

LAMPIRAN



Lampiran 1. Hasil Wawancara

Table 1. Hasil Wawancara Kepada Mitra Kerja

No	Peneliti	Mitra Kerja (SD Negeri 2 Jinengdalem)
1.	Apa saja matapembelajaran yang ada di SD Negeri 2 Jinengdalem?	SD Negeri 2 Jinengdalem memiliki berbagai program pendidikan, termasuk pengembangan kurikulum berbasis teknologi, seni budaya, bahasa Inggris, ppkn, matematik, ips ipa serta pengetahuan umum lainnya.
2.	Apakah SD Negeri 2 Jinengdalem memiliki kegiatan di luar matapembelajaran ?	Iya, ada beberapa kegiatan yang dilakukan seperti litrasi sebelum belajar, pramuka, dan pasraman.
3.	Apakah untuk kegiatan pasraman dilakukan untuk semua peserta didik ?	Tidak, pasraman hanya di lakukan untuk peserta didik kelas IV.
4.	Apa saja yang dipelajari didalam kegiatan pasraman tersebut ?	Untuk peserta didik yang laki-laki bisanya megambel dan yang perempuan menari, damun ada juga kegiatan membuat kelakat dan mejejahitan biasanya itu dilakukan berbarengan.
5.	Apakah ada mata pembelajaran yang berhubungan dengan pasraman tersebut ?	Untuk mata pembelajaran yang paling terhubung itu seni budaya
6.	Kelas berapa saja yang mendapatkan pelajaran seni budaya?	Seni Budaya diajarkan kepada semua siswa, mulai dari kelas 1 hingga kelas 6.
7.	Berapa jumlah guru yang mengajar mata pelajaran seni budaya?	SD Negeri 2 Jinengdalem memiliki satu guru seni budaya.
8.	Apa materi yang diajarkan untuk siswa kelas VI, dan media apa yang digunakan dalam proses belajar mengajar seni budaya?	Materi yang diajarkan meliputi kesenian baik itu lagu, musik, menggambar dan lainnya. Media yang sering digunakan dalam pengajaran berupa buku pembelajaran.
9.	Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran tersebut?	Respon siswa cukup baik, namun minat belajar siswa berkurang, karena mereka hanya belajar lewat membaca buku, dan mendengarkan materi

No	Peneliti	Mitra Kerja (SD Negeri 2 Jinengdalem)
10	Apakah ada kendala yang dihadapi selama pembelajaran menggunakan media tersebut?	Kendala yang dihadapi termasuk rasa bosan siswa dalam membaca, serta kesulitan dalam memahami materi melalui gambar yang monoton. Guru berupaya mencari cara untuk membuat pembelajaran lebih menarik.
11.	Apakah guru di SD Negeri 2 Jinengdalem pernah menggunakan media pembelajaran berbasis Augmented Reality (AR)?	Belum, guru-guru di SD Negeri 2 Jinengdalem belum mengenal teknologi AR. Namun, jika teknologi ini dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa, guru tertarik untuk mempelajarinya lebih lanjut.
12	Peneliti menjelaskan bahwa AR adalah teknologi yang menggabungkan elemen fisik dan digital secara real-time, serta mampu membuat pembelajaran lebih interaktif dan efisien.	Setelah mendengar penjelasan tersebut, guru di SD Negeri 2 Jinengdalem tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis AR yang dapat membantu mengatasi masalah dalam proses belajar mengajar.
13.	Aplikasi seperti apa yang ingin dikembangkan?	Aplikasi ini akan dirancang agar mudah digunakan oleh guru dan menarik bagi siswa. Dengan AR, siswa dapat belajar secara langsung dan interaktif. Fitur tambahan simulasi alat musik dan materi pembelajaran 3D juga akan disertakan.

Lampiran 2. Hasil Implementasi Pengembangan Aplikasi



Gambar 1. Implementasi Halaman Awal



Gambar 2. Implementasi Halaman Exit



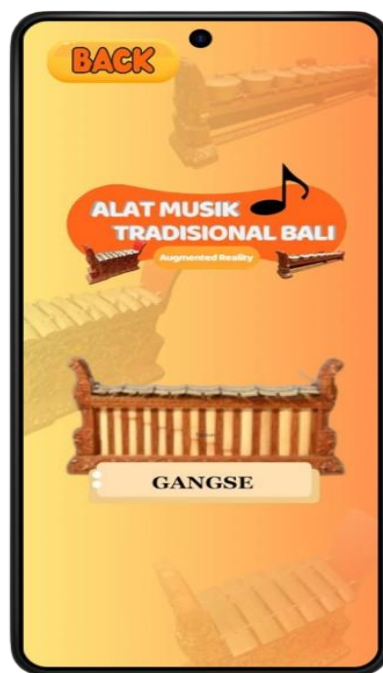
Gambar 3. Implementasi Halaman Informasi



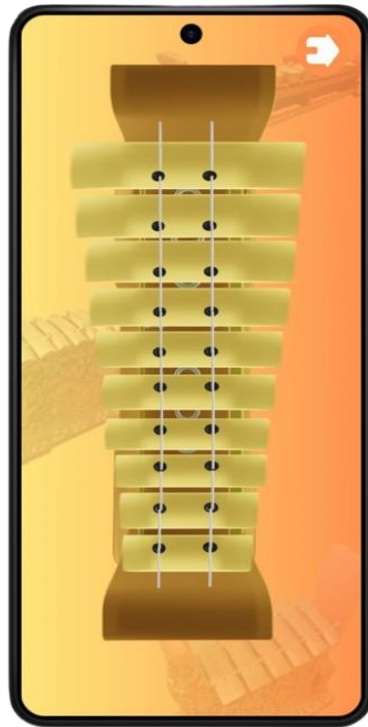
Gambar 4. Implementasi Halaman Tutorial



Gambar 5. Implementasi Halaman Play



Gambar 6. Implementasi Halaman Simulasi



Gambar 7. Implementasi Simulasi Alat Musik



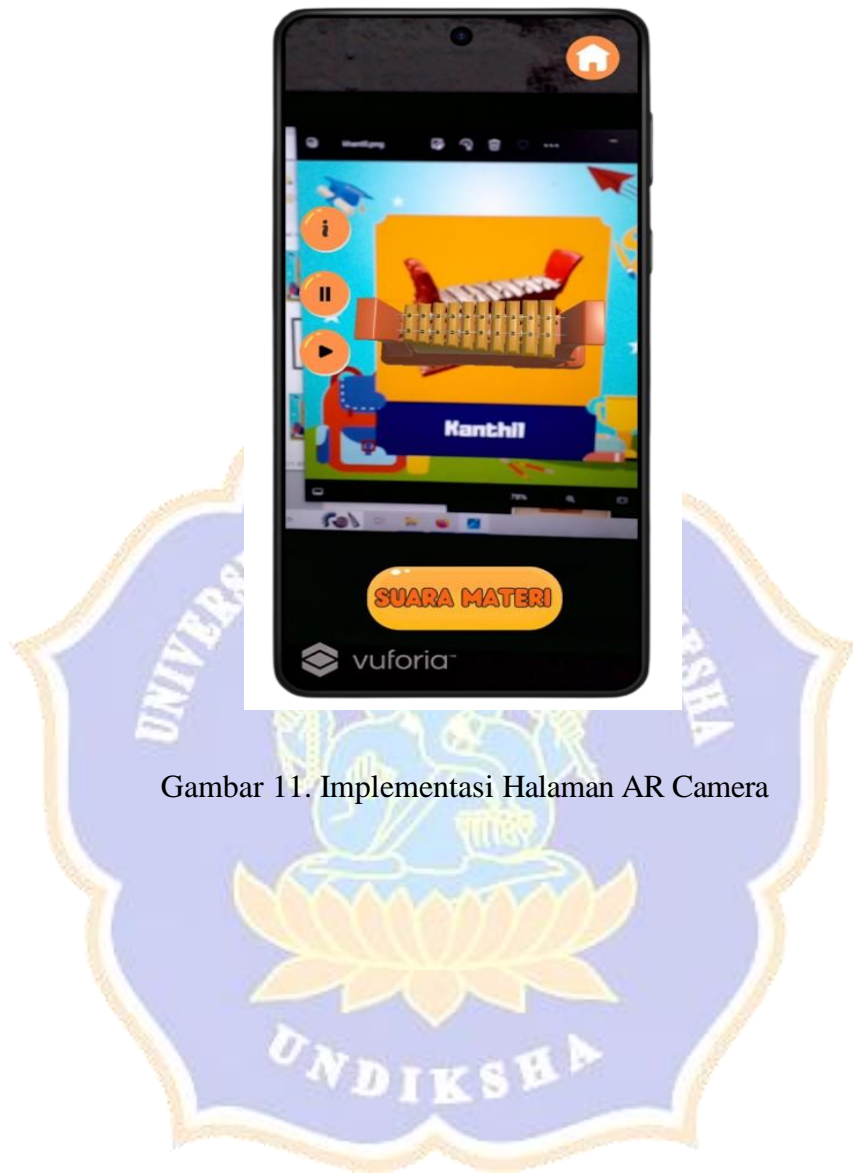
Gambar 8. Implementasi Halaman Mulai



Gambar 9. Implementasi Halaman Kategori Alat Musik



Gambar 10. Implementasi Halaman Materi Alat Musik



Gambar 11. Implementasi Halaman AR Camera

Lampiran 3. Source Code

a. Source Code Halaman Mulai

```

1. using System.Collections;
2. using UnityEngine;
3. using UnityEngine.SceneManagement;
4. using UnityEngine.UI;
5.
6. public class Mulai : MonoBehaviour
7. {
8.     public AudioSource buttonClickAudio;
9.     public Transform[] buttons;     public Transform
10.    logoTransform;
11.     public CanvasGroup[] buttonCanvasGroups;
12.     public CanvasGroup logoCanvasGroup;
13.     public float animationDuration = 0.1f;
14.     public float appearDuration = 0.4f;
15.     private Vector3[] originalButtonScales; //
16.     Skala asli tombol
17.     private Vector3 originalLogoScale; // Skala
18.     asli logo
19.
20.     private void Start()
21.     {
22.         // Menyimpan skala asli tombol dan logo,
23.         serta mengatur ke skala 0 untuk animasi muncul
24.         originalButtonScales = new
25.         Vector3[buttons.Length];
26.         for (int i = 0; i < buttons.Length; i++)
27.         {
28.             if (buttons[i] != null)

```

```
29.         {
30.             originalButtonScales[i] =
31. buttons[i].localScale;
32.             buttons[i].localScale =
33. Vector3.zero; if (buttonCanvasGroups[i] != null)
34.             {
35.                 buttonCanvasGroups[i].alpha =
36. 0;           }
37.         }
38.     else
39.     {
40.         Debug.LogError($"Button at index
41. {i} is not assigned.");
42.     }
43. }
44.
45.     if (logoTransform != null)
46.     {
47.         originalLogoScale =
48. logoTransform.localScale;
49.         logoTransform.localScale =
50. Vector3.zero;
51.     }
52.
53.     if (logoCanvasGroup != null)
54.     {
55.         logoCanvasGroup.alpha = 0;
56.     }
57.
58.     StartCoroutine(AnimateLogoAndButtonsAppear
59. ());
```

```
60.     }
61.
62.     private IEnumerator
63.     AnimateLogoAndButtonsAppear()
64.     {
65.         // Animasi kemunculan logo
66.         float elapsedTime = 0f;
67.         while (elapsedTime < appearDuration)
68.         {
69.             float t = elapsedTime /
70.     appearDuration;
71.
72.             // Animasi fade in dan scale up untuk
73.     logo
74.             if (logoTransform != null)
75.             {
76.                 logoTransform.localScale =
77.     Vector3.Lerp(Vector3.zero, originalLogoScale, t);
78.             }
79.             if (logoCanvasGroup != null)
80.             {
81.                 logoCanvasGroup.alpha = t;
82.             }
83.
84.             elapsedTime += Time.deltaTime;
85.             yield return null;
86.         }
87.
88.         if (logoTransform != null)
89.         {
90.             logoTransform.localScale =
```



```
122.         }
123.
124.         elapsedTime += Time.deltaTime;
125.         yield return null;
126.     }
127.
128.         buttons[i].localScale =
129.     originalButtonScales[i];
130.         if (buttonCanvasGroups[i] != null)
131.         {
132.             buttonCanvasGroups[i].alpha = 1f;
133.         }
134.     }
135. }
136.
137. public void gambang()
138. {
139.     PlayButtonSound(); // Memutar suara
140. sebelum memuat scene
141.     StartCoroutine(AnimateButton(buttons[0]));
142.     Invoke("LoadGambangScene",
143. GetAudioClipLength());
144. }
145.
146. public void beleganjur()
147. {
148.     PlayButtonSound(); // Memutar suara
149. sebelum memuat scene
150.     StartCoroutine(AnimateButton(buttons[1]));
151.     Invoke("LoadBeleganjurScene",
152. GetAudioClipLength());
```

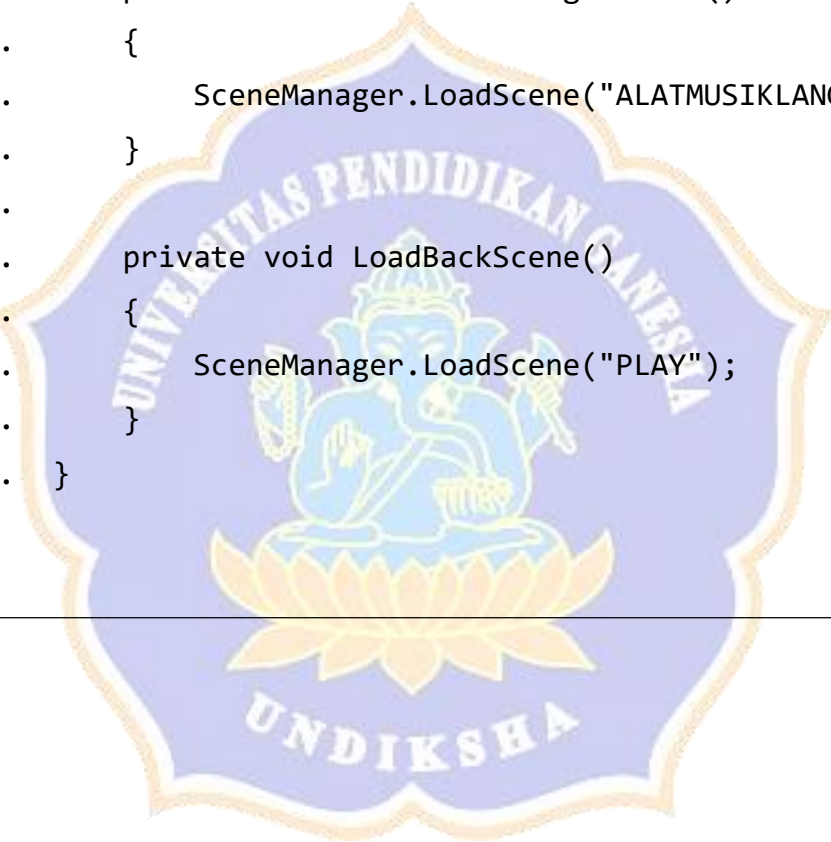
```
153.     }
154.
155.     public void gongkebyar()
156.     {
157.         PlayButtonSound(); // Memutar suara
158.     sebelum memuat scene
159.         StartCoroutine(AnimateButton(buttons[2]));
160.         Invoke("LoadGongkebyarScene",
161. GetAudioClipLength());     }
162.
163.     public void musiklangka()
164.     {
165.         PlayButtonSound(); // Memutar suara
166.     sebelum memuat scene
167.         StartCoroutine(AnimateButton(buttons[3]));
168.         Invoke("LoadMusiklangkaScene",
169. GetAudioClipLength());
170.     }
171.
172.     public void Back()
173.     {
174.         PlayButtonSound(); // Memutar suara
175.     sebelum memuat scene
176.         StartCoroutine(AnimateButton(buttons[4]));
177.         Invoke("LoadBackScene",
178. GetAudioClipLength());
179.     }
180.
181.     private IEnumerator AnimateButton(Transform
182. button)
183.     {
```

```
184.         if (button == null)
185.             {
186.                 Debug.LogError("Button is not
187. assigned.");
188.                 yield break;
189.             }
190.
191.         Debug.Log($"Animating button:
192. {button.name}");
193.
194.         // Memperbesar tombol saat diklik
195.         float elapsedTime = 0f;
196.         Vector3 originalScale = button.localScale;
197.         while (elapsedTime < animationDuration)
198.         {
199.             button.localScale =
200. Vector3.Lerp(originalScale, originalScale * 1.1f,
201. elapsedTime / animationDuration);
202.             elapsedTime += Time.deltaTime;
203.             yield return null;
204.         }
205.
206.         // Mengembalikan ke skala awal
207.         elapsedTime = 0f;
208.         while (elapsedTime < animationDuration)
209.         {
210.             button.localScale =
211. Vector3.Lerp(originalScale * 1.1f, originalScale,
212. elapsedTime / animationDuration);
213.             elapsedTime += Time.deltaTime;
214.             yield return null;
```



```
215.     }
216.   }
217.
218.   private void PlayButtonSound()
219.   {
220.       if (buttonClickAudio != null)
221.       {
222.           buttonClickAudio.Play();
223.       }
224.       else
225.       {
226.           Debug.LogWarning("AudioSource is not
227. assigned.");
228.       }
229.   }
230.
231.   private float GetAudioClipLength()
232.   {
233.       return buttonClickAudio != null &&
234. buttonClickAudio.clip != null ?
235. buttonClickAudio.clip.length : 0f;
236.   }
237.
238.   private void LoadGambangScene()
239.   {
240.       SceneManager.LoadScene("GAMBANG");
241.   }
242.
243.   private void LoadBeleganjurScene()
244.   {
245.       SceneManager.LoadScene("BLEGANJUR");
```

```
246.     }
247.
248.     private void LoadGongkebyarScene()
249.     {
250.         SceneManager.LoadScene("GONGKEBYAR");
251.     }
252.
253.     private void LoadMusiklangkaScene()
254.     {
255.         SceneManager.LoadScene("ALATMUSIKLANGKA");
256.     }
257.
258.     private void LoadBackScene()
259.     {
260.         SceneManager.LoadScene("PLAY");
261.     }
262. }
```



Lampiran 4. Marker Image Target



Gambar 1. Marker Image Target Ceng-Ceng



Gambar 2. Marker Image Target Gambang



Gambar 3. Marker Image Target Genggong



Gambar 4. Marker Image Target Suling Beleganjur



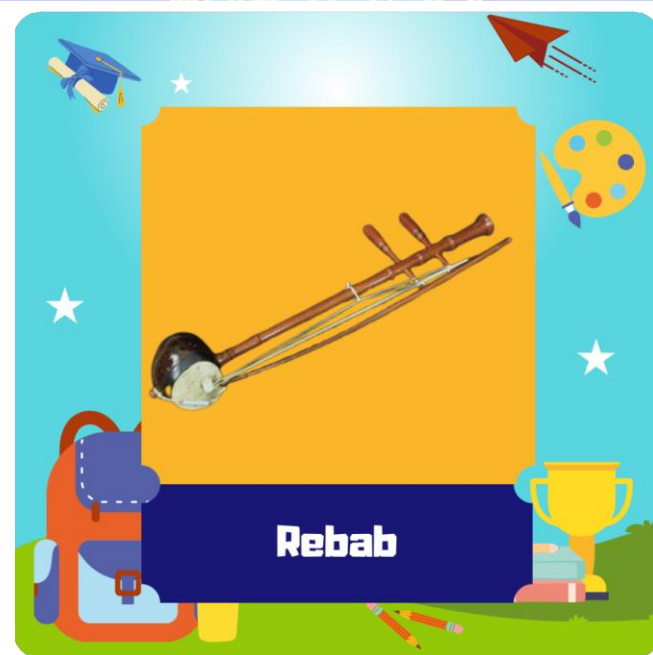
Gambar 5. Marker Image Target Kecapi Karangasem



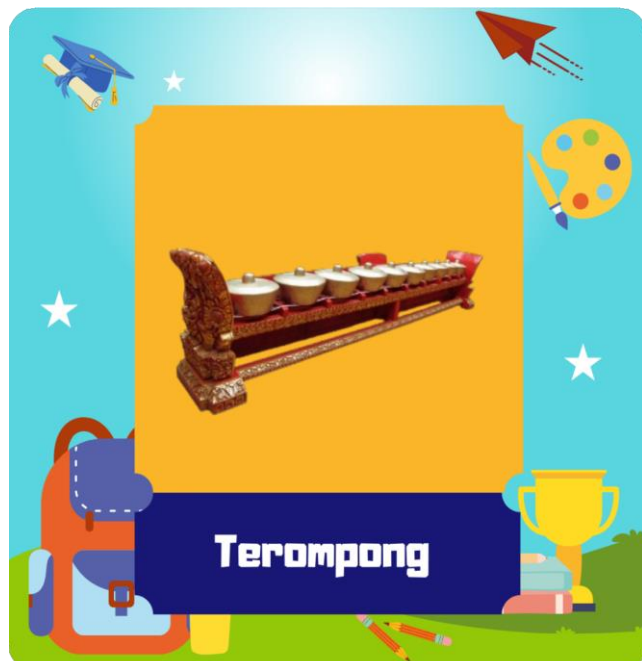
Gambar 6. Marker Image Target Guntang



Gambar 7. Marker Image Target Pereret



Gambar 8. Marker Image Target Rebab



Gambar 9. Marker Image Target Terompong



Gambar 10. Marker Image Target Suling Pegongan



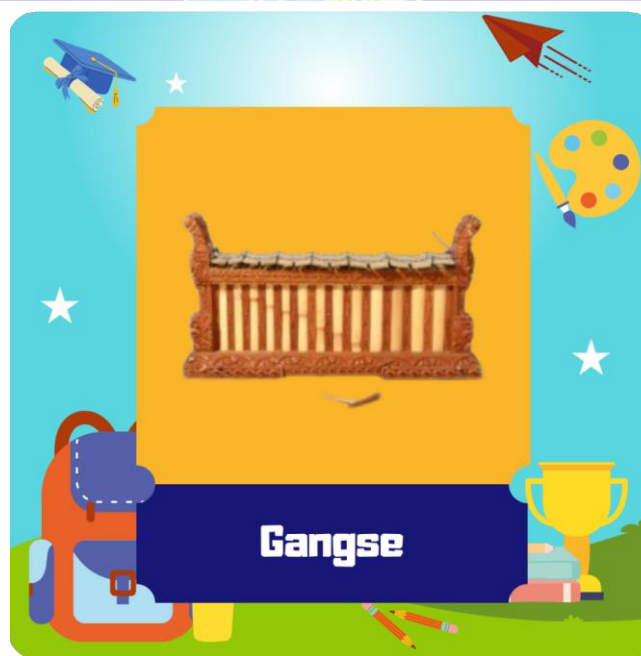
Gambar 11. Marker Image Target Jegogan



Gambar 12. Marker Image Target Jublag



Gambar 13. Marker Image Target Reyong



Gambar 14. Marker Image Target Gangse



Gambar 15. Marker Image Target Kanthil



Lampiran 5. Form Pengujian

Tabel. 1 Angket Uji Validitas Ahli Materi

ANGKET UJI VALIDITAS AHLI ISI/ MATERI

Nama :

Status :

Alamat :

No.	Indikator	Penjabaran Indikator	Sangat Rendah (1)	Rendah (2)	Sedang (3)	Tinggi (4)	Sangat Tinggi (5)
1	Kualitas Isi	Keakuratan materi					
2	Kualitas Isi	Kedalaman materi					
3	Kualitas Isi	Kesesuaian materi berdasarkan jenjang					
4	Kualitas Isi	Kejelasan penyajian materi					
5	Kualitas Isi	Kemampuan untuk diterapkan pada berbagai variasi pembelajaran					
6	Kesesuaian Tujuan Pembelajaran	Kesesuaian materi terhadap tujuan pembelajaran					
7	Kesesuaian Tujuan Pembelajaran	Aktivitas pembelajaran (simulasi)					
8	Kesesuaian Tujuan Pembelajaran	Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik					

Tabel. 2 Angket Uji Validitas Ahli Media

ANGKET UJI VALIDITAS AHLI MEDIA

Nama :

Status :

Alamat :

No.	Indikator	Penjabaran Indikator	Sangat Rendah (1)	Rendah (2)	Sedang (3)	Tinggi (4)	Sangat Tinggi (5)
1	Umpan Balik dan Adaptasi	Kesesuaian umpan balik atau interaksi yang diberikan sesuai dengan masukan atau tindakan pengguna					
2	Desain Presentasi	Kemampuan desain produk dalam meningkatkan kualitas pembelajaran					
3	Desain Presentasi	Pemilihan font dan ukuran font yang sesuai					
4	Desain Presentasi	Pemilihan warna pada desain antarmuka					
5	Kemudahan Interaksi	Kemudahan dalam melakukan navigasi					
6	Kemudahan Interaksi	Kemudahan untuk memprediksi tampilan					
7	Kemudahan Interaksi	Kualitas tampilan					

8	Aksesibilitas	Kemudahan mengakses					
9	Aksesibilitas	Kemampuan fleksibilitas waktu dan tempat dengan aksesibilitas yang universal					
10	Pemenuhan Standar	Kesesuaian produk dengan standar umum atau standar internasional					
11	Pemenuhan Standar	Kemampuan produk untuk dapat digunakan pada perangkat umum					



Gambar. 3 Angket Uji Respon Pengguna

UJI RESPON PENGGUNA

Nama :

Kelas :

Alamat :

									
	1	2	3	4	5	6	7		
menyusahkan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	menyenangkan	1
tak dapat dipahami	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	dapat dipahami	2
kreatif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	monoton	3
mudah dipelajari	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	sulit dipelajari	4
bermanfaat	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	kurang bermanfaat	5
membosankan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	mengasyikkan	6
tidak menarik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	menarik	7
tak dapat diprediksi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	dapat diprediksi	8
cepat	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	lambat	9
berdaya cipta	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	konvensional	10
menghalangi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	mendukung	11
baik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	buruk	12
rumit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	sederhana	13
tidak disukai	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	menggembirakan	14
lazim	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	terdepan	15
tidak nyaman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	nyaman	16
aman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak aman	17
memotivasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak memotivasi	18
memenuhi ekspektasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak memenuhi ekspektasi	19
tidak efisien	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	efisien	20
jelas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	membingungkan	21
tidak praktis	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	praktis	22
terorganisasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	berantakan	23
atraktif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak atraktif	24
ramah pengguna	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak ramah pengguna	25
konservatif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	inovatif	26

Lampiran 6. Hasil Pengujian

Gambar. 1 Hasil uji ahli media, penguji I

ANGKET UJI VALIDITAS AHLI MEDIA

Nama : Ir. Ketut Agus Setiawan, S.ST., M.T.

Status : Dosen

Alamat : SukaSada

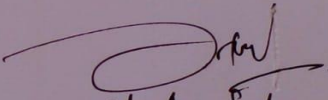
No.	Indikator	Penjabaran Indikator	Sangat Rendah (1)	Rendah (2)	Sedang (3)	Tinggi (4)	Sangat Tinggi (5)
1	Umpan Balik dan Adaptasi	Kesesuaian umpan balik atau interaksi yang diberikan sesuai dengan masukan atau tindakan pengguna				✓	
2	Desain Presentasi	Kemampuan desain produk dalam meningkatkan kualitas pembelajaran				✓	
3	Desain Presentasi	Pemilihan font dan ukuran font yang sesuai					✓
4	Desain Presentasi	Pemilihan warna pada desain antarmuka					✓
5	Kemudahan Interaksi	Kemudahan dalam melakukan navigasi					✓
6	Kemudahan Interaksi	Kemudahan untuk memprediksi tampilan				✓	
7	Kemudahan Interaksi	Kualitas tampilan				✓	

8	Aksesibilitas	Kemudahan mengakses				✓	
9	Aksesibilitas	Kemampuan fleksibilitas waktu dan tempat dengan aksesibilitas yang universal				✓	
10	Pemenuhan Standar	Kesesuaian produk dengan standar umum atau standar internasional			✓		
11	Pemenuhan Standar	Kemampuan produk untuk dapat digunakan pada perangkat android			✓		

Cara Menggunakan Tabel:

1. Reviewer (ahli media) memberikan nilai untuk setiap penjabaran indikator berdasarkan objek pembelajaran yang sedang dievaluasi.
2. Nilai diberikan pada skala 1 (sangat rendah) hingga 5 (sangat tinggi) dengan memberi tanda centang (✓).
3. Skor total dari setiap indikator digunakan untuk menilai validitas media pembelajaran yang dihasilkan.

Penguji Ahli.


(Diah Agus Sparta)

Gambar. 2 Hasil uji ahli media, penguji II

ANGKET UJI VALIDITAS AHLI MEDIA

Nama : I Nyoman Saputra Wahyu Wijaya, S.Fom., M. Cs.

Status : Dosen I

Alamat : Denpasar

No.	Indikator	Penjabaran Indikator	Sangat Rendah (1)	Rendah (2)	Sedang (3)	Tinggi (4)	Sangat Tinggi (5)
1	Umpan Balik dan Adaptasi	Kesesuaian umpan balik atau interaksi yang diberikan sesuai dengan masukan atau tindakan pengguna				✓	
2	Desain Presentasi	Kemampuan desain produk dalam meningkatkan kualitas pembelajaran				✓	
3	Desain Presentasi	Pemilihan font dan ukuran font yang sesuai			✓		
4	Desain Presentasi	Pemilihan warna pada desain antarmuka				✓	
5	Kemudahan Interaksi	Kemudahan dalam melakukan navigasi					✓
6	Kemudahan Interaksi	Kemudahan untuk memprediksi tampilan					✓
7	Kemudahan Interaksi	Kualitas tampilan				✓	

8	Aksesibilitas	Kemudahan mengakses				✓	
9	Aksesibilitas	Kemampuan fleksibilitas waktu dan tempat dengan aksesibilitas yang universal				✓	
10	Pemenuhan Standar	Kesesuaian produk dengan standar umum atau standar internasional				✓	
11	Pemenuhan Standar	Kemampuan produk untuk dapat digunakan pada perangkat android					✓

Cara Menggunakan Tabel:

1. Reviewer (ahli media) memberikan nilai untuk setiap penjabaran indikator berdasarkan objek pembelajaran yang sedang dievaluasi.
2. Nilai diberikan pada skala 1 (sangat rendah) hingga 5 (sangat tinggi) dengan memberi tanda centang (✓).
3. Skor total dari setiap indikator digunakan untuk menilai validitas media pembelajaran yang dihasilkan.

Penguji Ahli.



(
Nyoman Saputra Wahyu Wijaya, S.Kom.,
M.Cs.

Gambar. 3 Hasil uji ahli materi, penguji I

ANGKET UJI VALIDITAS AHLI ISI/ MATERI

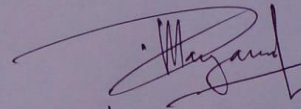
Nama : Ketut Eka Darmayani, S. Pd
 Status : Guru Kelas
 Alamat : Banjar Pinas Gambang Desa Junengdalam

No.	Indikator	Penjabaran Indikator	Sangat Rendah (1)	Rendah (2)	Sedang (3)	Tinggi (4)	Sangat Tinggi (5)
1	Kualitas Isi	Keakuratan materi			✓		
2	Kualitas Isi	Kedalaman materi			✓		
3	Kualitas Isi	Kesesuaian materi berdasarkan jenjang				✓	
4	Kualitas Isi	Kejelasan penyajian materi			✓		
5	Kualitas Isi	Kemampuan untuk diterapkan pada berbagai variasi pembelajaran				✓	
6	Kesesuaian Tujuan Pembelajaran	Kesesuaian materi terhadap tujuan pembelajaran				✓	
7	Kesesuaian Tujuan Pembelajaran	Aktivitas pembelajaran (simulasi)			✓		
8	Kesesuaian Tujuan Pembelajaran	Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik				✓	

Cara Menggunakan Tabel:

1. Reviewer (ahli media) memberikan nilai untuk setiap penjabaran indikator berdasarkan objek pembelajaran yang sedang dievaluasi.
2. Nilai diberikan pada skala 1 (sangat rendah) hingga 5 (sangat tinggi) dengan memberi tanda centang (✓).
3. Skor total dari setiap indikator digunakan untuk menilai validitas media pembelajaran yang dihasilkan.

Penguji Ahli.



(Eka Darwanani, S. Pd)



Gambar. 4 Hasil uji ahli materi, penguji II

ANGKET UJI VALIDITAS AHLI ISI/ MATERI

Nama : Kadek Evi Dwi Prasetya, S.Pd.

Status : Plt. Kepala Sekolah

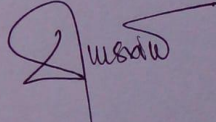
Alamat : SD N 2 Jimengstalem

No.	Indikator	Penjabaran Indikator	Sangat Rendah (1)	Rendah (2)	Sedang (3)	Tinggi (4)	Sangat Tinggi (5)
1	Kualitas Isi	Keakuratan materi				✓	
2	Kualitas Isi	Kedalaman materi				✓	
3	Kualitas Isi	Kesesuaian materi berdasarkan jenjang				✓	
4	Kualitas Isi	Kejelasan penyajian materi				✓	
5	Kualitas Isi	Kemampuan untuk diterapkan pada berbagai variasi pembelajaran				✓	
6	Kesesuaian Tujuan Pembelajaran	Kesesuaian materi terhadap tujuan pembelajaran				✓	
7	Kesesuaian Tujuan Pembelajaran	Aktivitas pembelajaran (simulasi)				✓	
8	Kesesuaian Tujuan Pembelajaran	Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik					✓

Cara Menggunakan Tabel:

1. Reviewer (ahli media) memberikan nilai untuk setiap penjabaran indikator berdasarkan objek pembelajaran yang sedang dievaluasi.
2. Nilai diberikan pada skala 1 (sangat rendah) hingga 5 (sangat tinggi) dengan memberi tanda centang (✓).
3. Skor total dari setiap indikator digunakan untuk menilai validitas media pembelajaran yang dihasilkan.

Penguji Ahli.


(KADEK Evi DWI PRASETYA, S.Pd.)



Lampiran 7. Dokumentasi



Gambar 1. Bimbingan Dan Diskusi



Gambar 2. Survey Lapangan



Gambar 3. Diskusi Surat Kerjasama Mitra



Gambar 4. Survey Sanggar dan alat musik



Gambar 5. Uji Respon Pengguna



Lampiran 8. Surat Kerjasama Mitra

SURAT PERYATAAN KESEDIAAN KERJASAMA DARI MITRA SEKOLAH DASAR
NEGERI 2 JINENGDALEM DALAM PEMBUATAN PEMANFAATAN AUGMENTED
REALITY (AR) SEBAGAI MEDIA PENGENALAN ALAT MUSIK TRADISIONAL BALI

Yang bertandatangan di bawah ini.

Nama : Kadek Evi Dwi Prasetya
Jabatan : Kepala Sekolah
Instansi Pemerintah/Mitra : Sekolah Dasar Negeri 2 Jinengdalem
Alamat : Desa Jinengdalem, Kec. Buleleng, Kab. Buleleng

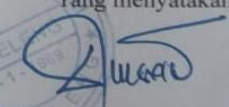
Dengan ini menyatakan bersedia untuk berkerjasama dengan pelaksana kegiatan Tugas Akhir dari mahasiswa teknologi rekayasa perangkat lunak undiksha "Pemanfaatan Augmented Reality (Ar) Sebagai Media Pengenalan Alat Musik Tradisional Bali"

Nama Ketua Pelaksana : Kadek Yuda Arianta
Nomor Induk Mahasiswa : 2255013005
Program Studi : Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak
Perguruan Tinggi : Universitas Pendidikan Ganesha

Guna Menerapkan serta mengembangkan Pemanfaatan Augmented Reality (Ar) Sebagai Media Pengenalan Alat Musik Tradisional Bali. Bersama ini pula kami menyatakan sebenarnya bahwa di antara pihak mitra instansi pemerintah dan pelaksana kegiatan program tidak terdapat ikatan kekeluargaan dan ikatan usaha dalam wujud apapun juga. Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab tanpa ada unsur pemaksaan di dalam pembuatannya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

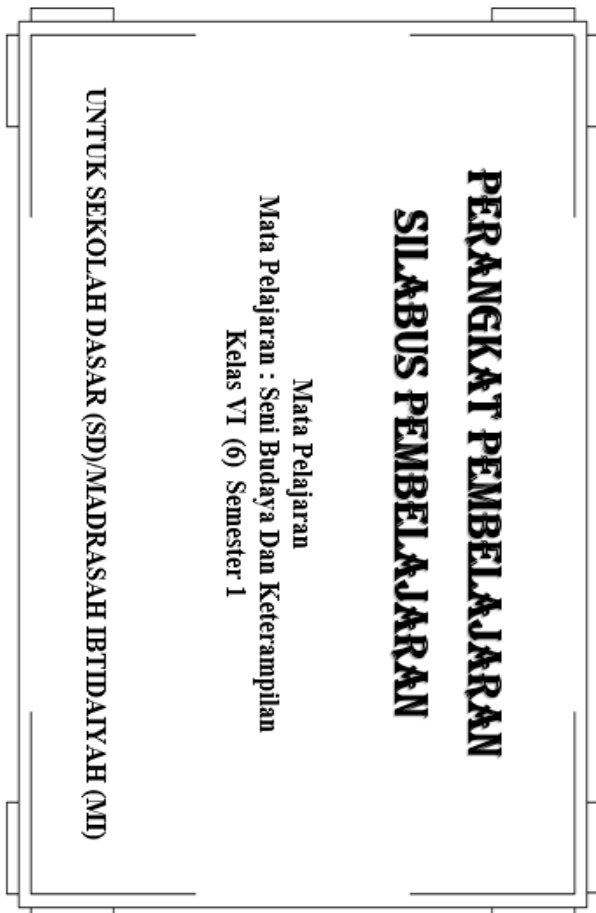
Singaraja, 24 Mei 2024

Yang menyatakan



Kadek Evi Dwi Prasetya



Lampiran 9. Silabus Pembelajaran

SILABUS PEMBELAJARAN

SEKOLAH : SEKOLAH DASAR NEGERI 2 JENENGDALEM
 MATA PELAJARAN : SENI BUDAYA DAN KETERAMPILAN
 KELAS : VI
 SEMESTER : 1 (Gasal)
 Standar Kompetensi : 3. *Mengapresiasi karya seni musik*

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI	KEGIATAN PEMBELAJARAN*	Penilaian			ALOKASI WAKTU	SARANA DAN SUMBER
				Teknik	Behavioral	Content		
3.1 Mengidentifikasi berbagai ragam musik daerah Nusantera	Mengenal Musik Nasional dan Mancanegara	<ul style="list-style-type: none"> Menyebutkan jenis musik Nusantera melalui lagu yang diperdengarkan. Menyebutkan jenis alat musik daerah Nusantera. Mengelaskan cara memainkan alat musik daerah Nusantera 	<ul style="list-style-type: none"> Mengenal beberapa musik daerah Nusantera 	Tes lisan dan tulisan	Isian dan uraian	Sebutkan jenis musik Nusantera melalui lagu yang diperdengarkan	2 x 35'	<ul style="list-style-type: none"> Buku paket SBK standar isi 2006 Buku Saya Ingin Terampil dan Kreatif Grafindo Kaset/ musik/ lagu wajib dan daerah Nusantera

3.2 Memampikan sikap apresiatif terhadap berbagai ragam musik daerah Nusantara.	Alat Musik Tradisional	<ul style="list-style-type: none"> • Memainkan alat musik daerah Nusantara yang dikuasai. • Memberi tanggapan positif terhadap penampilan memainkan alat musik oleh sendiri maupun orang lain 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengapresiasi beberapa ragam musik daerah Nusantara 	Tes lisan dan tulisan	Isian dan uraian	beberapa ragam musik daerah Nusantara	2 x 35'	<ul style="list-style-type: none"> • Buku paket SBK standar isi 2006 • Buku Saya Ingin Terampil dan Kreatif Gratindo • Kaset/ musik/lagu wajib dan daerah Nusantara
Karakter siswa yang diharapkan : Disiplin (<i>Discipline</i>) Tekun (<i>diligence</i>) Tangung jawab (<i>responsibility</i>) Ketelitian (<i>carefulness</i>) Kerja sama (<i>Cooperation</i>) Percaya diri (<i>Confidence</i>)								

Lampiran 10. Cara Instal Aplikasi

No	Langkah	Deskripsi
1.	Persiapkan Perangkat	Pastikan Anda menggunakan smartphone Android dengan spesifikasi minimal: RAM 2GB, ruang penyimpanan kosong 500MB, sistem operasi Android 8.0 (Oreo) atau lebih tinggi, dan kamera berfungsi dengan baik.
2.	Koneksi Internet	Aktifkan koneksi internet pada perangkat Anda (https://drive.google.com/file/d/1N1zwehQdXBgUSUgmVTwYeyVSwlFT0MGD/view?usp=sharing).
3.	Akses Link Google Drive	Buka browser di ponsel Anda (Google Chrome atau browser lainnya), lalu akses tautan berikut: Unduh Aplikasi AR Pengenalan Alat Musik Bali.
4.	Unduh File Aplikasi	Setelah halaman Google Drive terbuka, tekan tombol Unduh (ikon panah ke bawah) di bagian atas layar. Tunggu hingga proses unduhan selesai.
5.	Izinkan Instalasi	Buka Pengaturan > Keamanan atau Privasi, lalu aktifkan opsi Izinkan instalasi dari sumber tidak dikenal. Jika ada peringatan keamanan, tekan Izinkan untuk melanjutkan.
6.	Instal Aplikasi	Buka File Manager atau File Unduhan, cari file aplikasi yang diunduh (biasanya bernama nama_aplikasi.apk), ketuk file tersebut, lalu tekan tombol Instal. Tunggu hingga proses instalasi selesai.
7.	Buka Aplikasi	Setelah instalasi selesai, tekan tombol Buka untuk menjalankan aplikasi. Ikuti petunjuk di dalam aplikasi untuk mulai menggunakan fitur AR. Pastikan Anda memiliki marker AR yang disediakan untuk menggunakan fitur sepenuhnya.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Kadek Yuda Arianta lahir di Jinengdalem pada tanggal 01 Januari 2003. Saat ini, penulis bertempat tinggal di Banjar Dinas Bukit, Desa Jinengdalem, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng, Bali dan merupakan anak dari pasangan Bapak Komang Durianta dan Ibu Luh Sudiartini. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Penulis memulai pendidikan di SD Negeri 2 Jinengdalem dan lulus pada tahun 2015.

Setelah itu, penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 5 Singaraja dan menyelesaikannya pada tahun 2018. Pada jenjang pendidikan menengah atas, penulis menempuh pendidikan di SMA Negeri 3 Singaraja dan lulus pada tahun 2021. Saat ini, penulis menempuh pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha, mengambil program studi Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak (TRPL), memiliki minat dan bakat dalam bidang pengembangan perangkat lunak khususnya dalam pengembangan game, animasi, dan media pembelajaran.

