Apakah aplikasi ini membuat pembelajaran tentang bangun ruang menjadi lebih menarik?

- ☒ a. Sangat Menarik (skor 3)
- b. Menarik (skor 2)
- c. Tidak Menarik (skor 1)

5. Apakah Anda merasa lebih mudah memahami dan mengingat rumus tentang bangun ruang setelah menggunakan aplikasi ini?

- ☒ a. Sangat Mudah (skor 3)
- b. Mudah (skor 2)
- c. Sulit (skor 1)

****TERIMAKASIH****

KUISIONER

Nama : Laugimuh. Laugi

Kelas : 5.A

Terima kasih telah bersedia meluangkan waktu untuk mengisi kuisioner ini. Kami berharap mendapatkan masukan yang berharga untuk mengembangkan aplikasi media pembelajaran ini agar lebih bermanfaat dan menyenangkan.

Petunjuk :

- Membaca pertanyaan dengan baik.
- Lingkari salah satu jawaban pertanyaan dengan jujur.

1. Seberapa mudah Anda menggunakan aplikasi ini?

- ☒ a. Sangat Mudah (skor 3)
- b. Mudah (skor 2)
- c. Sulit (skor 1)

2. Apakah Anda merasa aplikasi ini membantu dalam memahami bentuk bangun ruang dalam tampilan 3 Dimensi?

- ☒ a. Sangat Membantu (skor 3)
- b. Membantu (skor 2)
- c. Tidak Membantu (skor 1)

3. Seberapa Suka Anda dengan menggunakan fitur-fitur yang tersedia di dalam aplikasi (misalnya: simulasi, animasi, penjelasan informasi)?

- ☒ a. Sangat Suka (skor 3)
- b. Suka (skor 2)
- c. Tidak Suka (skor 1)

4. Apakah aplikasi ini membuat pembelajaran tentang bangun ruang menjadi lebih menarik?

- ☒ a. Sangat Menarik (skor 3)
- b. Menarik (skor 2)
- c. Tidak Menarik (skor 1)

5. Apakah Anda merasa lebih mudah memahami dan mengingat rumus tentang bangun ruang setelah menggunakan aplikasi ini?

- ☒ a. Sangat Mudah (skor 3)
- b. Mudah (skor 2)
- c. Sulit (skor 1)

****TERIMAKASIH****

KUISIONER

Nama **AFIF** :

Kelas **LIMA** :

Terima kasih telah bersedia meluangkan waktu untuk mengisi kuisioner ini. Kami berharap mendapatkan masukan yang berharga untuk mengembangkan aplikasi media pembelajaran ini agar lebih bermanfaat dan menyenangkan.

Petunjuk :

- Membaca pertanyaan dengan baik.
- Lingkari salah satu jawaban pertanyaan dengan jujur.

1. Seberapa mudah Anda menggunakan aplikasi ini?

- ☒ a. Sangat Mudah (skor 3)
- b. Mudah (skor 2)
- c. Sulit (skor 1)

2. Apakah Anda merasa aplikasi ini membantu dalam memahami bentuk bangun ruang dalam tampilan 3 Dimensi?

- ☒ a. Sangat Membantu (skor 3)
- b. Membantu (skor 2)
- c. Tidak Membantu (skor 1)

3. Seberapa Suka Anda dengan menggunakan fitur-fitur yang tersedia di dalam aplikasi (misalnya: simulasi, animasi, penjelasan informasi)?

- ☒ a. Sangat Suka (skor 3)
- b. Suka (skor 2)
- c. Tidak Suka (skor 1)

4. Apakah aplikasi ini membuat pembelajaran tentang bangun ruang menjadi lebih menarik?

- ☒ a. Sangat Menarik (skor 3)
- b. Menarik (skor 2)
- c. Tidak Menarik (skor 1)

5. Apakah Anda merasa lebih mudah memahami dan mengingat rumus tentang bangun ruang setelah menggunakan aplikasi ini?

- ☒ a. Sangat Mudah (skor 3)
- b. Mudah (skor 2)
- c. Sulit (skor 1)

****TERIMAKASIH****

KUISIONER

Nama : Hanif ahmadi

Kelas : kelas 5A 5B

Terima kasih telah bersedia meluangkan waktu untuk mengisi kuisisioner ini. Kami berharap mendapatkan masukan yang berharga untuk mengembangkan aplikasi media pembelajaran ini agar lebih bermanfaat dan menyenangkan.

Petunjuk :

- Membaca pertanyaan dengan baik.
- Lingkari salah satu jawaban pertanyaan dengan jujur.

1. Seberapa mudah Anda menggunakan aplikasi ini?

- ☒ a. Sangat Mudah (skor 3)
- b. Mudah (skor 2)
- c. Sulit (skor 1)

2. Apakah Anda merasa aplikasi ini membantu dalam memahami bentuk bangun ruang dalam tampilan 3 Dimensi?

- ☒ a. Sangat Membantu (skor 3)
- b. Membantu (skor 2)
- c. Tidak Membantu (skor 1)

3. Seberapa Suka Anda dengan menggunakan fitur-fitur yang tersedia di dalam aplikasi (misalnya: simulasi, animasi, penjelasan informasi)?

- ☒ a. Sangat Suka (skor 3)
- b. Suka (skor 2)
- c. Tidak Suka (skor 1)

4. Apakah aplikasi ini membuat pembelajaran tentang bangun ruang menjadi lebih menarik?

- ☒ a. Sangat Menarik (skor 3)
- b. Menarik (skor 2)
- c. Tidak Menarik (skor 1)

5. Apakah Anda merasa lebih mudah memahami dan mengingat rumus tentang bangun ruang setelah menggunakan aplikasi ini?

- ☒ a. Sangat Mudah (skor 3)
- b. Mudah (skor 2)
- c. Sulit (skor 1)

****TERIMAKASIH****

KUISIONER

Nama : Syawal

Kelas : 5B

Terima kasih telah bersedia meluangkan waktu untuk mengisi kuisisioner ini. Kami berharap mendapatkan masukan yang berharga untuk mengembangkan aplikasi media pembelajaran ini agar lebih bermanfaat dan menyenangkan.

Petunjuk :

- Membaca pertanyaan dengan baik.
- Lingkari salah satu jawaban pertanyaan dengan jujur.

1. Seberapa mudah Anda menggunakan aplikasi ini?

- ☒ a. Sangat Mudah (skor 3)
- b. Mudah (skor 2)
- c. Sulit (skor 1)

2. Apakah Anda merasa aplikasi ini membantu dalam memahami bentuk bangun ruang dalam tampilan 3 Dimensi?

- ☒ a. Sangat Membantu (skor 3)
- b. Membantu (skor 2)
- c. Tidak Membantu (skor 1)

3. Seberapa Suka Anda dengan menggunakan fitur-fitur yang tersedia di dalam aplikasi (misalnya: simulasi, animasi, penjelasan informasi)?

- ☒ a. Sangat Suka (skor 3)
- b. Suka (skor 2)
- c. Tidak Suka (skor 1)

4. Apakah aplikasi ini membuat pembelajaran tentang bangun ruang menjadi lebih menarik?

- ☒ a. Sangat Menarik (skor 3)
- b. Menarik (skor 2)
- c. Tidak Menarik (skor 1)

5. Apakah Anda merasa lebih mudah memahami dan mengingat rumus tentang bangun ruang setelah menggunakan aplikasi ini?

- ☒ a. Sangat Mudah (skor 3)
- b. Mudah (skor 2)
- c. Sulit (skor 1)

****TERIMAKASIH****

KUISIONER

Nama : ANNISA Fitri uswatun hasanah
Kelas : VI 6

Terima kasih telah bersedia meluangkan waktu untuk mengisi kuisioner ini. Kami berharap mendapatkan masukan yang berharga untuk mengembangkan aplikasi media pembelajaran ini agar lebih bermanfaat dan menyenangkan.

Petunjuk :

- Membaca pertanyaan dengan baik.
- Lingkari salah satu jawaban pertanyaan dengan jujur.

1. Seberapa mudah Anda menggunakan aplikasi ini?

- ☒ a. Sangat Mudah (skor 3)
- b. Mudah (skor 2)
- c. Sulit (skor 1)

2. Apakah Anda merasa aplikasi ini membantu dalam memahami bentuk bangun ruang dalam tampilan 3 Dimensi?

- ☒ a. Sangat Membantu (skor 3)
- b. Membantu (skor 2)
- c. Tidak Membantu (skor 1)

3. Seberapa Suka Anda dengan menggunakan fitur-fitur yang tersedia di dalam aplikasi (misalnya: simulasi, animasi, penjelasan informasi)?

- ☒ a. Sangat Suka (skor 3)
- b. Suka (skor 2)
- c. Tidak Suka (skor 1)

4. Apakah aplikasi ini membuat pembelajaran tentang bangun ruang menjadi lebih menarik?

- ☒ a. Sangat Menarik (skor 3)
- b. Menarik (skor 2)
- c. Tidak Menarik (skor 1)

5. Apakah Anda merasa lebih mudah memahami dan mengingat rumus tentang bangun ruang setelah menggunakan aplikasi ini?

- ☒ a. Sangat Mudah (skor 3)
- b. Mudah (skor 2)
- c. Sulit (skor 1)

****TERIMAKASIH****

KUISIONER

Nama : Alif Khairi

Kelas : 5 A

Terima kasih telah bersedia meluangkan waktu untuk mengisi kuisisioner ini. Kami berharap mendapatkan masukan yang berharga untuk mengembangkan aplikasi media pembelajaran ini agar lebih bermanfaat dan menyenangkan.

Petunjuk :

- Membaca pertanyaan dengan baik.
- Lingkari salah satu jawaban pertanyaan dengan jujur.

1. Seberapa mudah Anda menggunakan aplikasi ini?

- ☒ a. Sangat Mudah (skor 3)
- b. Mudah (skor 2)
- c. Sulit (skor 1)

2. Apakah Anda merasa aplikasi ini membantu dalam memahami bentuk bangun ruang dalam tampilan 3 Dimensi?

- ☒ a. Sangat Membantu (skor 3)
- b. Membantu (skor 2)
- c. Tidak Membantu (skor 1)

3. Seberapa Suka Anda dengan menggunakan fitur-fitur yang tersedia di dalam aplikasi (misalnya: simulasi, animasi, penjelasan informasi)?

- ☒ a. Sangat Suka (skor 3)
- b. Suka (skor 2)
- c. Tidak Suka (skor 1)

4. Apakah aplikasi ini membuat pembelajaran tentang bangun ruang menjadi lebih menarik?

- ☒ a. Sangat Menarik (skor 3)
- b. Menarik (skor 2)
- c. Tidak Menarik (skor 1)

5. Apakah Anda merasa lebih mudah memahami dan mengingat rumus tentang bangun ruang setelah menggunakan aplikasi ini?

- ☒ a. Sangat Mudah (skor 3)
- b. Mudah (skor 2)
- c. Sulit (skor 1)

****TERIMAKASIH****

KUISIONER

Nama : SITI MUR FAZILAH

Kelas : VICenam

Terima kasih telah bersedia meluangkan waktu untuk mengisi kuisisioner ini. Kami berharap mendapatkan masukan yang berharga untuk mengembangkan aplikasi media pembelajaran ini agar lebih bermanfaat dan menyenangkan.

Petunjuk :

- Membaca pertanyaan dengan baik.
- Lingkari salah satu jawaban pertanyaan dengan jujur.

1. Seberapa mudah Anda menggunakan aplikasi ini?

- ☒ a. Sangat Mudah (skor 3)
- b. Mudah (skor 2)
- c. Sulit (skor 1)

2. Apakah Anda merasa aplikasi ini membantu dalam memahami bentuk bangun ruang dalam tampilan 3 Dimensi?

- ☒ a. Sangat Membantu (skor 3)
- b. Membantu (skor 2)
- c. Tidak Membantu (skor 1)

3. Seberapa Suka Anda dengan menggunakan fitur-fitur yang tersedia di dalam aplikasi (misalnya: simulasi, animasi, penjelasan informasi)?

- ☒ a. Sangat Suka (skor 3)
- b. Suka (skor 2)
- c. Tidak Suka (skor 1)

4. Apakah aplikasi ini membuat pembelajaran tentang bangun ruang menjadi lebih menarik?

- ☒ a. Sangat Menarik (skor 3)
- b. Menarik (skor 2)
- c. Tidak Menarik (skor 1)

5. Apakah Anda merasa lebih mudah memahami dan mengingat rumus tentang bangun ruang setelah menggunakan aplikasi ini?

- ☒ a. Sangat Mudah (skor 3)
- b. Mudah (skor 2)
- c. Sulit (skor 1)

****TERIMAKASIH****

KUISIONER

Nama : Rania RAHMAN

Kelas : V.A (LIMA)

Terima kasih telah bersedia meluangkan waktu untuk mengisi kuisioner ini. Kami berharap mendapatkan masukan yang berharga untuk mengembangkan aplikasi media pembelajaran ini agar lebih bermanfaat dan menyenangkan.

Petunjuk :

- Membaca pertanyaan dengan baik.
- Lingkari salah satu jawaban pertanyaan dengan jujur.

1. Seberapa mudah Anda menggunakan aplikasi ini?

- ☒ a. Sangat Mudah (skor 3)
- b. Mudah (skor 2)
- c. Sulit (skor 1)

2. Apakah Anda merasa aplikasi ini membantu dalam memahami bentuk bangun ruang dalam tampilan 3 Dimensi?

- ☒ a. Sangat Membantu (skor 3)
- b. Membantu (skor 2)
- c. Tidak Membantu (skor 1)

3. Seberapa Suka Anda dengan menggunakan fitur-fitur yang tersedia di dalam aplikasi (misalnya: simulasi, animasi, penjelasan informasi)?

- ☒ a. Sangat Suka (skor 3)
- b. Suka (skor 2)
- c. Tidak Suka (skor 1)

4. Apakah aplikasi ini membuat pembelajaran tentang bangun ruang menjadi lebih menarik?

- ☒ a. Sangat Menarik (skor 3)
- b. Menarik (skor 2)
- c. Tidak Menarik (skor 1)

5. Apakah Anda merasa lebih mudah memahami dan mengingat rumus tentang bangun ruang setelah menggunakan aplikasi ini?

- ☒ a. Sangat Mudah (skor 3)
- b. Mudah (skor 2)
- c. Sulit (skor 1)

****TERIMAKASIH****

KUISIONER

Nama : Juni ramadhani

Kelas : V. A

Terima kasih telah bersedia meluangkan waktu untuk mengisi kuisisioner ini. Kami berharap mendapatkan masukan yang berharga untuk mengembangkan aplikasi media pembelajaran ini agar lebih bermanfaat dan menyenangkan.

Petunjuk :

- Membaca pertanyaan dengan baik.
- Lingkari salah satu jawaban pertanyaan dengan jujur.

1. Seberapa mudah Anda menggunakan aplikasi ini?

- ☒ a. Sangat Mudah (skor 3)
- b. Mudah (skor 2)
- c. Sulit (skor 1)

2. Apakah Anda merasa aplikasi ini membantu dalam memahami bentuk bangun ruang dalam tampilan 3 Dimensi?

- ☒ a. Sangat Membantu (skor 3)
- b. Membantu (skor 2)
- c. Tidak Membantu (skor 1)

3. Seberapa Suka Anda dengan menggunakan fitur-fitur yang tersedia di dalam aplikasi (misalnya: simulasi, animasi, penjelasan informasi)?

- ☒ a. Sangat Suka (skor 3)
- b. Suka (skor 2)
- c. Tidak Suka (skor 1)

4. Apakah aplikasi ini membuat pembelajaran tentang bangun ruang menjadi lebih menarik?

- ☒ a. Sangat Menarik (skor 3)
- b. Menarik (skor 2)
- c. Tidak Menarik (skor 1)

5. Apakah Anda merasa lebih mudah memahami dan mengingat rumus tentang bangun ruang setelah menggunakan aplikasi ini?

- ☒ a. Sangat Mudah (skor 3)
- b. Mudah (skor 2)
- c. Sulit (skor 1)

****TERIMAKASIH****

KUISIONER

Nama : ~~Pansera~~ Pansera

Kelas : 5

Terima kasih telah bersedia meluangkan waktu untuk mengisi kuisisioner ini. Kami berharap mendapatkan masukan yang berharga untuk mengembangkan aplikasi media pembelajaran ini agar lebih bermanfaat dan menyenangkan.

Petunjuk :

- Membaca pertanyaan dengan baik.
- Lingkari salah satu jawaban pertanyaan dengan jujur.

1. Seberapa mudah Anda menggunakan aplikasi ini?

- ☒ a. Sangat Mudah (skor 3)
- b. Mudah (skor 2)
- c. Sulit (skor 1)

2. Apakah Anda merasa aplikasi ini membantu dalam memahami bentuk bangun ruang dalam tampilan 3 Dimensi?

- ☒ a. Sangat Membantu (skor 3)
- b. Membantu (skor 2)
- c. Tidak Membantu (skor 1)

3. Seberapa Suka Anda dengan menggunakan fitur-fitur yang tersedia di dalam aplikasi (misalnya: simulasi, animasi, penjelasan informasi)?

- ☒ a. Sangat Suka (skor 3)
- ☒ b. Suka (skor 2)
- c. Tidak Suka (skor 1)

4. Apakah aplikasi ini membuat pembelajaran tentang bangun ruang menjadi lebih menarik?

- ☒ a. Sangat Menarik (skor 3)
- ☒ b. Menarik (skor 2)
- c. Tidak Menarik (skor 1)

5. Apakah Anda merasa lebih mudah memahami dan mengingat rumus tentang bangun ruang setelah menggunakan aplikasi ini?

- ☒ a. Sangat Mudah (skor 3)
- b. Mudah (skor 2)
- c. Sulit (skor 1)

****TERIMA KASIH****

KUISIONER

Nama : Nurul Hafiza S.

Kelas : VB

Terima kasih telah bersedia meluangkan waktu untuk mengisi kuisisioner ini. Kami berharap mendapatkan masukan yang berharga untuk mengembangkan aplikasi media pembelajaran ini agar lebih bermanfaat dan menyenangkan.

Petunjuk :

- Membaca pertanyaan dengan baik.
- Lingkari salah satu jawaban pertanyaan dengan jujur.

1. Seberapa mudah Anda menggunakan aplikasi ini?

- ☒ a. Sangat Mudah (skor 3)
- b. Mudah (skor 2)
- c. Sulit (skor 1)

2. Apakah Anda merasa aplikasi ini membantu dalam memahami bentuk bangun ruang dalam tampilan 3 Dimensi?

- ☒ a. Sangat Membantu (skor 3)
- b. Membantu (skor 2)
- c. Tidak Membantu (skor 1)

3. Seberapa Suka Anda dengan menggunakan fitur-fitur yang tersedia di dalam aplikasi (misalnya: simulasi, animasi, penjelasan informasi)?

- ☒ a. Sangat Suka (skor 3)
- b. Suka (skor 2)
- c. Tidak Suka (skor 1)

4. Apakah aplikasi ini membuat pembelajaran tentang bangun ruang menjadi lebih menarik?

- ☒ a. Sangat Menarik (skor 3)
- b. Menarik (skor 2)
- c. Tidak Menarik (skor 1)

5. Apakah Anda merasa lebih mudah memahami dan mengingat rumus tentang bangun ruang setelah menggunakan aplikasi ini?

- ☒ a. Sangat Mudah (skor 3)
- b. Mudah (skor 2)
- c. Sulit (skor 1)

****TERIMAKASIH****

KUISIONER

Nama : Andi Aaila

Kelas : ~~IV A~~ IV A

Terima kasih telah bersedia meluangkan waktu untuk mengisi kuisisioner ini. Kami berharap mendapatkan masukan yang berharga untuk mengembangkan aplikasi media pembelajaran ini agar lebih bermanfaat dan menyenangkan.

Petunjuk :

- Membaca pertanyaan dengan baik.
- Lingkari salah satu jawaban pertanyaan dengan jujur.

1. Seberapa mudah Anda menggunakan aplikasi ini?

- ☒ a. Sangat Mudah (skor 3)
- b. Mudah (skor 2)
- c. Sulit (skor 1)

2. Apakah Anda merasa aplikasi ini membantu dalam memahami bentuk bangun ruang dalam tampilan 3 Dimensi?

- ☒ a. Sangat Membantu (skor 3)
- b. Membantu (skor 2)
- c. Tidak Membantu (skor 1)

3. Seberapa Suka Anda dengan menggunakan fitur-fitur yang tersedia di dalam aplikasi (misalnya: simulasi, animasi, penjelasan informasi)?

- ☒ a. Sangat Suka (skor 3)
- b. Suka (skor 2)
- c. Tidak Suka (skor 1)

4. Apakah aplikasi ini membuat pembelajaran tentang bangun ruang menjadi lebih menarik?

- ☒ a. Sangat Menarik (skor 3)
- b. Menarik (skor 2)
- c. Tidak Menarik (skor 1)

5. Apakah Anda merasa lebih mudah memahami dan mengingat rumus tentang bangun ruang setelah menggunakan aplikasi ini?

- ☒ a. Sangat Mudah (skor 3)
- b. Mudah (skor 2)
- c. Sulit (skor 1)

****TERIMAKASIH****

KUISIONER

Nama : ALIFI ANDRA DANU ADITYA

Kelas : 6 A

Terima kasih telah bersedia meluangkan waktu untuk mengisi kuisioner ini. Kami berharap mendapatkan masukan yang berharga untuk mengembangkan aplikasi media pembelajaran ini agar lebih bermanfaat dan menyenangkan.

Petunjuk :

- Membaca pertanyaan dengan baik.
- Lingkari salah satu jawaban pertanyaan dengan jujur.

1. Seberapa mudah Anda menggunakan aplikasi ini?

- ☒ a. Sangat Mudah (skor 3)
- b. Mudah (skor 2)
- c. Sulit (skor 1)

2. Apakah Anda merasa aplikasi ini membantu dalam memahami bentuk bangun ruang dalam tampilan 3 Dimensi?

- ☒ a. Sangat Membantu (skor 3)
- b. Membantu (skor 2)
- c. Tidak Membantu (skor 1)

3. Seberapa Suka Anda dengan menggunakan fitur-fitur yang tersedia di dalam aplikasi (misalnya: simulasi, animasi, penjelasan informasi)?

- ☒ a. Sangat Suka (skor 3)
- b. Suka (skor 2)
- c. Tidak Suka (skor 1)

4. Apakah aplikasi ini membuat pembelajaran tentang bangun ruang menjadi lebih menarik?

- ☒ a. Sangat Menarik (skor 3)
- b. Menarik (skor 2)
- c. Tidak Menarik (skor 1)

5. Apakah Anda merasa lebih mudah memahami dan mengingat rumus tentang bangun ruang setelah menggunakan aplikasi ini?

- ☒ a. Sangat Mudah (skor 3)
- b. Mudah (skor 2)
- c. Sulit (skor 1)

****TERIMAKASIH****

KUISIONER

Nama : A. QAILA

Kelas : VI . A

Terima kasih telah bersedia meluangkan waktu untuk mengisi kuisisioner ini. Kami berharap mendapatkan masukan yang berharga untuk mengembangkan aplikasi media pembelajaran ini agar lebih bermanfaat dan menyenangkan.

Petunjuk :

- Membaca pertanyaan dengan baik.
- Lingkari salah satu jawaban pertanyaan dengan jujur.

1. Seberapa mudah Anda menggunakan aplikasi ini?

- ☒ Sangat Mudah (skor 3)
- b. Mudah (skor 2)
- c. Sulit (skor 1)

2. Apakah Anda merasa aplikasi ini membantu dalam memahami bentuk bangun ruang dalam tampilan 3 Dimensi?

- ☒ Sangat Membantu (skor 3)
- b. Membantu (skor 2)
- c. Tidak Membantu (skor 1)

3. Seberapa Suka Anda dengan menggunakan fitur-fitur yang tersedia di dalam aplikasi (misalnya: simulasi, animasi, penjelasan informasi)?

- ☒ Sangat Suka (skor 3)
- b. Suka (skor 2)
- c. Tidak Suka (skor 1)

4. Apakah aplikasi ini membuat pembelajaran tentang bangun ruang menjadi lebih menarik?

- ☒ Sangat Menarik (skor 3)
- b. Menarik (skor 2)
- c. Tidak Menarik (skor 1)

5. Apakah Anda merasa lebih mudah memahami dan mengingat rumus tentang bangun ruang setelah menggunakan aplikasi ini?

- ☒ Sangat Mudah (skor 3)
- b. Mudah (skor 2)
- c. Sulit (skor 1)

****TERIMAKASIH****

KUISIONER

Nama : JPhE SKEL

Kelas : 5B

Terima kasih telah bersedia meluangkan waktu untuk mengisi kuisioner ini. Kami berharap mendapatkan masukan yang berharga untuk mengembangkan aplikasi media pembelajaran ini agar lebih bermanfaat dan menyenangkan.

Petunjuk :

- Membaca pertanyaan dengan baik.
- Lingkari salah satu jawaban pertanyaan dengan jujur.

1. Seberapa mudah Anda menggunakan aplikasi ini?

- ☒ a. Sangat Mudah (skor 3)
- b. Mudah (skor 2)
- c. Sulit (skor 1)

2. Apakah Anda merasa aplikasi ini membantu dalam memahami bentuk bangun ruang dalam tampilan 3 Dimensi?

- ☒ a. Sangat Membantu (skor 3)
- b. Membantu (skor 2)
- c. Tidak Membantu (skor 1)

3. Seberapa Suka Anda dengan menggunakan fitur-fitur yang tersedia di dalam aplikasi (misalnya: simulasi, animasi, penjelasan informasi)?

- ☒ a. Sangat Suka (skor 3)
- b. Suka (skor 2)
- c. Tidak Suka (skor 1)

4. Apakah aplikasi ini membuat pembelajaran tentang bangun ruang menjadi lebih menarik?

- ☒ a. Sangat Menarik (skor 3)
- b. Menarik (skor 2)
- c. Tidak Menarik (skor 1)

5. Apakah Anda merasa lebih mudah memahami dan mengingat rumus tentang bangun ruang setelah menggunakan aplikasi ini?

- ☒ a. Sangat Mudah (skor 3)
- b. Mudah (skor 2)
- c. Sulit (skor 1)

****TERIMAKASIH****

KUISIONER

Nama : Azizu Rahman

Kelas : 5A.

Terima kasih telah bersedia meluangkan waktu untuk mengisi kuisisioner ini. Kami berharap mendapatkan masukan yang berharga untuk mengembangkan aplikasi media pembelajaran ini agar lebih bermanfaat dan menyenangkan.

Petunjuk :

- Membaca pertanyaan dengan baik.
- Lingkari salah satu jawaban pertanyaan dengan jujur.

1. Seberapa mudah Anda menggunakan aplikasi ini?

- ☒ a. Sangat Mudah (skor 3)
- b. Mudah (skor 2)
- c. Sulit (skor 1)

2. Apakah Anda merasa aplikasi ini membantu dalam memahami bentuk bangun ruang dalam tampilan 3 Dimensi?

- ☒ a. Sangat Membantu (skor 3)
- b. Membantu (skor 2)
- c. Tidak Membantu (skor 1)

3. Seberapa Suka Anda dengan menggunakan fitur-fitur yang tersedia di dalam aplikasi (misalnya: simulasi, animasi, penjelasan informasi)?

- ☒ a. Sangat Suka (skor 3)
- b. Suka (skor 2)
- c. Tidak Suka (skor 1)

4. Apakah aplikasi ini membuat pembelajaran tentang bangun ruang menjadi lebih menarik?

- ☒ a. Sangat Menarik (skor 3)
- b. Menarik (skor 2)
- c. Tidak Menarik (skor 1)

5. Apakah Anda merasa lebih mudah memahami dan mengingat rumus tentang bangun ruang setelah menggunakan aplikasi ini?

- ☒ a. Sangat Mudah (skor 3)
- b. Mudah (skor 2)
- c. Sulit (skor 1)

****TERIMAKASIH****

KUISIONER

Nama : A. Alva khumairah s.

Kelas : V. 8

Terima kasih telah bersedia meluangkan waktu untuk mengisi kuisisioner ini. Kami berharap mendapatkan masukan yang berharga untuk mengembangkan aplikasi media pembelajaran ini agar lebih bermanfaat dan menyenangkan.

Petunjuk :

- Membaca pertanyaan dengan baik.
- Lingkari salah satu jawaban pertanyaan dengan jujur.

1. Seberapa mudah Anda menggunakan aplikasi ini?

- ☒ Sangat Mudah (skor 3)
- b. Mudah (skor 2)
- c. Sulit (skor 1)

2. Apakah Anda merasa aplikasi ini membantu dalam memahami bentuk bangun ruang dalam tampilan 3 Dimensi?

- ☒ Sangat Membantu (skor 3)
- b. Membantu (skor 2)
- c. Tidak Membantu (skor 1)

3. Seberapa Suka Anda dengan menggunakan fitur-fitur yang tersedia di dalam aplikasi (misalnya: simulasi, animasi, penjelasan informasi)?

- ☒ Sangat Suka (skor 3)
- b. Suka (skor 2)
- c. Tidak Suka (skor 1)

4. Apakah aplikasi ini membuat pembelajaran tentang bangun ruang menjadi lebih menarik?

- ☒ Sangat Menarik (skor 3)
- b. Menarik (skor 2)
- c. Tidak Menarik (skor 1)

5. Apakah Anda merasa lebih mudah memahami dan mengingat rumus tentang bangun ruang setelah menggunakan aplikasi ini?

- ☒ Sangat Mudah (skor 3)
- b. Mudah (skor 2)
- c. Sulit (skor 1)

****TERIMAKASIH****

KUISIONER

Nama : *Qhonnairah nur-ul jannah*

Kelas : *V.A*

Terima kasih telah bersedia meluangkan waktu untuk mengisi kuisioner ini. Kami berharap mendapatkan masukan yang berharga untuk mengembangkan aplikasi media pembelajaran ini agar lebih bermanfaat dan menyenangkan.

Petunjuk :

- Membaca pertanyaan dengan baik.
- Lingkari salah satu jawaban pertanyaan dengan jujur.

1. Seberapa mudah Anda menggunakan aplikasi ini?

- ☒ Sangat Mudah (skor 3)
- b. Mudah (skor 2)
- c. Sulit (skor 1)

2. Apakah Anda merasa aplikasi ini membantu dalam memahami bentuk bangun ruang dalam tampilan 3 Dimensi?

- ☒ Sangat Membantu (skor 3)
- b. Membantu (skor 2)
- c. Tidak Membantu (skor 1)

3. Seberapa Suka Anda dengan menggunakan fitur-fitur yang tersedia di dalam aplikasi (misalnya: simulasi, animasi, penjelasan informasi)?

- ☒ Sangat Suka (skor 3)
- b. Suka (skor 2)
- c. Tidak Suka (skor 1)

4. Apakah aplikasi ini membuat pembelajaran tentang bangun ruang menjadi lebih menarik?

- ☒ Sangat Menarik (skor 3)
- b. Menarik (skor 2)
- c. Tidak Menarik (skor 1)

5. Apakah Anda merasa lebih mudah memahami dan mengingat rumus tentang bangun ruang setelah menggunakan aplikasi ini?

- ☒ Sangat Mudah (skor 3)
- b. Mudah (skor 2)
- c. Sulit (skor 1)

****TERIMAKASIH****

KUISIONER

Nama : Afidhal

Kelas : 6A

Terima kasih telah bersedia meluangkan waktu untuk mengisi kuisioner ini. Kami berharap mendapatkan masukan yang berharga untuk mengembangkan aplikasi media pembelajaran ini agar lebih bermanfaat dan menyenangkan

Petunjuk :

- Membaca pertanyaan dengan baik.
- Lingkari salah satu jawaban pertanyaan dengan jujur.

1. Seberapa mudah Anda menggunakan aplikasi ini?

- ☒ a. Sangat Mudah (skor 3)
- b. Mudah (skor 2)
- c. Sulit (skor 1)

2. Apakah Anda merasa aplikasi ini membantu dalam memahami bentuk bangun ruang dalam tampilan 3 Dimensi?

- ☒ a. Sangat Membantu (skor 3)
- b. Membantu (skor 2)
- c. Tidak Membantu (skor 1)

3. Seberapa Suka Anda dengan menggunakan fitur-fitur yang tersedia di dalam aplikasi (misalnya: simulasi, animasi, penjelasan informasi)?

- ☒ a. Sangat Suka (skor 3)
- b. Suka (skor 2)
- c. Tidak Suka (skor 1)

4. Apakah aplikasi ini membuat pembelajaran tentang bangun ruang menjadi lebih menarik?

- ☒ a. Sangat Menarik (skor 3)
- b. Menarik (skor 2)
- c. Tidak Menarik (skor 1)

5. Apakah Anda merasa lebih mudah memahami dan mengingat rumus tentang bangun ruang setelah menggunakan aplikasi ini?

- ☒ a. Sangat Mudah (skor 3)
- b. Mudah (skor 2)
- c. Sulit (skor 1)

****TERIMAKASIH****

KUISIONER

Nama : SAKKI PR

Kelas : 5B

Terima kasih telah bersedia meluangkan waktu untuk mengisi kuisisioner ini. Kami berharap mendapatkan masukan yang berharga untuk mengembangkan aplikasi media pembelajaran ini agar lebih bermanfaat dan menyenangkan.

Petunjuk :

- Membaca pertanyaan dengan baik.
- Lingkari salah satu jawaban pertanyaan dengan jujur.

1. Seberapa mudah Anda menggunakan aplikasi ini?

- ☒ a. Sangat Mudah (skor 3)
- b. Mudah (skor 2)
- c. Sulit (skor 1)

2. Apakah Anda merasa aplikasi ini membantu dalam memahami bentuk bangun ruang dalam tampilan 3 Dimensi?

- ☒ a. Sangat Membantu (skor 3)
- b. Membantu (skor 2)
- c. Tidak Membantu (skor 1)

3. Seberapa Suka Anda dengan menggunakan fitur-fitur yang tersedia di dalam aplikasi (misalnya: simulasi, animasi, penjelasan informasi)?

- ☒ a. Sangat Suka (skor 3)
- ☒ b. Suka (skor 2)
- c. Tidak Suka (skor 1)

4. Apakah aplikasi ini membuat pembelajaran tentang bangun ruang menjadi lebih menarik?

- ☒ a. Sangat Menarik (skor 3)
- ☒ b. Menarik (skor 2)
- c. Tidak Menarik (skor 1)

5. Apakah Anda merasa lebih mudah memahami dan mengingat rumus tentang bangun ruang setelah menggunakan aplikasi ini?

- ☒ a. Sangat Mudah (skor 3)
- b. Mudah (skor 2)
- c. Sulit (skor 1)

****TERIMAKASIH****

KUISIONER

Nama : AWA

Kelas : 6A

Terima kasih telah bersedia meluangkan waktu untuk mengisi kuisioner ini. Kami berharap mendapatkan masukan yang berharga untuk mengembangkan aplikasi media pembelajaran ini agar lebih bermanfaat dan menyenangkan.

Petunjuk :

- Membaca pertanyaan dengan baik.
- Lingkari salah satu jawaban pertanyaan dengan jujur.

1. Seberapa mudah Anda menggunakan aplikasi ini?

- ☒ a. Sangat Mudah (skor 3)
- b. Mudah (skor 2)
- c. Sulit (skor 1)

2. Apakah Anda merasa aplikasi ini membantu dalam memahami bentuk bangun ruang dalam tampilan 3 Dimensi?

- ☒ a. Sangat Membantu (skor 3)
- b. Membantu (skor 2)
- c. Tidak Membantu (skor 1)

3. Seberapa Suka Anda dengan menggunakan fitur-fitur yang tersedia di dalam aplikasi (misalnya: simulasi, animasi, penjelasan informasi)?

- ☒ a. Sangat Suka (skor 3)
- b. Suka (skor 2)
- c. Tidak Suka (skor 1)

4. Apakah aplikasi ini membuat pembelajaran tentang bangun ruang menjadi lebih menarik?

- ☒ a. Sangat Menarik (skor 3)
- b. Menarik (skor 2)
- c. Tidak Menarik (skor 1)

5. Apakah Anda merasa lebih mudah memahami dan mengingat rumus tentang bangun ruang setelah menggunakan aplikasi ini?

- ☒ a. Sangat Mudah (skor 3)
- b. Mudah (skor 2)
- c. Sulit (skor 1)

****TERIMAKASIH****

KUISIONER

Nama : *moh. alifDzakirrauf*
Kelas : *6Cenam*

Terima kasih telah bersedia meluangkan waktu untuk mengisi kuisisioner ini. Kami berharap mendapatkan masukan yang berharga untuk mengembangkan aplikasi media pembelajaran ini agar lebih bermanfaat dan menyenangkan.

Petunjuk :

- Membaca pertanyaan dengan baik.
- Lingkari salah satu jawaban pertanyaan dengan jujur.

1. Seberapa mudah Anda menggunakan aplikasi ini?

- ☒ Sangat Mudah (skor 3)
- b. Mudah (skor 2)
- c. Sulit (skor 1)

2. Apakah Anda merasa aplikasi ini membantu dalam memahami bentuk bangun ruang dalam tampilan 3 Dimensi?

- ☒ Sangat Membantu (skor 3)
- b. Membantu (skor 2)
- c. Tidak Membantu (skor 1)

3. Seberapa Suka Anda dengan menggunakan fitur-fitur yang tersedia di dalam aplikasi (misalnya: simulasi, animasi, penjelasan informasi)?

- ☒ Sangat Suka (skor 3)
- b. Suka (skor 2)
- c. Tidak Suka (skor 1)

4. Apakah aplikasi ini membuat pembelajaran tentang bangun ruang menjadi lebih menarik?

- a. Sangat Menarik (skor 3)
- ☒ Menarik (skor 2)
- c. Tidak Menarik (skor 1)

5. Apakah Anda merasa lebih mudah memahami dan mengingat rumus tentang bangun ruang setelah menggunakan aplikasi ini?

- ☒ Sangat Mudah (skor 3)
- b. Mudah (skor 2)
- c. Sulit (skor 1)

****TERIMAKASIH****

8. *Script ScanAnimationController.cs*

```

using UnityEngine;
using UnityEngine.UI;
using Vuforia;

public class ScanAnimationController :
MonoBehaviour
{
    public Animator animator;
    public GameObject ObjekPertama;
    public GameObject jaringJaringObject;
    public GameObject rusukObject;
    public GameObject deskripsiPopup;
    private TrackableBehaviour
trackableBehaviour;

    void Start()
    {
        if (animator == null)
        {
            animator =
GetComponent<Animator>();
        }
        if (animator != null)
        {
            animator.enabled = false;
        }
        if (ObjekPertama != null)
        {
            ObjekPertama.SetActive(true);
        }
        if (jaringJaringObject != null)
        {
            jaringJaringObject.SetActive(false);
        }
        if (rusukObject != null)
        {
            rusukObject.SetActive(false);
        }
        if (deskripsiPopup != null)
        {
            deskripsiPopup.SetActive(false);
        }

        // Inisialisasi TrackableBehaviour dan
        daftar event handler
        trackableBehaviour =
GetComponent<TrackableBehaviour>();
        if (trackableBehaviour != null)
        {
            trackableBehaviour.RegisterOnTrackable
            StatusChanged(OnTrackableStatusChang
            ed);
        }
        void OnDestroy()
        {
            if (trackableBehaviour != null)
            {
                trackableBehaviour.UnregisterOnTrackab
                leStatusChanged(OnTrackableStatusChan
                ged);
            }
        }
        // Fungsi ini dipanggil ketika tombol
        jaring-jaring diklik
        public void
        PlayJaringJaringAnimation()
        {
            if (animator != null)
            {
                // Mengaktifkan animator dan
                memulai animasi
                animator.enabled = true;

                animator.SetTrigger("PlayAnimation");
            }
            // Menampilkan objek jaring-jaring
            dan menyembunyikan objek rusuk
            if (ObjekPertama != null)
            {
                ObjekPertama.SetActive(false);
            }
            if (jaringJaringObject != null)
            {

```

```

jaringJaringObject.SetActive(true);
    }
    if (rusukObject != null)
    {
        rusukObject.SetActive(false);
    }
    // Sembunyikan pop-up deskripsi
    if (deskripsiPopup != null)
    {
        deskripsiPopup.SetActive(false);
    }
} // Fungsi ini dipanggil ketika tombol
rusuk diklik
public void PlayRusukAnimation()
{
    if (animator != null)
    {
        // Mengaktifkan animator dan
        memulai animasi
        animator.enabled = true;

        animator.SetTrigger("PlayAnimation");
    }
    // Menyembunyikan objek jaring-
    jaring dan menampilkan objek rusuk
    if (ObjekPertama != null)
    {
        ObjekPertama.SetActive(false);
    }
    if (jaringJaringObject != null)
    {

jaringJaringObject.SetActive(false);
    }
    if (rusukObject != null)
    {
        rusukObject.SetActive(true);
    }
    // Sembunyikan pop-up deskripsi
    if (deskripsiPopup != null)
    {
        deskripsiPopup.SetActive(false);
    }
}

```

```

// Fungsi ini dipanggil ketika tombol
deskripsi diklik
public void ShowdeskripsiPopup()
{
    if (deskripsiPopup != null)
    {
        deskripsiPopup.SetActive(true);
    }
}
// Fungsi ini dipanggil ketika objek
discan berubah
public void OnObjectScanned()
{
    if (animator != null)
    {
        // Mereset animasi ke keadaan awal
        animator.Rebind();
        animator.Update(0f);

        // Memastikan animasi dalam
        keadaan diam
        animator.enabled = false;
    }

    // Memastikan objek jaring-jaring
    tidak aktif, objek rusuk tidak aktif, dan
    pop-up tidak aktif saat discan
    if (ObjekPertama != null)
    {
        ObjekPertama.SetActive(true);
    }
    if (jaringJaringObject != null)
    {

jaringJaringObject.SetActive(false);
    }

    if (rusukObject != null)
    {
        rusukObject.SetActive(false);
    }
    if (deskripsiPopup != null)
    {
        deskripsiPopup.SetActive(false);
    }
}
// Event handler untuk perubahan status
trackable

```

```

        private void
OnTrackableStatusChanged(TrackableBe
haviour.StatusChangeResult
statusChangeResult)
    {
        TrackableBehaviour.Status status =
statusChangeResult.NewStatus;
        if (status ==
TrackableBehaviour.Status.DETECTED ||
status ==
TrackableBehaviour.Status.TRACKED ||
status ==
TrackableBehaviour.Status.EXTENDED_
TRACKED)

```

```

    {
        // Objek ditemukan
        OnObjectScanned();
    }
    else
    {
        // Objek kehilangan tracking atau
tidak ditemukan
        // Bisa menambahkan logika
tambahan jika diperlukan
    }
}

```

9. *Script menu.cs*

```

using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
using UnityEngine.UI;
using UnityEngine.SceneManagement;

```

```

public class menu : MonoBehaviour
{
    public void ScanButton(string
scenename)
    {

SceneManager.LoadScene(scenename);
    }
    public void SimulasitButton(string
scenename)
    {

SceneManager.LoadScene(scenename);
    }
    public void BackButton(string
scenename)
    {

SceneManager.LoadScene(scenename);
    }
    public void HitungVolume(string
scenename)

```

```

    {

SceneManager.LoadScene(scenename);
    }
    public void unduhMarker ()
    {

Application.OpenURL("https://drive.goog
le.com/drive/folders/1kfSI2KeREhjTLjFq
RpbDp-4RG8YBLZvI?usp=drive_link");
    }
    public void HitungLuas(string
scenename)
    {

SceneManager.LoadScene(scenename);
    }
    public void videoKubus ()
    {

Application.OpenURL("https://youtu.be/
MoPySuuSS40?si=yPJ0ITwO-
FYKxTr");
    }
    public void videoLimas ()
    {

Application.OpenURL("https://youtu.be/2
IAEV0v85as?si=lDozvtpkmOZTPj4");

```



```

    }
    public void videoPrisma ()
    {

Application.OpenURL("https://youtu.be/q
lOrtDPDagc?si=uXqIBMMMRvXrCA1B
");
    }
    public void videoKerucut ()
    {

Application.OpenURL("https://youtu.be/
KPKC8I1dG3M?si=P0-
TY5yxBBAlnBAo");
    }public void videoBola ()
    {

Application.OpenURL("https://youtu.be/P
n-3dy3HuEY?si=Xub3gvFkj1-qBrDI");
    }

```

```

    public void videoTabung ()
    {

Application.OpenURL("https://youtu.be/7
_XWcYDcWfg?si=d2qTmXWn6UTKun
wp");
    }public void videoBalok ()
    {

Application.OpenURL("https://youtu.be/3
wtaL1HnVvQ?si=V8QwYUbfjo7jLjmh"
);
    }
    public void QuitButton()
    {
        Application.Quit();
        Debug.Log("ANJAY");
    }
}

```

10. *Script RotateObjectTouch.cs*

```

using UnityEngine;

public class RotateObjectTouch :
MonoBehaviour
{
    public Transform rotationAxis; // Poros
    untuk rotasi
    private Vector2 initialTouchPosition;
    private Vector3 initialRotation;
    private bool isTouching = false;
    private bool canRotate = true; // Flag
    untuk mengizinkan rotasi
    private bool isMoving = false; // Flag
    untuk memeriksa jika objek sedang
    dipindah
    private bool touchStartedOnObject =
    false; // Flag untuk memeriksa jika
    sentuhan dimulai di objek
    // Kecepatan rotasi, sesuaikan sesuai
    kebutuhan Anda
    public float rotationSpeed = 0.01f;
    private Vector3 originalObjectPosition;
    // Posisi awal objek yang disimpan saat
    pertama kali dibuka

```

```

    private Quaternion
    originalObjectRotation; // Rotasi awal
    objek yang disimpan saat pertama kali
    dibuka
    private Vector3 originalObjectScale; //
    Ukuran awal objek yang disimpan saat
    pertama kali dibuka
    public GameObject centerPoint; //
    GameObject yang menjadi titik pusat
    void Start()
    {
        // Simpan posisi dan rotasi awal objek
        originalObjectPosition =
        transform.position;
        originalObjectRotation =
        transform.rotation;
        originalObjectScale =
        transform.localScale;
    }
    void Update()
    {
        if (Input.touchCount == 1 &&
        !isMoving)
        {

```

```

        Touch touch = Input.GetTouch(0);
        Ray ray =
        Camera.main.ScreenPointToRay(touch.position);
        RaycastHit hit;

        if (touch.phase ==
        TouchPhase.Began)
        {
            if (Physics.Raycast(ray, out hit)
            && hit.transform == transform)
            {
                initialTouchPosition =
                touch.position;
                initialRotation =
                transform.rotation.eulerAngles;
                isTouching = true;
                touchStartedOnObject = true;
            }
        }
        else if (touchStartedOnObject)
        {
            switch (touch.phase)
            {
                case TouchPhase.Moved:
                    if (isTouching &&
                    canRotate)
                    {
                        Vector2
                        touchDeltaPosition = touch.deltaPosition;
                        float rotationX = -
                        touchDeltaPosition.x * rotationSpeed;
                        float rotationY = -
                        touchDeltaPosition.y * rotationSpeed;

                        // Rotasi di sekitar poros
                        rotasi

```

11. *Script SwipeControl.cs*

```

using UnityEngine;
using UnityEngine.UI;
using UnityEngine.SceneManagement;

public class SwipeControl :
MonoBehaviour
{

```

```

        transform.RotateAround(rotationAxis.position, Vector3.up, rotationX);

        transform.RotateAround(rotationAxis.position, Vector3.right, -rotationY);
    }
    break;
    case TouchPhase.Ended:
    case TouchPhase.Canceled:
        isTouching = false;
        touchStartedOnObject =
        false;
        break;
    }
}

public void ResetToCenterPosition()
{
    transform.position =
    centerPoint.transform.position; // Atur
    ulang posisi objek ke titik pusat
    transform.rotation =
    originalObjectRotation; // Gunakan rotasi
    awal yang disimpan saat pertama kali
    dibuka
    transform.localScale =
    originalObjectScale; // Atur ulang ukuran
    objek ke ukuran awal
}

public void SetRotationAxis(Transform
newAxis)
{
    rotationAxis = newAxis;
}
}

```

```

        public Button previousButton;
        public Button nextButton;
        public GameObject[] models; // Array
        untuk menyimpan model 3D FBX
        public GameObject[] popups; // Array
        untuk menyimpan pop-up

```

```

    public GameObject[] items; // Array
    dari item yang akan dinavigasi
    private int currentIndex = 0;

    void Start()
    {
        // Atur pendengar tombol

        previousButton.onClick.AddListener(TampilkanItemSebelumnya);

        nextButton.onClick.AddListener(TampilkanItemBerikutnya);

        // Tampilkan item pertama saat dimulai
        PerbaruiTampilanItem();
        PerbaruiModel();
    }
    void TampilkanItemSebelumnya()
    {
        if (currentIndex > 0)
        {
            currentIndex--;
            PerbaruiTampilanItem();
            PerbaruiModel();
        }
    }
    void TampilkanItemBerikutnya()
    {
        if (currentIndex < items.Length - 1)
        {
            currentIndex++;
            PerbaruiTampilanItem();
            PerbaruiModel();
        }
    }
    void PerbaruiTampilanItem()
    {
        // Sembunyikan semua item
        foreach (var item in items)
        {
            item.SetActive(false);

```

```

        }
        // Tampilkan item saat ini
        if (items.Length > 0)
        {
            items[currentIndex].SetActive(true);
        }
        // Perbarui status tombol
        previousButton.interactable =
            currentIndex > 0;
        nextButton.interactable =
            currentIndex < items.Length - 1;
    }
    void PerbaruiModel()
    {
        // Nonaktifkan semua model dan pop-up
        foreach (GameObject model in models)
        {
            model.SetActive(false);
        }
        foreach (GameObject popup in popups)
        {
            popup.SetActive(false);
        }
        // Aktifkan model dan pop-up yang saat ini dipilih
        if (models.Length > 0 &&
            currentIndex < models.Length)
        {
            models[currentIndex].SetActive(true);
        }
        if (popups.Length > 0 &&
            currentIndex < popups.Length)
        {
            popups[currentIndex].SetActive(true);
        }
    }
}

```

12. Script BackSoundController.cs

```
using UnityEngine;
using UnityEngine.SceneManagement;
using System.Collections; // Pastikan ini
ditambahkan
```

```
public class BackSoundController :
MonoBehaviour
{
    public AudioClip buttonSound;
    private AudioSource audioSource;

    void Start()
    {
        audioSource =
GetComponent<AudioSource>();
    }
}
```

```
public void OnButtonPress(string
sceneName)
```

Script Volume_Balok.cs

```
using UnityEngine;
using UnityEngine.UI;
using System;
using TMPro;
```

```
public class Volume_Balok :
MonoBehaviour
{
    // Input fields
    public TMP_InputField panjangInput;
    public TMP_InputField lebarInput;
    public TMP_InputField tinggiInput;
    public TMP_InputField VInput;
    public TMP_InputField hasilText;
    // Buttonn
    public Button hitungButton;
```

```
void Start()
{
    VInput.text = "p × l × t = 0";
    hasilText.text = " 0 cm³";
    // Assign button click listener
```

```
hitungButton.onClick.AddListener(Hitun
gVol);
}
// Function to calculate the area
```

```
{
    audioSource.PlayOneShot(buttonSound);

    StartCoroutine(ChangeScene(sceneName)
);
}
private IEnumerator
ChangeScene(string sceneName)
{
    yield return new
WaitForSeconds(buttonSound.length);

    SceneManager.LoadScene(sceneName);
}
}
```

```
public void HitungVol()
{
    // Parse input values
    float panjang = 0, lebar = 0, tinggi =
0;
```

```
    if (!float.TryParse(panjangInput.text,
out panjang)||
        !float.TryParse(lebarInput.text, out
lebar)||
        !float.TryParse(tinggiInput.text, out
tinggi))
    {
        hasilText.text = "Input tidak valid";
        return;
    }
    // Calculate intermediary values
```

```
    float Vol = panjang * lebar * tinggi;

    // Display intermediary values
    VInput.text = panjang + " × " + lebar +
" × " + tinggi;
```

```
    // Display result
    hasilText.text = Vol + " cm³";
}
```

}
13. *Script Volume_Bola.cs*

```
using UnityEngine;
using UnityEngine.UI;
using System;
using TMPro;

public class Volume_Bola :
MonoBehaviour
{
    // Input fields
    public TMP_InputField jariInput;
    public TMP_InputField VInput;
    public TMP_InputField hasilText;

    // Buttonn
    public Button hitungButton;

    private const float PI = 3.14f;
    private const float ETiga = 1.333333f;
    void Start()
    {
        // Check and initialize b1 and b2
        fields with default values if possible
        VInput.text = " $3/4 \times 3.14 \times r^3 = 0$ ";
        hasilText.text = "0cm2";
        // Assign button click listener
    }
}

Script Volume_Kerucut.cs
using UnityEngine;
using UnityEngine.UI;
using System;
using TMPro;

public class Volume_Kerucut :
MonoBehaviour
{
    // Input fields
    public TMP_InputField jariInput;
    public TMP_InputField tinggiInput;
    public TMP_InputField LaInput;
    public TMP_InputField VInput;
    public TMP_InputField hasilText;

    // Buttonn
    public Button hitungButton;
```

```
hitungButton.onClick.AddListener(HitungVol);
}
// Function to calculate the area
public void HitungVol()
{
    // Parse input values
    float r = 0;
    if (!float.TryParse(jariInput.text, out
r))
    {
        hasilText.text = "Input tidak valid";
        return;
    }
    // Calculate intermediary values
    float Vol = ETiga * PI * r * r * r;
    // Display intermediary values
    VInput.text = " $4/3 \times 3.14 \times r^3$ ";

    // Display result
    hasilText.text = Vol.ToString("F2") +
"cm3";
}
}

private const float PI = 3.14f;
void Start()
{
    // Check and initialize b1 and b2
    fields with default values if possible
    LaInput.text = " $3.14 \times r^2 = 0$ ";
    VInput.text = " $1/3 \times La = 0$ ";
    hasilText.text = "0cm2";
    // Assign button click listener
}

hitungButton.onClick.AddListener(HitungVol);
}
// Function to calculate the area
public void HitungVol()
{
```

```

        // Parse input values
        float r = 0, t = 0;
        if (!float.TryParse(jariInput.text, out
r) ||
        !float.TryParse(tinggiInput.text,
out t))
        {
            hasilText.text = "Input tidak valid";
            return;
        }

        // Calculate intermediary values
        float La = PI * r * r;

```

14. Script Volume_Kubus.cs

```

using UnityEngine;
using UnityEngine.UI;
using System;
using TMPro;
public class Volume_Kubus :
MonoBehaviour
{
    // Input fields
    public TMP_InputField sisiInput;
    public TMP_InputField VInput;
    public TMP_InputField hasilText;

    // Buttonn
    public Button hitungButton;
    void Start()
    {
        // Check and initialize b1 and b2
        fields with default values if possible
        VInput.text = "s³ = 0";
        hasilText.text = " 0 cm²";
        // Assign button click listener

        hitungButton.onClick.AddListener(Hitun
gVol);

```

15. Script Volume_Limas.cs

```

using UnityEngine;
using UnityEngine.UI;
using System;
using TMPro;

```

```

        float Vol = La * t / 3;

        // Display intermediary values
        LaInput.text = "3.14" + " × " + r + "²
= " + La.ToString("F1");
        VInput.text = "1/3 ×
"+La.ToString("F1") + " × " + t;

        // Display result
        hasilText.text = Vol + "cm³";
    }
}

```

```

    }

    // Function to calculate the area
    public void HitungVol()
    {
        // Parse input values
        float sisi = 0;

        if (!float.TryParse(sisiInput.text, out
sisi))
        {
            hasilText.text = "Input tidak valid";
            return;
        }
        // Calculate intermediary values

        float Vol = sisi * sisi * sisi;
        // Display intermediary values
        VInput.text = sisi+"³";

        // Display result
        hasilText.text = Vol+ " cm³";
    }
}

```

```

public class Volume_Limas :
MonoBehaviour
{
    // Input fields
    public TMP_InputField panjangInput;

```

```

public TMP_InputField lebarInput;
public TMP_InputField tinggiInput;
public TMP_InputField LaInput;
public TMP_InputField VInput;
public TMP_InputField hasilText;

// Button
public Button hitungButton;

void Start()
{
    // Check and initialize b1 and b2
    fields with default values if possible

    LaInput.text = "p × l = 0";
    VInput.text = "1/3 × La × t = 0";
    hasilText.text = " 0cm²";

    // Assign button click listener

    hitungButton.onClick.AddListener(HitungVol);
}
// Function to calculate the area
public void HitungVol()
{
    // Parse input values
    float p = 0, l = 0, t = 0;

```

16. Script Volume_Prisma.cs

```

using UnityEngine;
using UnityEngine.UI;
using System;
using TMPro;

public class Volume_Prisma : MonoBehaviour
{
    // Input fields
    public TMP_InputField AsegitigaInput;
    public TMP_InputField TsegitigaInput;
    public TMP_InputField tinggiInput;
    public TMP_InputField LaInput;
    public TMP_InputField VInput;
    public TMP_InputField hasilText;

```

```

        if (!float.TryParse(panjangInput.text,
        out p) ||
            !float.TryParse(lebarInput.text, out
        l) ||
            !float.TryParse(tinggiInput.text,
        out t))
        {
            hasilText.text = "Input tidak valid";
            return;
        }
        // Calculate intermediary values

        float La = p * l;
        float Vol = La * t / 3 ;

        // Display intermediary values
        LaInput.text = p + " × " + l + " = " +
        La.ToString("F0");
        VInput.text = "1/3 × " +
        La.ToString("F0") + " × " + t;

        // Display result
        hasilText.text = Vol.ToString("F2") +
        "cm³";
    }
}

```

```

// Button
public Button hitungButton;

void Start()
{
    // Check and initialize b1 and b2
    fields with default values if possible

    LaInput.text = "1/2 × a × b = 0";
    VInput.text = "La × t = 0";
    hasilText.text = " 0 cm³";

    // Assign button click listener

    hitungButton.onClick.AddListener(HitungVol);

```

```

    }
    // Function to calculate the area
    public void HitungVol()
    {
        // Parse input values
        float As = 0, Ts = 0, t = 0;

        if
        (!float.TryParse(AsegitigaInput.text, out
        As) ||

        !float.TryParse(TsegitigaInput.text, out
        Ts) ||

        !float.TryParse(tinggiInput.text,
        out t))
        {
            hasilText.text = "Input tidak valid";

```

17. Script Volume_Tabung.cs

```

using UnityEngine;
using UnityEngine.UI;
using System;
using TMPro;

public class Volume_Tabung :
MonoBehaviour
{
    // Input fields
    public TMP_InputField jariInput;
    public TMP_InputField tinggiInput;
    public TMP_InputField LaInput;
    public TMP_InputField VInput;
    public TMP_InputField hasilText;

    // Buttonn
    public Button hitungButton;
    private const float PI = 3.14f;
    void Start()
    {
        // Check and initialize b1 and b2
        fields with default values if possible

        LaInput.text = "3.14 × r² = 0";
        VInput.text = "La × t = 0";
        hasilText.text = " 0cm²";

```

```

        return;
    }

    // Calculate intermediary values

    float La = As * Ts / 2;
    float Vol = La * t;

    // Display intermediary values
    LaInput.text = "1/2 × "+ As + " × " +
    Ts + " = " + La;
    VInput.text = La + " × " + t;

    // Display result
    hasilText.text = Vol + " cm³";
}

```

```

        // Assign button click listener

        hitungButton.onClick.AddListener(Hitung
        gVol);
    }
    // Function to calculate the area
    public void HitungVol()
    {
        // Parse input values
        float r = 0, t = 0;
        if (!float.TryParse(jariInput.text, out
        r) ||

        !float.TryParse(tinggiInput.text,
        out t))
        {
            hasilText.text = "Input tidak valid";
            return;
        }

        // Calculate intermediary values
        float La = PI * r * r;
        float Vol = La * t;

        // Display intermediary values
        LaInput.text = "3.14" + " × " + r + "²
        = " + La.ToString("F1");

```



```
VInput.text = La.ToString("F1") + " ×  
" + t;
```

```
// Display result
```

18. *Script Luas_Balok.cs*

```
using UnityEngine;  
using UnityEngine.UI;  
using System;  
using TMPro;  
  
public class Luas_Balok : MonoBehaviour  
{  
    // Input fields  
    public TMP_InputField panjangInput;  
    public TMP_InputField lebarInput;  
    public TMP_InputField tinggiInput;  
  
    public TMP_InputField LInput;  
    public TMP_InputField hasilText;  
  
    // Button  
    public Button hitungButton;  
  
    void Start()  
    {  
        // Check and initialize b1 and b2  
        fields with default values if possible  
  
        LInput.text = "2 (p × l + p × t + l × t)  
= 0"; // Default value if parsing fails  
        hasilText.text = " 0cm2";  
  
        // Assign button click listener  
  
        hitungButton.onClick.AddListener(Hitun  
gLuas);
```

19. *Script Luas_Bola.cs*

```
using UnityEngine;  
using UnityEngine.UI;  
using System;  
using TMPro;  
  
public class Luas_Bola : MonoBehaviour  
{
```

```
        hasilText.text = Vol + "cm3";  
    }  
}  
  
}  
// Function to calculate the area  
public void HitungLuas()  
{  
    // Parse input values  
    float p = 0, l = 0, t = 0;  
  
    if (!float.TryParse(panjangInput.text,  
out p)||  
        !float.TryParse(lebarInput.text, out l)  
        ||  
        !float.TryParse(tinggiInput.text, out  
t))  
    {  
        hasilText.text = "Input tidak valid";  
        return;  
    }  
    // Calculate intermediary values  
    float L = 2 * (p*l+p*t+l*t);  
  
    // Display intermediary values  
    LInput.text = "2 (" + p + " × " + l + " +  
"+ p + " × " + t + " + " + l + " × " + t + ")";  
  
    // Display result  
    hasilText.text = L + "cm2";  
}  
}
```

```
    // Input fields  
    public TMP_InputField jariInput;  
    public TMP_InputField LInput;  
    public TMP_InputField hasilText;  
  
    // Button  
    public Button hitungButton;
```

```

private const float PI = 3.14f;

void Start()
{
    // Check and initialize b1 and b2
    fields with default values if possible

    LInput.text = "4 × 3.14 × r² = 0"; //
    Default value if parsing fails
    hasilText.text = " 0cm²";

    // Assign button click listener

    hitungButton.onClick.AddListener(HitungLuas);
}

// Function to calculate the area
public void HitungLuas()
{
    // Parse input values

```

20. Script Luas_Kerucut.cs

```

using UnityEngine;
using UnityEngine.UI;
using System;
using TMPro;

public class Luas_Kerucut : MonoBehaviour
{
    // Input fields
    public TMP_InputField jariInput;
    public TMP_InputField tinggiInput;
    public TMP_InputField seliimutInput;
    public TMP_InputField LaInput;
    public TMP_InputField LsInput;
    public TMP_InputField LInput;
    public TMP_InputField hasilText;

    // Button
    public Button hitungButton;
    private const float PI = 3.14f;

    void Start()
    {

```

```

float jari = 0;

    if (!float.TryParse(jariInput.text, out jari))
    {
        hasilText.text = "Input tidak valid";
        return;
    }
    // Calculate intermediary values
    float L = 4 * PI * jari * jari;

    // Display intermediary values
    LInput.text = "4 × 3.14 × " + jari + "²";

    // Display result
    hasilText.text = L.ToString("F2") + "cm²";
}

```

```

    // Check and initialize b1 and b2
    fields with default values if possible
    seliimutInput.text = "r² + t² = 0";
    LaInput.text = "3.14 × r² = 0"; //
    Default value if parsing fails
    LsInput.text = "3.14 × r × s = 0"; //
    Default value if parsing fails
    LInput.text = "3.14 × r × s = 0";
    hasilText.text = " 0cm²";

    // Assign button click listener

    hitungButton.onClick.AddListener(HitungLuas);
}

// Function to calculate the area
public void HitungLuas()
{
    // Parse input values
    float r = 0, t = 0;

    if (!float.TryParse(jariInput.text, out r)) ||

```

```

        !float.TryParse(tinggiInput.text,
out t))
    {
        hasilText.text = "Input tidak valid";
        return;
    }
    // Calculate intermediary values
    float s = Mathf.Sqrt(r * r + t * t);
    float La = PI * r * r; // Area of the base
    float Ls = PI * r * s; // Lateral surface
    area
    float L = La + Ls;

    // Display intermediary values

```

21. Script Luas_Kubus.cs

```

using UnityEngine;
using UnityEngine.UI;
using System;
using TMPro;

public class Luas_Kubus :
MonoBehaviour
{
    // Input fields
    public TMP_InputField sisiInput;
    public TMP_InputField LInput;
    public TMP_InputField hasilText;
    // Button
    public Button hitungButton;

    void Start()
    {
        // Check and initialize b1 and b2
        fields with default values if possible
        LInput.text = " $6 \times s^2 = 0$ "; // Default
        value if parsing fails
        hasilText.text = "0cm2";

        // Assign button click listener

```

22. Script Luas_Limas.cs

```

using UnityEngine;
using UnityEngine.UI;
using System;

```

```

        seliimutInput.text = r + " + " + t + " =
"+ s.ToString("F2");
        LaInput.text = " $3.14 \times r + r =$ " +
La.ToString("F2");
        LsInput.text = " $2 \times 3.14 \times r +$ " +
" + t + " = " + Ls.ToString("F2");
        LInput.text = La.ToString("F2") +
L.ToString("F2");

        // Display result
        hasilText.text = L.ToString("F1") +
"cm2";
    }
}

```

```

hitungButton.onClick.AddListener(Hitung
Luas);
}
// Function to calculate the area
public void HitungLuas()
{
    // Parse input values
    float s = 0;

    if (!float.TryParse(sisiInput.text, out
s) )
    {
        hasilText.text = "Input tidak valid";
        return;
    }
    // Calculate intermediary values
    float L = 6 * s * s;
    // Display intermediary values
    LInput.text = " $6 \times s +$ " + s + "2";

    // Display result
    hasilText.text = L + "cm2";
}
}

```

```

using TMPro;

public class Luas_Limas : MonoBehaviour

```

```

{
    // Input fields
    public TMP_InputField panjangInput;
    public TMP_InputField lebarInput;
    public TMP_InputField tinggiInput;
    public TMP_InputField b1Input;
    public TMP_InputField b2Input;
    public TMP_InputField a1Input;
    public TMP_InputField a2Input;
    public TMP_InputField L1Input;
    public TMP_InputField L2Input;
    public TMP_InputField LstInput;
    public TMP_InputField LInput;
    public TMP_InputField hasilText;
    // Button
    public Button hitungButton;

    void Start()
    {
        // Check and initialize b1 and b2
        fields with default values if possible
        b1Input.text = "p / 2 = 0"; // Default
        value if parsing fails
        b2Input.text = "p / 2 = 0"; // Default
        value if parsing fails
        a1Input.text = "b22 + t2 = 0";
        a2Input.text = "b12 + t2 = 0";
        L1Input.text = "p × l = 0";
        L2Input.text = "(l × a1 × b1) + (l × a2
        × b2) = 0 ";
        LInput.text = "La + Lst = 0";
        hasilText.text = " 0cm2";

        // Assign button click listener

        hitungButton.onClick.AddListener(Hitung
        Luas);
    }
    // Function to calculate the area
    public void HitungLuas()
    {
        // Parse input values
        float p = 0, l = 0, t = 0;

        if (!float.TryParse(panjangInput.text,
        out p)) ||

        !float.TryParse(lebarInput.text, out
        l) ||
        !float.TryParse(tinggiInput.text,
        out t))
        {
            hasilText.text = "Input tidak valid";
            return;
        }
        // Calculate intermediary values
        float b1 = p / 2;
        float b2 = l / 2;
        float a1 = Mathf.Sqrt(b2 * b2 + t * t);
        float a2 = Mathf.Sqrt(b1 * b1 + t * t);

        // Calculate areas
        float La = p * l;
        float Lst = (La * a1 * b1) + (La * a2 *
        b2);
        float L = La + Lst;

        // Display intermediary values
        b1Input.text = p + "/ 2 = " +
        b1.ToString("F1");
        b2Input.text = l + "/ 2 = " +
        b2.ToString("F1");
        a1Input.text = b2 + "2 + " + t + "2"
        + " = " + a1.ToString("F2");
        a2Input.text = b1 + "2 + " + t + "2"
        + " = " + a2.ToString("F2");
        L1Input.text = p + " × " + l + " = "
        + La.ToString("F2");
        L2Input.text = "(" + l + " × "
        + a1.ToString("F2") + " + (" + l + " × "
        + a2.ToString("F2") + " = "
        + b2.ToString("F1") + " ) = "
        + Lst.ToString("F2");
        LInput.text = La.ToString("F1") + "+"
        + Lst.ToString("F1");

        // Display result
        hasilText.text = L.ToString("F2") +
        "cm2";
    }
}

```

23. Script Luas_Prisma.cs

```

using UnityEngine;
using UnityEngine.UI;
using System;
using TMPro;

public class Luas_Prisma :
MonoBehaviour
{
    // Input fields
    public TMP_InputField AsegitigaInput;
    public TMP_InputField TsegitigaInput;
    public TMP_InputField tinggiInput;
    public TMP_InputField cInput;
    public TMP_InputField LaInput;
    public TMP_InputField KaInput;
    public TMP_InputField LInput;
    public TMP_InputField hasilText;
    // Button
    public Button hitungButton;

    void Start()
    {
        // Check and initialize b1 and b2
        fields with default values if possible
        cInput.text = "(a/2)2 + b2 = 0"; //
        Default value if parsing fails
        LaInput.text = "1/2 × a × b = 0"; //
        Default value if parsing fails
        KaInput.text = "a + c + c = 0";
        LInput.text = "(2 × La) + (Ka × t)";
        hasilText.text = " 0cm2";

        // Assign button click listener

        hitungButton.onClick.AddListener(Hitung
Luas);
    }

    // Function to calculate the area
    public void HitungLuas()

```

24. Script Luas_Tabung.cs

```

using UnityEngine;
using UnityEngine.UI;
using System;
using TMPro;

```

```

{
    // Parse input values
    float a = 0, b = 0, t = 0;

    if
(!float.TryParse(AsegitigaInput.text, out
a)) ||

!float.TryParse(TsegitigaInput.text, out b)
||
    !float.TryParse(tinggiInput.text,
out t))
    {
        hasilText.text = "Input tidak valid";
        return;
    }
    // Calculate intermediary values
    float c = Mathf.Sqrt(a / 2 * a / 2 + b *
b);
    float La = a * b / 2;
    float Ka = a + c * 2;
    float L = (2*La)+(Ka*t);

    // Display intermediary values
    cInput.text = a/2+"^2 + "+b+"^2 =
"+c.ToString("F2");
    LaInput.text = "1/2 × "+a+" × "+b+"
="+La;
    KaInput.text = a+" " + " + " +
c.ToString("F2") + " " + " + " +
c.ToString("F2")+ " = "
+Ka.ToString("F2");
    LInput.text = "(2 × "+La+" ) + "+ "("
+Ka.ToString("F2")+ " × "+ t+" )";

    // Display result
    hasilText.text = L.ToString("F2") +
"cm2";
}
}

```

```

public class Luas_Tabung :
MonoBehaviour
{

```

```

// Input fields
public TMP_InputField jariInput;
public TMP_InputField tinggiInput;
public TMP_InputField LaInput;
public TMP_InputField LsInput;
public TMP_InputField LInput;
public TMP_InputField hasilText;
// Button
public Button hitungButton;
private const float PI = 3.14f;

void Start()
{
    // Check and initialize b1 and b2
    fields with default values if possible

    LaInput.text = "3.14 × r2 = 0"; //
    Default value if parsing fails
    LsInput.text = "2 × 3.14 × r × t = 0";
    // Default value if parsing fails
    LInput.text = "(2 × La) + Ls = 0";
    hasilText.text = "0cm2";

    // Assign button click listener

    hitungButton.onClick.AddListener(HitungLuas);
}
// Function to calculate the area
public void HitungLuas()
{
    // Parse input values
    float r = 0, t = 0;
    if (!float.TryParse(jariInput.text, out r) ||
        !float.TryParse(tinggiInput.text, out t))
    {
        hasilText.text = "Input tidak valid";
        return;
    }
    // Calculate intermediary values
    float La = PI * r * r; // Area of the base
    float Ls = 2 * PI * r * t; // Lateral surface area
    float L = 2 * La + Ls;

    // Display intermediary values
    LaInput.text = "3.14 × r + r2 = " + La.ToString("F2");
    LsInput.text = "2 × 3.14 × r + r × " + t + " = " + Ls.ToString("F2");
    LInput.text = "( 2 × " + La.ToString("F2") + " ) + " + Ls.ToString("F2");

    // Display result
    hasilText.text = L.ToString("F1") + "cm2";
}

```