


LAMPIRAN

Lampiran 1

Surat izin observasi

	GEREJA BETHEL INJIL SEPENUH <i>Jemaat : GBIS Mutihan Solo</i> <i>Keputusan Dirjen Bimas (Kristen) Protestan No. 34 / 1988</i> <i>(Keputusan Kementerian Agama R.I. No. A / VII / 16 - tgl. 31 - 1 - 1953)</i> <i>Dalam Persekutuan Gereja-gereja di Indonesia (P.G.I.) No. 34</i> <i>Alamat Surat : Mutihan RT. 03 / X Sondakan Laweyan Surakarta</i>
<hr/> SURAT KETERANGAN Nomor : 05/S.Ket - GBIS Mutihan/VI/2024 <hr/>	
Saya yang bertanda tangan dibawah ini, menerangkan bahwa :	
Nama	: RANGGA REVANSA ARI RAJASA
Alamat	: Mutihan Rt 02 Rw X, Kelurahan Sondakan, Kecamatan Laweyan, Kota Surakarta.
NIM	: 2013010187
Program Studi	: Informatika
 Benar-benar telah melakukan observasi untuk pengerjaan skripsi di Gereja Bethel Injil Sepenuh (GBIS) Mutihan.	
Demikian surat keterangan kami, kiranya dapat dipergunakan sebagaimana mestinya, atas perhatiannya, kami mengucapkan terimakasih.	
<p>Surakarta, 12 Juni 2024 Gereja Bethel Injil Sepenuh Mutihan</p>  <p>Pdm. Yohan Andri Kurniawan</p>	

Lampiran 2

Lembar revisi acc ujian pendadaran



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM SURAKARTA
www.amikomsolo.ac.id amikomsolo@amikomsolo.ac.id
LEMBAR REVISI
UJIAN SKRIPSI
TA. 2023/2024

NAMA : RANGGA REVANSA ARI RAJASA
NOMOR MAHASISWA : 2013010187
PROGRAM STUDI : Informatika
HARI, TGL UJIAN : Jumat, 30 Agustus 2024
BATAS AKHIR REVISI : **Jumat, 13 September 2024**
JUDUL SKRIPSI : Pembuatan Aplikasi Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Tentang Ciptaan Tuhan
PEMBIMBING SKRIPSI : 1. Riyan Abdul Aziz, M.Kom
2. Hadis Turmudi, MH

NO	URAIAN	KET
	LBM diperbaiki	✓
	Tinjauan Pustaka, Keastian Penelitian	✓
	Hasil Pembahasan lebih diperjelas lagi	✓
	Kesimpulan diperbaiki, Sitasi diperbaiki	✓
	Landasan Teori ditambahkan	✓

Kertas diperbesar, program tambahkan fitur pause
jelaskan on/off musik di help
Penguji : Indrawan Ady S, M.Kom ([Signature])**

*) Ditandatangani oleh penguji setelah selesai Ujian Skripsi

Telah selesai dilakukan revisi pada tanggal : 3 September 2024

Penguji : Indrawan Ady S, M.Kom ([Signature])**

***) Ditandatangani oleh penguji setelah mahasiswa selesai melakukan bimbingan revisi ke penguji
Jika revisi dilakukan setelah batas waktu revisi, maka akan diujikan ulang



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM SURAKARTA

www.amikomsolo.ac.id amikomsolo@amikomsolo.ac.id


LEMBAR REVISI

UJIAN SKRIPSI

TA. 2023/2024


NAMA : RANGGA REVANSA ARI RAJASA
NOMOR MAHASISWA : 2013010187
PROGRAM STUDI : Informatika
HARI, TGL UJIAN : Jumat, 30 Agustus 2024
BATAS AKHIR REVISI : **Jumat, 13 September 2024**
JUDUL SKRIPSI : Pembuatan Aplikasi Media Pembelajaran Berbasis
Augmented Reality Tentang Ciptaan Tuhan
PEMBIMBING SKRIPSI : 1. Riyan Abdul Aziz, M.Kom
2. Hadis Turmudi, MH

NO	URAIAN	KET
	Penulisan disesuaikan template Metode penelitian	
	Matrik Analisis SWOT	
	Design : Urutan disesuaikan	
	Pengujian cek lagi kesimpulan	
	Program / proyek : Suara talk bolah dobel, Credit title	

Penguji : Sri Widiyanti, M.kom ()*)

*) Ditandatangani oleh penguji setelah selesai Ujian Skripsi

Telah selesai dilakukan revisi pada tanggal : 02/24'
0

Penguji : Sri Widiyanti, M.kom ()**)

***) Ditandatangani oleh penguji setelah mahasiswa selesai melakukan bimbingan
revisi ke penguji
Jika revisi dilakukan setelah batas waktu revisi, maka akan diujikan ulang



NAMA : RANGGA REVANSA ARI RAJASA
NOMOR MAHASISWA : 2013010187
PROGRAM STUDI : Informatika
HARI, TGL UJIAN : Jumat, 30 Agustus 2024
BATAS AKHIR REVISI : **Jumat, 13 September 2024**
JUDUL SKRIPSI : Pembuatan Aplikasi Media Pembelajaran Berbasis
Augmented Reality Tentang Ciptaan Tuhan
PEMBIMBING SKRIPSI : 1. Riyan Abdul Aziz, M.Kom
2. Hadis Turmudi, MH

NO	URAIAN	KET
1.	Sesuai pengujian 1	
2.	Sesuai pengujian 2	

Penguji : Riyan Abdul Aziz (Riyan)**

*) Ditandatangani oleh penguji setelah selesai Ujian Skripsi

Telah selesai dilakukan revisi pada tanggal : 03 September 2024

Penguji : Riyan Abdul Aziz (Riyan)**

***) Ditandatangani oleh penguji setelah mahasiswa selesai melakukan bimbingan revisi ke penguji
Jika revisi dilakukan setelah batas waktu revisi, maka akan diujikan ulang

Lampiran 3

Hasil Wawancara Guru Sekolah Minggu GBIS Mutihan

Wawancara dengan Dina Kristina

Selaku Salah satu guru sekolah minggu

Waktu : Jumat, 24 Mei 2024

Rangga : "Halo kak Dina selamat sore kak, gimana kabarnya hari ini ?"

Kak Dina : "iya soree, baik dong"

Rangga : "puji tuhan, terima kasih kak udah nyempetin waktunya buat saya wawancara untuk penelitian bagi projek skripsi saya"

Kak Dina : "iya, kebetulan saya juga lagi luang"

Rangga : "nah untuk penelitian ini saya menjadikan GBIS mutihan khususnya pada bagian sekolah Sekolah minggu sebagai studi kasus skripsi saya, nah untuk kak Dina sendiri berperan Sebagai apa ya saat sekolah minggu"

Kak Dina : "ohh iya saya menjadi guru sekolah minggu buat anak anak disini"

Rangga : "ohh brarti kakak yang mengajarkan materi buat anak anak sekolah minggu ya ?"

Kak Dina : "iya betul"

Rangga : "okee kalo disekolah minggu sendiri ada berapa jumlah muridnya kak ?"

Kak Dina : "kalo jumlah pasti saya lupa ya kira – kira ada 40 anak itu juga dibagi si buat masing-
Masing umur"

Rangga : "wah banyak juga ya ternyata, buat pembagiannya dibagi menjadi berapa kak ?"

Kak Dina : "untuk pembagian kita ada 3 kelas, yang pertama ada kelas kreatif biasa buat anak yang Dibawah 5 tahun itu ada 12 anak, lalu ada kelas kecil biasanya umur 5-10 tahun itu ada 15 anak , nah yang terakhir ada kelas besar itu biasanya umur 10-13 tahun ada 13 anak"

Rangga : "wah jadi emang setiap kelas ada batasan umurnya ya kak, oke untuk model Pembelajarannya sendiri biasanya seperti apa kak ?"

Kak Dina : "untuk modelnya setiap bulan ada 1 cerita alkitab yang dibahas dan dilihat dari berbagai sudut pandang/sub tema yang diambil, kemudian saat Masuk ke materi kita melakukannya dengan "story telling" diawal pembelajaran , membahas setiap perikop dialkitab sesuai dengan apa yang dibaca"

Rangga : "Oke jadi model pembelajarannya dengan story telling ya kak kemudian akan dibahas Setiap perikop untuk kemudian kita mengetahui nilai yang bisa ya kak"

Kak Dina : "Iya betul sekali"

Rangga : "Oke kak selanjutnya tentang materi nih biasanya materi apa sih yang dibawakan buat Anak-anak sekolah minggu ?"



Kak Dina : "materi tentu berasal dari alkitab , lebih banyak pada cerita alkitab mengambil kisah Tokoh dalam alkitab baik perjanjian lama maupun perjanjian baru. Dengan tujuan memudahkan anak mengerti materi yang disampaikan"

Rangga : "nah untuk pertanyaan selanjutnya selama kak Dina mengajar di sekolah minggu ini Gimana situasi anak anak selama kak Dina mengajar apakah sering mereka tidak memperhatikan ?"

Kak Dina : "Yaa biasanya saat story telling ada beberapa anak yang kurang fokus mendengarkan Mungkin mereka bosan ya kalo terus terusan mendengarkan tapi saat kita ajak mereka Buat games baru kita nemuin antusias mereka semua dalam memperhatikan"

Rangga : "Baik kak untuk penelitian saya ini ingin menjadikan khusus untuk kelas besar sebagai objek studi kasus skripsi saya, untuk skripsi saya akan membutuhkan HP sebagai alat uji coba nya. Nah untuk anak anak kelas besar sendiri apakah sudah memiliki HP sendiri kak ?"

Kak Dina : "Kalo dari yang sering saya lihat mayoritas mereka sudah punya sendiri si Cuma biasanya waktu saya mengajar HP mereka saya suruh matikan agar tidak mengganggu waktu belajar"

Rangga : "Oke jadi mayoritas duah ada HP sendiri ya kak, untuk materi yang akan saya angkat Apakah kak Dina punya rekomendasi yang bisa dibawakan untuk anak anak kelas besar?"

Kak Dina : "saya merekomendasikan materi penciptaan dalam Kej 1:1-31 dan kej 2:1-7. Materi ini materi yang ringan untuk anak kelas besar, mereview kembali apa saja urutan penciptaan Tuhan dan juga menjadi materi pelajaran anak disekolah (mata pelajaran agama) namun segambarnya sehingga anak memahami mengapa mereka diciptakan. Materi ini dapat menjadi dasar untuk kelas besar lebih ditekankan pada tujuan manusia diciptakan Tuhan serupa dan anak2 belajar tentang materi selanjutnya dalam menjalani kehidupan sebagai anak anak Tuhan yang hidup dalam kebenaran untuk mengerjakan kebaikan"

Rangga : "Baik kak terimakasih untuk rekomendasi materinya, jadi untuk skripsi saya berencana Membuat pembelajaran interaktif yang berbasis augmented reality yang nantinya akan Diakses melalui HP masing masing anak jadi diharapkan anak anak bisa lebih antusias Dalam mempelajari Alkitab untuk khusus materinya akan saya sesuaikan dengan Rekomendasi kak Dina tadi"

Kak Dina : Wahh keren tuh semoga dengan ini anak anak jadi lebih aktif nih buat belajar alkitab

Rangga : "aminn kak terimakasih kak atas waktunya tunggu buat next saat project saya udah Jadi yaa"

Kak Dina : " sipp kak semoga lancar skripsi nya aku tunggu ya"


Dina Kristina

Lampiran 4

Dokumentasi Pembagian *Pre-Test* Pada Anak-Anak Kelas Besar



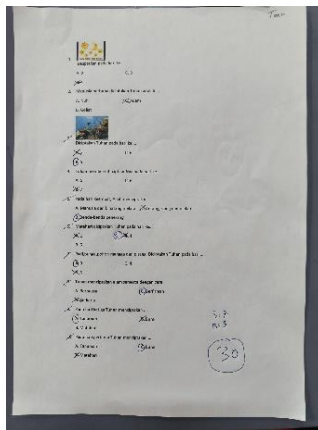
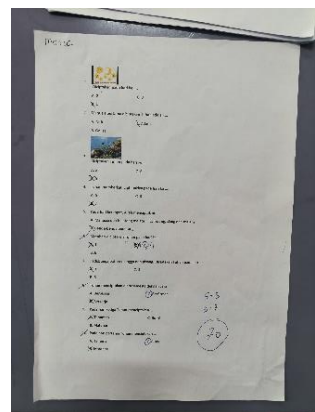
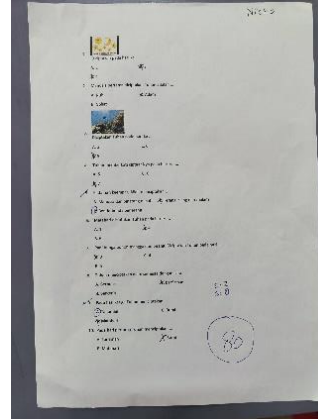
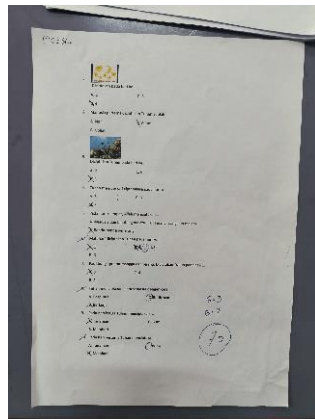
Lampiran 5

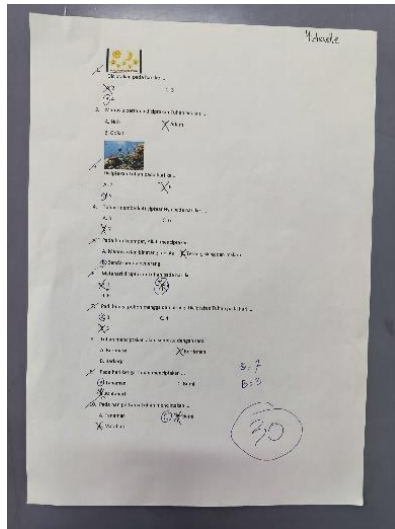
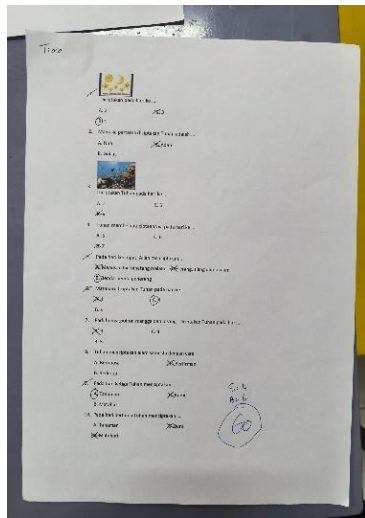
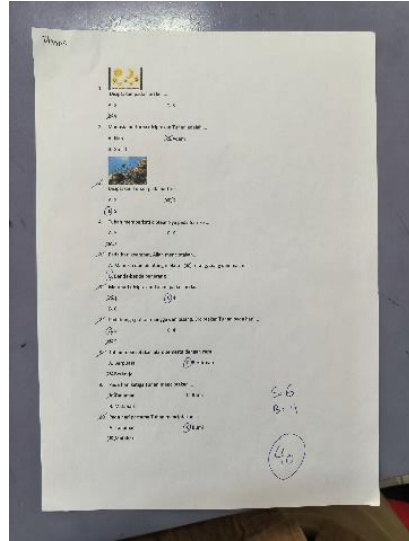
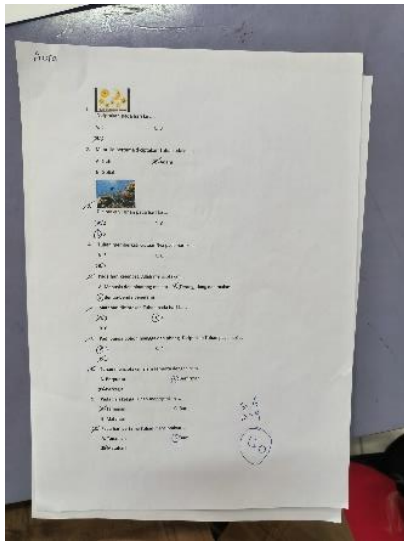
Dokumentasi Uji aplikasi di sekolah minggu GBIS Mutihan



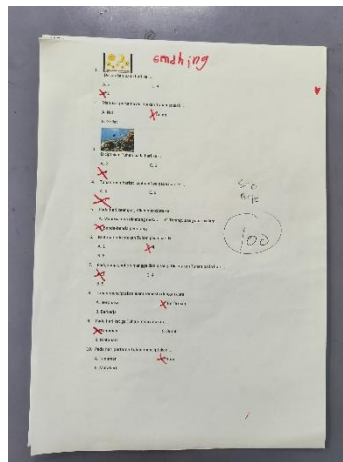
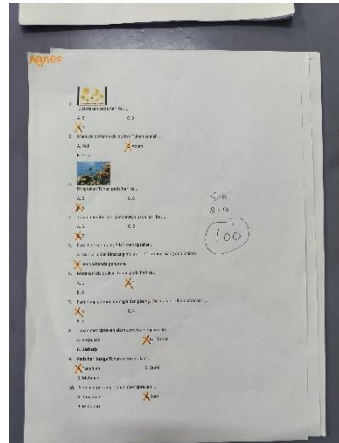
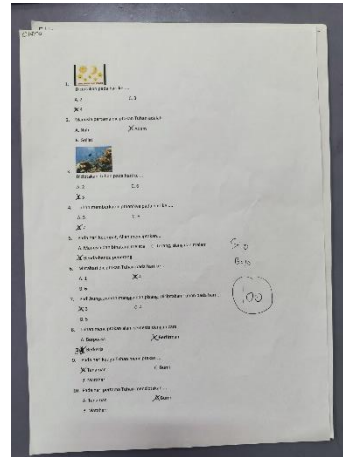
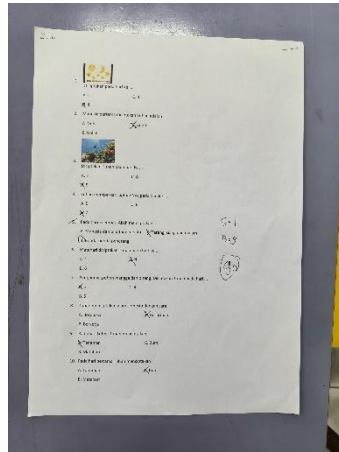
Lampiran 6

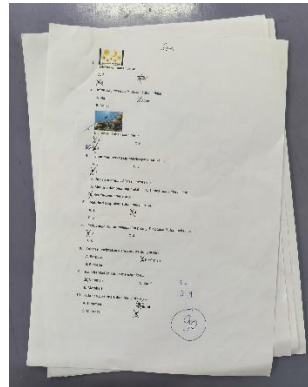
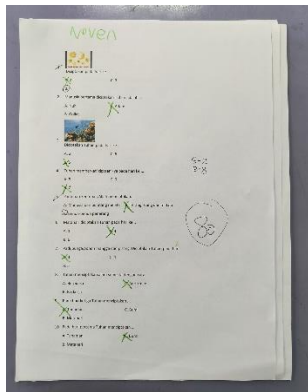
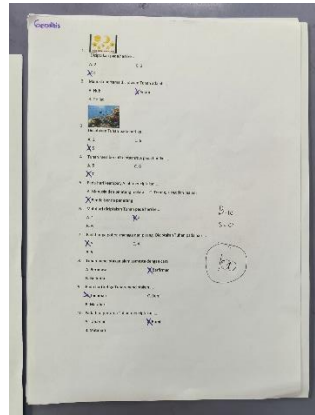
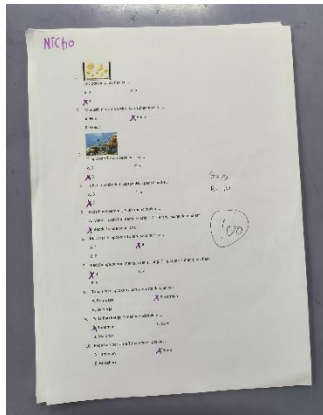
Hasil Pre-test





Hasil Post-test





Lampiran 7

Hasil Kuesioner Guru Penguji

No.	Pernyataan/Aspek Penilaian	Skor Maksimal	Skor Penilai	Kategori Praktek
1.	Hasil dari rencana, analisis, dan uji penerapan aplikasi "Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Tentang Ciputau Tuhau" ini sudah dapat proses belajar & mengajar?	100	85	Praktis
2.	Bagaimana menurut Anda, apakah rencana "Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Tentang Ciputau Tuhau" memiliki kelemahan yang sudah diantisipasi?	100	95	Praktis
3.	Apakah rencana "Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Tentang Ciputau Tuhau" dapat meningkatkan minat belajar anak didik secara keseluruhan? Bagaimana dengan Tahap selanjutnya yang akan dilaksanakan di kelas?	100	100	Praktis
4.	Apakah rencana yang akan dilaksanakan Tahap yang akan dilaksanakan ini sesuai dengan kebutuhan yang ada di kelas?	100	100	Praktis
5.	Apakah perencanaan sudah sesuai level yang dapat digunakan dengan menggunakan aplikasi "Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Tentang Ciputau Tuhau"?	100	90	Praktis
	Total	500		

Dina Hirsana

Hasil Kuesioner Siswa

Wendhis

No.	Pernyataan/Aspek Penilaian	Skor Maksimal	Skor Penilai	Kategori Praktek
1.	Apakah pengalaman belajar dengan menggunakan aplikasi "Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Tentang Ciputau Tuhau" menyenangkan?	100	90	Praktis
2.	Apakah desain aplikasi "Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Tentang Ciputau Tuhau" menarik?	100	87	Praktis
3.	Apakah materi yang diberikan sudah dipahami?	100	100	Praktis
4.	Apakah aplikasi "Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Tentang Ciputau Tuhau" mudah dipahami?	100	100	Praktis
5.	Apakah kamu merasa senang mempelajari berbagai hal tentang Ciputau Tuhau?	100	95	Praktis
	Total	500		