



Lampiran 1. Script Wawancara

Selamat Pagi Ibu, terima kasih atas waktu luang yang telah Ibu berikan. Sebelumnya saya Dewa Putu Gede Suputra Yana Mahasiswa Undiksha ingin meminta waktu luang Ibu untuk saya wawancarai tentang permasalahan pembelajaran yang terdapat pada Sekolah Dasar Negeri 6 Bungkulan.

1. Sebelumnya saya berbicara dengan Ibu siapa?

Jawaban: Saya Ni Ketut Nadry

2. Baik terima kasih Ibu Ketut Nadry, sebelumnya Ibu selaku apa di Sekolah Dasar Negeri 6 Bungkulan ini?

Jawaban: Saya selaku kepala Sekolah Dasar Negeri 6 Bungkulan

3. Selama Ibu mengabdikan menjadi kepala sekolah, bagaimana proses pembelajaran yang digunakan di sekolah ini?

Jawaban: Selama saya menjabat sebagai kepala sekolah, proses pembelajaran di sekolah ini dilakukan dengan memadukan metode pembelajaran konvensional dan inovatif. Guru-guru menggunakan metode ceramah, diskusi, dan praktik langsung untuk memastikan siswa memahami materi dengan baik.

4. Apakah di Sekolah Dasar Negeri 6 Bungkulan ini, dalam proses belajar mengajar sudah menggunakan teknologi?

Jawaban: Ya, di sekolah ini proses belajar mengajar sudah menggunakan teknologi, meskipun masih sederhana. Guru – guru menggunakan PowerPoint untuk menyampaikan materi dan video pembelajaran sebagai media pendukung. Hal ini dilakukan agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

5. Apa pendapat Ibu tentang pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran?

Jawaban: Saya sangat mendukung penggunaan teknologi dalam pembelajaran, selama itu bisa meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Saya juga melihat bahwa siswa lebih antusias belajar jika pembelajarannya interaktif dan menarik.

6. Menurut Ibu, apakah ada tantangan atau kendala dalam penggunaan teknologi saat ini di sekolah ini?

Jawaban: Jadi menurut Ibu tantangan utama adalah keterbatasan perangkat teknologi, seperti jumlah komputer atau perangkat yang bisa digunakan siswa. Selain itu, tidak semua guru memiliki kemampuan yang memadai dalam mengoperasikan atau mengembangkan teknologi yang lebih kompleks.

7. Jika diberikan solusi berbasis teknologi yang inovatif, apakah Ibu terbuka untuk menerapkannya dalam pembelajaran di sekolah ini?

Jawaban: Tentu saja bisa, selama itu relevan dengan kurikulum, mudah digunakan oleh guru dan siswa, serta efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

8. Bagaimana pendapat Ibu tentang pengenalan materi pembelajaran yang menggunakan teknologi seperti Augmented Reality?

Jawaban: Menurut Ibu, jika itu bisa membantu siswa memahami pelajaran dengan cara yang menyenangkan, saya sangat mendukung ide kamu.

9. Saya memiliki rencana untuk mengembangkan sebuah aplikasi pembelajaran berbasis Augmented Reality untuk memperkenalkan jenis ikan laut kepada siswa. Dengan aplikasi ini, siswa dapat melihat ikan laut secara 3D langsung melalui perangkat mereka. Apakah saya boleh untuk mencoba program ini di sekolah Ibu?

Jawaban: Menurut Ibu, jika hal itu terdapat dalam pembelajaran saya rasa siswa kami akan sangat senang mempelajari hal baru seperti ini. Saya mendukung ide kamu dan bersedia mencoba aplikasi yang kamu kembangkan di sekolah kami.

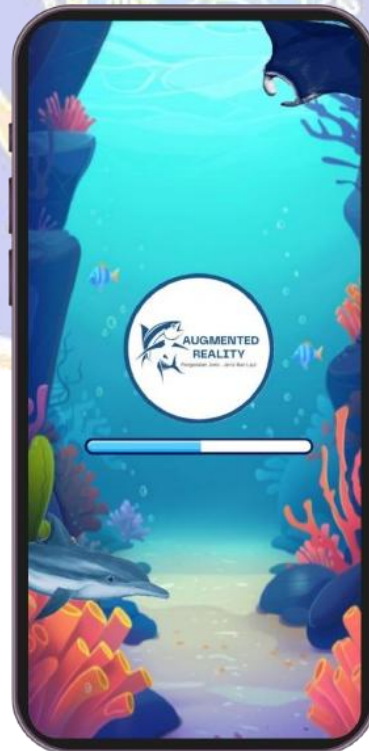
10. Terima kasih banyak Ibu. Dalam waktu dekat, saya akan mempersiapkan rancangan aplikasi ini dan berkoordinasi lebih lanjut dengan Ibu untuk tahap implementasinya. Semoga program saya ini dapat berjalan dengan sukses dan memberikan manfaat besar bagi siswa di Sekolah Dasar Negeri 6 Bungkulan.

Jawaban: Sama-sama. Ibu senang bisa membantu kamu dan semoga aplikasi ini bisa segera terealisasi. Jika kamu butuh bantuan lebih lanjut, menghubungi saja Ibu.

Lampiran 2. Hasil Implementasi Pengembangan Aplikasi



Gambar 1. Implementasi Halaman Awal



Gambar 2. implementasi Halaman *Loading Screen*



Gambar 3. Implementasi Halaman Menu



Gambar 4. Implementasi Halaman Scan AR



Gambar 5. Implementasi Halaman Petunjuk



Gambar 6. Implementasi Halaman *Profile*

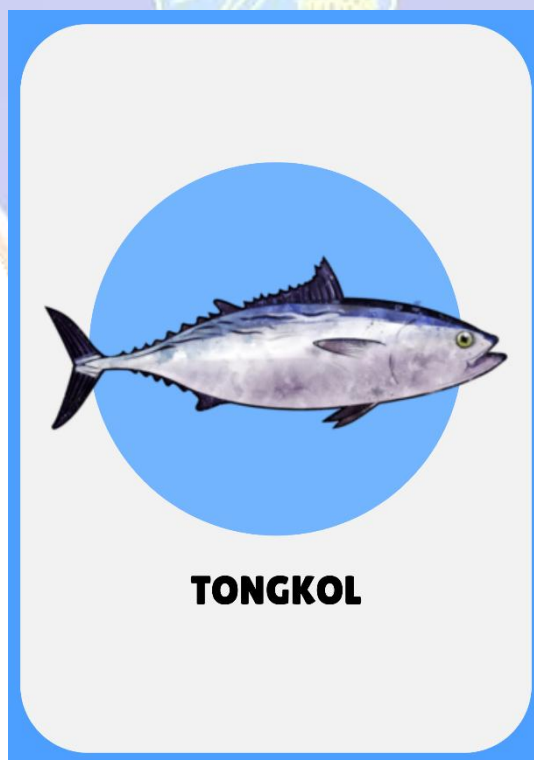


Gambar 7. Implementasi Halaman Keluar

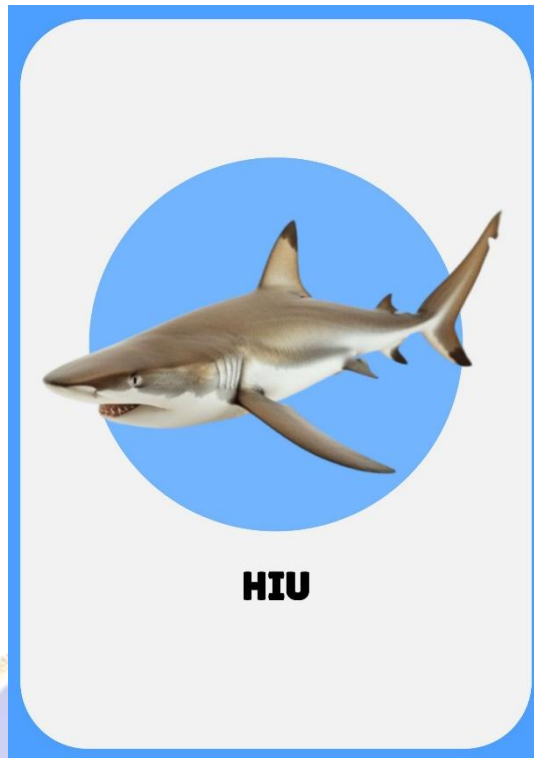
Lampiran 3. Marker Image Target



Gambar 1. Marker Image Target Ikan Hiu Martil



Gambar 2. Marker Image Target Ikan Tongkol



HIU

Gambar 3. Marker Image Target Ikan Hiu



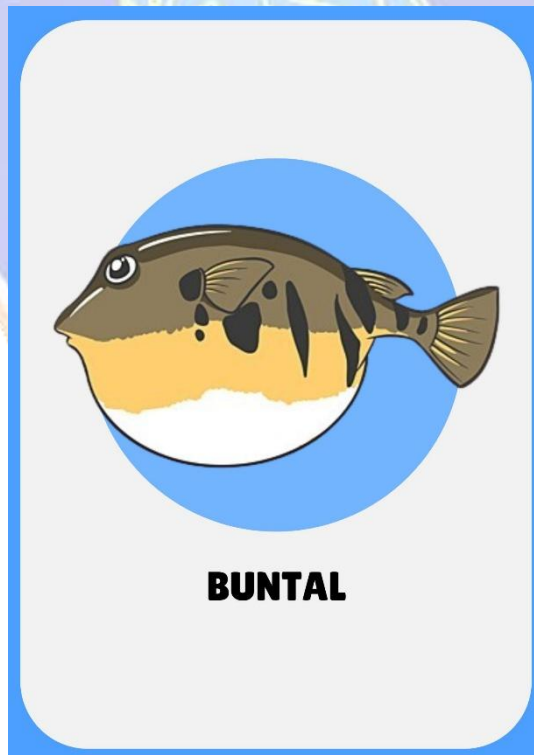
BAWAL

Gambar 4. Marker Image Target Ikan Bawal



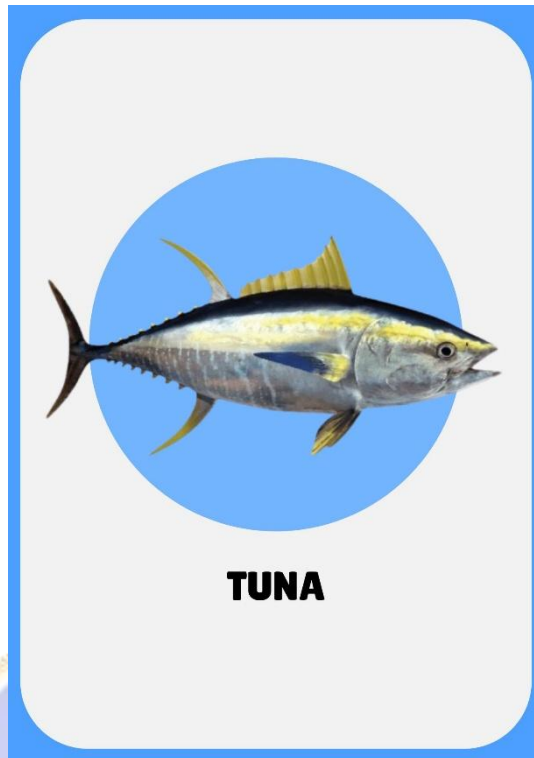
CAKALANG

Gambar 5. Marker Image Target Ikan Cakalang



BUNTAL

Gambar 6. Marker Image Target Ikan Buntal



Gambar 7. Marker Image Target Ikan Tuna



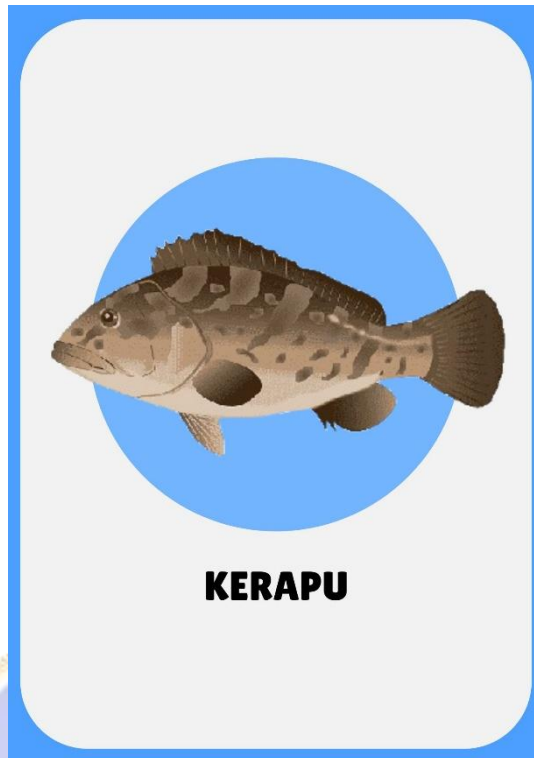
Gambar 8. Marker Image Target Ikan Pari Manta



Gambar 9. Marker Image Target Ikan Marlin



Gambar 10. Marker Image Target Ikan Kakap Merah



KERAPU

Gambar 11. Marker Image Target Ikan Kerapu



PARI

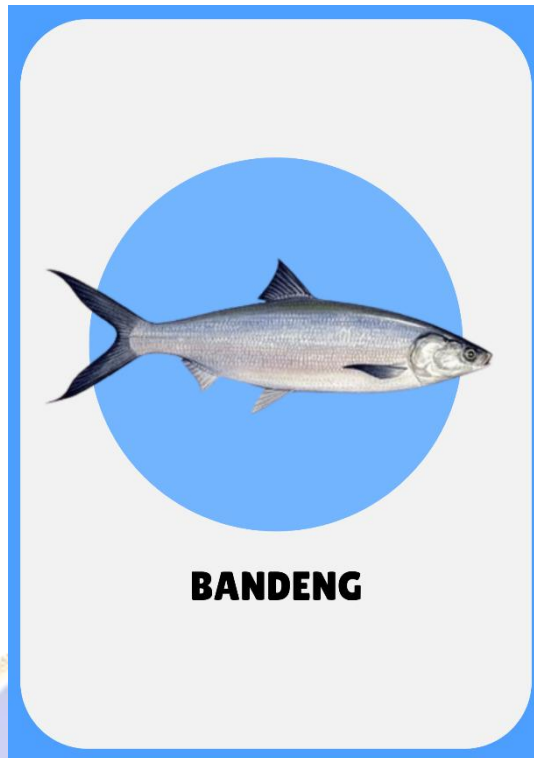
Gambar 12. Marker Image Target Ikan Pari



Gambar 13. Marker Image Target Ikan Tenggiri



Gambar 14. Marker Image Target Ikan Baronang



Gambar 15. Marker Image Target Ikan Bandeng



Lampiran 4. Form Pengujian

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					

Gambar 1. Angket Uji Validitas Ahli Materi

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 android					

Cara Menggunakan Tabel:

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

Penguji Ahli.

Gambar 2. Angket Uji Validitas Ahli Media

ANGKET UJI RESPON PENGGUNA

Nama :

Kelas :

Alamat :

No	Pertanyaan	Sangat tidak setuju (1)	Tidak Setuju (2)	Kurang Setuju (3)	Ragu – Ragu (4)	Cukup Setuju (5)	Setuju (6)	Sangat Setuju (7)
1	Aplikasi Augmented Reality pengenalan jenis ikan laut ini sesuai dengan kurikulum yang diterapkan di sekolah?							
2	Aplikasi Augmented Reality pengenalan jenis ikan laut ini mudah digunakan?							

Gambar 3. Angket Uji Respon Pengguna

Lampiran 5. Hasil Pengujian

ANGKET UJI VALIDITAS AHLI ISI/MATERI

Nama : NI Ketut Astini ngsh.S.Pd

Status : Guru kelas 5

Alamat : Jln Gempol Gg Garuda No 27

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 object pembelajaran yang sedang dievaluasi.
2. Nilai diberikan pada skala 1 (sangat rendah), hingga 5 (sangat tinggi) dengan memberikan tanda centang (✓).
3. Skor total dari setiap indikator digunakan untuk menilai validitas media pembelajaran yang di hasilkan.

Penguji Ahli.



Ni Ketut Astriningih-S.Pd

Gambar 1. Hasil uji ahli materi, penguji I

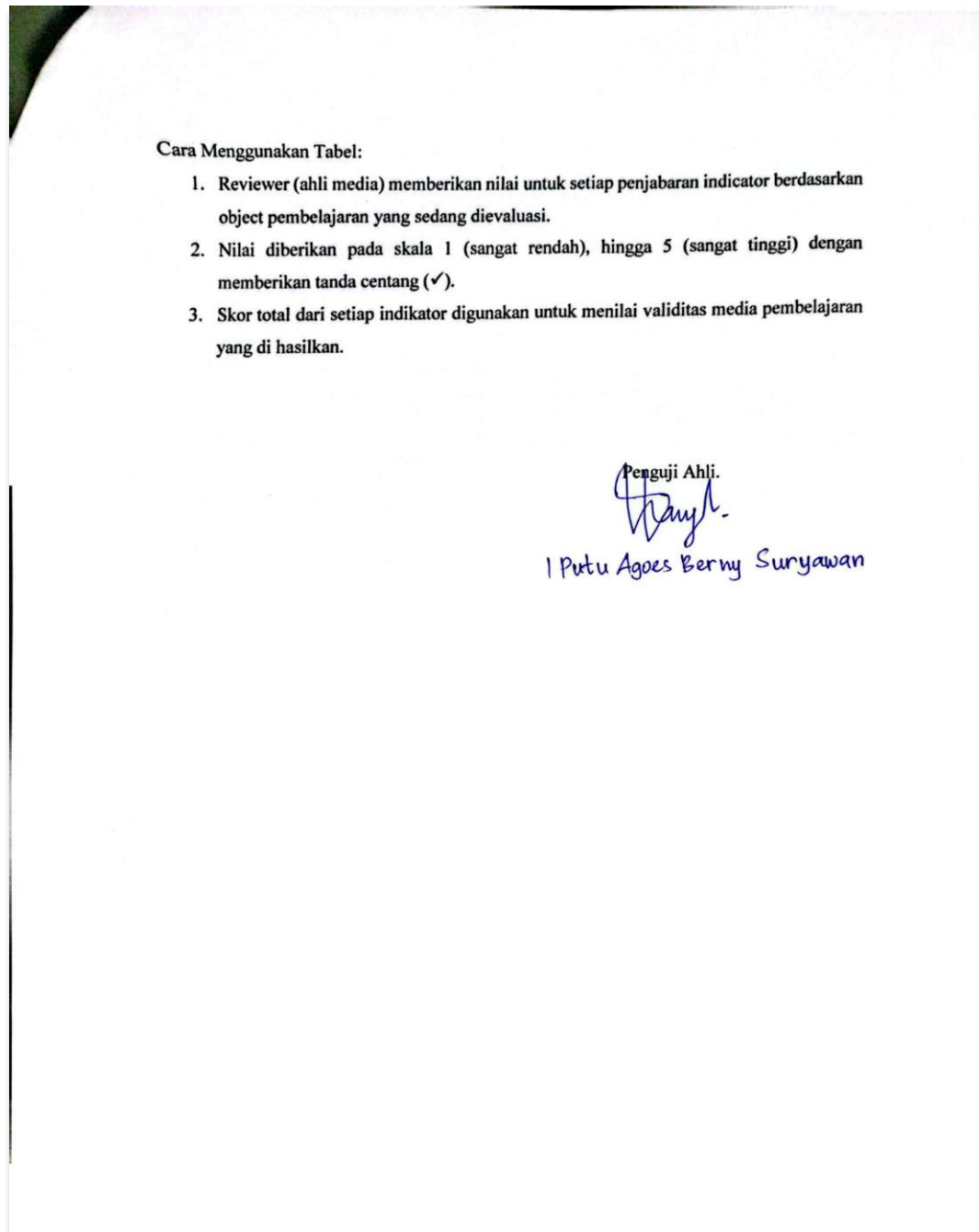
ANGKET UJI VALIDITAS AHLI ISI/MATERI

Nama : I Putu Agoes Berny Suryawan

Status : Guru Kelas 6

Alamat : Banjar Punduh Lo, Ds. Bungulan

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				✓	



Gambar 2. Hasil uji ahli materi, penguji II

ANGKET UJI VALIDITAS AHLI MEDIA

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

Status : Dosen

Alamat : Subasada.

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 indicator berdasarkan object pembelajaran yang sedang dievaluasi.
2. Nilai diberikan pada skala 1 (sangat rendah), hingga 5 (sangat tinggi) dengan memberikan tanda centang (✓).
3. Skor total dari setiap indikator digunakan untuk menilai validitas media pembelajaran yang di hasilkan.

Penguji Ahli.


Ketut Ayu Septika.

Gambar 3. Hasil uji ahli media, penguji I

ANGKET UJI VALIDITAS AHLI MEDIA

Nama : *Fadik Yota Ernanda Aryanto*
 Status : *Dosen*
 Alamat : *Undiksha*

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 object pembelajaran yang sedang dievaluasi.
2. Nilai diberikan pada skala 1 (sangat rendah), hingga 5 (sangat tinggi) dengan memberikan tanda centang (✓).
3. Skor total dari setiap indikator digunakan untuk menilai validitas media pembelajaran yang di hasilkan.

Penguji Ahli.

[Signature]
 Rd Yta Ernanda

Gambar 4. Hasil uji ahli media, penguji II

ANGKET UJI RESPON PENGGUNA

Nama : *Gele Krisna Adi Antara*Kelas : *II*Alamat : *Banjir Dinas Baul Munduk, Desa Bungkulen*

No	Pertanyaan	Sangat tidak setuju (1)	Tidak Setuju (2)	Kurang Setuju (3)	Ragu - Ragu (4)	Cukup Setuju (5)	Setuju (6)	Sangat Setuju (7)
1	Aplikasi Augmented Reality pengenalan jenis ikan laut ini sesuai dengan kurikulum yang diterapkan di sekolah?						✓	
2	Aplikasi Augmented Reality pengenalan jenis ikan laut ini mudah digunakan?						✓	

ANGKET UJI RESPON PENGGUNA

Nama : *Gele Rana Mahendra*Kelas : *II*Alamat : *Banjir Dinas Baul Munduk, Desa Bungkulen*

No	Pertanyaan	Sangat tidak setuju (1)	Tidak Setuju (2)	Kurang Setuju (3)	Ragu - Ragu (4)	Cukup Setuju (5)	Setuju (6)	Sangat Setuju (7)
1	Aplikasi Augmented Reality pengenalan jenis ikan laut ini sesuai dengan kurikulum yang diterapkan di sekolah?							✓
2	Aplikasi Augmented Reality pengenalan jenis ikan laut ini mudah digunakan?						✓	

ANGKET UJI RESPON PENGGUNA

Nama : *Gele Risky Adi Putra*Kelas : *II*Alamat : *Banjir Dinas Baul Munduk, Desa Bungkulen*

No	Pertanyaan	Sangat tidak setuju (1)	Tidak Setuju (2)	Kurang Setuju (3)	Ragu - Ragu (4)	Cukup Setuju (5)	Setuju (6)	Sangat Setuju (7)
1	Aplikasi Augmented Reality pengenalan jenis ikan laut ini sesuai dengan kurikulum yang diterapkan di sekolah?					✓		
2	Aplikasi Augmented Reality pengenalan jenis ikan laut ini mudah digunakan?					✓		

ANGKET UJI RESPON PENGGUNA

Nama : *I Gede Ayu Michelis Satulita Dewi*Kelas : *II*Alamat : *Banjir Dinas Baul Munduk, Desa Bungkulen*

No	Pertanyaan	Sangat tidak setuju (1)	Tidak Setuju (2)	Kurang Setuju (3)	Ragu - Ragu (4)	Cukup Setuju (5)	Setuju (6)	Sangat Setuju (7)
1	Aplikasi Augmented Reality pengenalan jenis ikan laut ini sesuai dengan kurikulum yang diterapkan di sekolah?						✓	
2	Aplikasi Augmented Reality pengenalan jenis ikan laut ini mudah digunakan?							✓

ANGKET UJI RESPON PENGGUNA

Nama : *I Kadok Dina Widi Pradana*Kelas : *II*Alamat : *Banjir Dinas Baul Munduk, Desa Bungkulen*

No	Pertanyaan	Sangat tidak setuju (1)	Tidak Setuju (2)	Kurang Setuju (3)	Ragu - Ragu (4)	Cukup Setuju (5)	Setuju (6)	Sangat Setuju (7)
1	Aplikasi Augmented Reality pengenalan jenis ikan laut ini sesuai dengan kurikulum yang diterapkan di sekolah?							✓
2	Aplikasi Augmented Reality pengenalan jenis ikan laut ini mudah digunakan?						✓	

ANGKET UJI RESPON PENGGUNA

Nama : *I Puh Arya Dina Erlangga*Kelas : *II*Alamat : *Banjir Dinas Baul Munduk, Desa Bungkulen*

No	Pertanyaan	Sangat tidak setuju (1)	Tidak Setuju (2)	Kurang Setuju (3)	Ragu - Ragu (4)	Cukup Setuju (5)	Setuju (6)	Sangat Setuju (7)
1	Aplikasi Augmented Reality pengenalan jenis ikan laut ini sesuai dengan kurikulum yang diterapkan di sekolah?					✓		
2	Aplikasi Augmented Reality pengenalan jenis ikan laut ini mudah digunakan?						✓	

ANGKET UJI RESPON PENGGUNA

Nama : *Kadek Amela*Kelas : *II*Alamat : *Banjir Dinas Baul Munduk, Desa Bungkulen*

No	Pertanyaan	Sangat tidak setuju (1)	Tidak Setuju (2)	Kurang Setuju (3)	Ragu - Ragu (4)	Cukup Setuju (5)	Setuju (6)	Sangat Setuju (7)
1	Aplikasi Augmented Reality pengenalan jenis ikan laut ini sesuai dengan kurikulum yang diterapkan di sekolah?						✓	
2	Aplikasi Augmented Reality pengenalan jenis ikan laut ini mudah digunakan?					✓		

ANGKET UJI RESPON PENGGUNA

Nama : *Kadek Arjun Cahya Putro Pradana*Kelas : *II*Alamat : *Banjir Dinas Baul Munduk, Desa Bungkulen*

No	Pertanyaan	Sangat tidak setuju (1)	Tidak Setuju (2)	Kurang Setuju (3)	Ragu - Ragu (4)	Cukup Setuju (5)	Setuju (6)	Sangat Setuju (7)
1	Aplikasi Augmented Reality pengenalan jenis ikan laut ini sesuai dengan kurikulum yang diterapkan di sekolah?							✓
2	Aplikasi Augmented Reality pengenalan jenis ikan laut ini mudah digunakan?							✓

ANGKET UJI RESPON PENGGUNA

Nama : *Kadek Ayu Dery Aulia*Kelas : *III*Alamat : *Bayur Dinas Baah Munduk, Desa Brangkulan*

No	Pertanyaan	Sangat tidak setuju (1)	Tidak Setuju (2)	Kurang Setuju (3)	Ragu - Ragu (4)	Cukup Setuju (5)	Setuju (6)	Sangat Setuju (7)
1	Aplikasi Augmented Reality pengenalan jenis ikan laut ini sesuai dengan kurikulum yang diterapkan di sekolah?						✓	
2	Aplikasi Augmented Reality pengenalan jenis ikan laut ini mudah digunakan?						✓	

ANGKET UJI RESPON PENGGUNA

Nama : *Kadek Devina*Kelas : *III*Alamat : *Bayur Dinas Baah Munduk, Desa Brangkulan*

No	Pertanyaan	Sangat tidak setuju (1)	Tidak Setuju (2)	Kurang Setuju (3)	Ragu - Ragu (4)	Cukup Setuju (5)	Setuju (6)	Sangat Setuju (7)
1	Aplikasi Augmented Reality pengenalan jenis ikan laut ini sesuai dengan kurikulum yang diterapkan di sekolah?					✓		
2	Aplikasi Augmented Reality pengenalan jenis ikan laut ini mudah digunakan?						✓	

ANGKET UJI RESPON PENGGUNA

Nama : *Kadek Evi Sudibawati*Kelas : *III*Alamat : *Bayur Dinas Baah Munduk, Desa Brangkulan*

No	Pertanyaan	Sangat tidak setuju (1)	Tidak Setuju (2)	Kurang Setuju (3)	Ragu - Ragu (4)	Cukup Setuju (5)	Setuju (6)	Sangat Setuju (7)
1	Aplikasi Augmented Reality pengenalan jenis ikan laut ini sesuai dengan kurikulum yang diterapkan di sekolah?						✓	
2	Aplikasi Augmented Reality pengenalan jenis ikan laut ini mudah digunakan?							✓

ANGKET UJI RESPON PENGGUNA

Nama : *Kadek Febby Dharmayanti*Kelas : *III*Alamat : *Bayur Dinas Baah Munduk, Desa Brangkulan*

No	Pertanyaan	Sangat tidak setuju (1)	Tidak Setuju (2)	Kurang Setuju (3)	Ragu - Ragu (4)	Cukup Setuju (5)	Setuju (6)	Sangat Setuju (7)
1	Aplikasi Augmented Reality pengenalan jenis ikan laut ini sesuai dengan kurikulum yang diterapkan di sekolah?							✓
2	Aplikasi Augmented Reality pengenalan jenis ikan laut ini mudah digunakan?						✓	

ANGKET UJI RESPON PENGGUNA

Nama : *Kadek Satia Wardana*Kelas : *III*Alamat : *Bayur Dinas Baah Munduk, Desa Brangkulan*

No	Pertanyaan	Sangat tidak setuju (1)	Tidak Setuju (2)	Kurang Setuju (3)	Ragu - Ragu (4)	Cukup Setuju (5)	Setuju (6)	Sangat Setuju (7)
1	Aplikasi Augmented Reality pengenalan jenis ikan laut ini sesuai dengan kurikulum yang diterapkan di sekolah?					✓		
2	Aplikasi Augmented Reality pengenalan jenis ikan laut ini mudah digunakan?					✓		

ANGKET UJI RESPON PENGGUNA

Nama : *Kadek Satria Witana*Kelas : *III*Alamat : *Bayur Dinas Baah Munduk, Desa Brangkulan*

No	Pertanyaan	Sangat tidak setuju (1)	Tidak Setuju (2)	Kurang Setuju (3)	Ragu - Ragu (4)	Cukup Setuju (5)	Setuju (6)	Sangat Setuju (7)
1	Aplikasi Augmented Reality pengenalan jenis ikan laut ini sesuai dengan kurikulum yang diterapkan di sekolah?						✓	
2	Aplikasi Augmented Reality pengenalan jenis ikan laut ini mudah digunakan?						✓	

ANGKET UJI RESPON PENGGUNA

Nama : *Kehut Aditya Mahaprawinsita*Kelas : *III*Alamat : *Bayur Dinas Baah Munduk, Desa Brangkulan*

No	Pertanyaan	Sangat tidak setuju (1)	Tidak Setuju (2)	Kurang Setuju (3)	Ragu - Ragu (4)	Cukup Setuju (5)	Setuju (6)	Sangat Setuju (7)
1	Aplikasi Augmented Reality pengenalan jenis ikan laut ini sesuai dengan kurikulum yang diterapkan di sekolah?							✓
2	Aplikasi Augmented Reality pengenalan jenis ikan laut ini mudah digunakan?							✓

ANGKET UJI RESPON PENGGUNA

Nama : *Kehut Cahya Shabrina Putri*Kelas : *III*Alamat : *Bayur Dinas Baah Munduk, Desa Brangkulan*

No	Pertanyaan	Sangat tidak setuju (1)	Tidak Setuju (2)	Kurang Setuju (3)	Ragu - Ragu (4)	Cukup Setuju (5)	Setuju (6)	Sangat Setuju (7)
1	Aplikasi Augmented Reality pengenalan jenis ikan laut ini sesuai dengan kurikulum yang diterapkan di sekolah?						✓	
2	Aplikasi Augmented Reality pengenalan jenis ikan laut ini mudah digunakan?					✓		

ANGKET UJI RESPON PENGGUNA

Nama : *Kehut Barpa Sesta Merta*Kelas : *III*Alamat : *Banjir Binas Bauli Munduk, Desa Bangkulan*

No	Pertanyaan	Sangat tidak setuju (1)	Tidak Setuju (2)	Kurang Setuju (3)	Ragu - Ragu (4)	Cukup Setuju (5)	Setuju (6)	Sangat Setuju (7)
1	Aplikasi Augmented Reality pengenalan jenis ikan laut ini sesuai dengan kurikulum yang diterapkan di sekolah?					✓		
2	Aplikasi Augmented Reality pengenalan jenis ikan laut ini mudah digunakan?						✓	

ANGKET UJI RESPON PENGGUNA

Nama : *Kehut Nugrah Adianaula*Kelas : *III*Alamat : *Banjir Binas Bauli Munduk, Desa Bangkulan*

No	Pertanyaan	Sangat tidak setuju (1)	Tidak Setuju (2)	Kurang Setuju (3)	Ragu - Ragu (4)	Cukup Setuju (5)	Setuju (6)	Sangat Setuju (7)
1	Aplikasi Augmented Reality pengenalan jenis ikan laut ini sesuai dengan kurikulum yang diterapkan di sekolah?						✓	
2	Aplikasi Augmented Reality pengenalan jenis ikan laut ini mudah digunakan?						✓	

ANGKET UJI RESPON PENGGUNA

Nama : *Kehut Suahika*Kelas : *III*Alamat : *Banjir Binas Bauli Munduk, Desa Bangkulan*

No	Pertanyaan	Sangat tidak setuju (1)	Tidak Setuju (2)	Kurang Setuju (3)	Ragu - Ragu (4)	Cukup Setuju (5)	Setuju (6)	Sangat Setuju (7)
1	Aplikasi Augmented Reality pengenalan jenis ikan laut ini sesuai dengan kurikulum yang diterapkan di sekolah?						✓	
2	Aplikasi Augmented Reality pengenalan jenis ikan laut ini mudah digunakan?						✓	

ANGKET UJI RESPON PENGGUNA

Nama : *Komang Prana Putra*Kelas : *III*Alamat : *Banjir Binas Bauli Munduk, Desa Bangkulan*

No	Pertanyaan	Sangat tidak setuju (1)	Tidak Setuju (2)	Kurang Setuju (3)	Ragu - Ragu (4)	Cukup Setuju (5)	Setuju (6)	Sangat Setuju (7)
1	Aplikasi Augmented Reality pengenalan jenis ikan laut ini sesuai dengan kurikulum yang diterapkan di sekolah?						✓	
2	Aplikasi Augmented Reality pengenalan jenis ikan laut ini mudah digunakan?						✓	

ANGKET UJI RESPON PENGGUNA

Nama : *Made Nandhi Kusuma*Kelas : *III*Alamat : *Banjir Binas Bauli Munduk, Desa Bangkulan*

No	Pertanyaan	Sangat tidak setuju (1)	Tidak Setuju (2)	Kurang Setuju (3)	Ragu - Ragu (4)	Cukup Setuju (5)	Setuju (6)	Sangat Setuju (7)
1	Aplikasi Augmented Reality pengenalan jenis ikan laut ini sesuai dengan kurikulum yang diterapkan di sekolah?					✓		
2	Aplikasi Augmented Reality pengenalan jenis ikan laut ini mudah digunakan?					✓		

ANGKET UJI RESPON PENGGUNA

Nama : *I Made Nugrah Putra Jara*Kelas : *III*Alamat : *Banjir Binas Bauli Munduk, Desa Bangkulan*

No	Pertanyaan	Sangat tidak setuju (1)	Tidak Setuju (2)	Kurang Setuju (3)	Ragu - Ragu (4)	Cukup Setuju (5)	Setuju (6)	Sangat Setuju (7)
1	Aplikasi Augmented Reality pengenalan jenis ikan laut ini sesuai dengan kurikulum yang diterapkan di sekolah?						✓	
2	Aplikasi Augmented Reality pengenalan jenis ikan laut ini mudah digunakan?						✓	

ANGKET UJI RESPON PENGGUNA

Nama : *Ni Komang Diniati Kariu*Kelas : *III*Alamat : *Banjir Binas Bauli Munduk, Desa Bangkulan*

No	Pertanyaan	Sangat tidak setuju (1)	Tidak Setuju (2)	Kurang Setuju (3)	Ragu - Ragu (4)	Cukup Setuju (5)	Setuju (6)	Sangat Setuju (7)
1	Aplikasi Augmented Reality pengenalan jenis ikan laut ini sesuai dengan kurikulum yang diterapkan di sekolah?						✓	
2	Aplikasi Augmented Reality pengenalan jenis ikan laut ini mudah digunakan?						✓	

ANGKET UJI RESPON PENGGUNA

Nama : *Ni Puhi Biana Ewa Maharsini*Kelas : *III*Alamat : *Banjir Binas Bauli Munduk, Desa Bangkulan*

No	Pertanyaan	Sangat tidak setuju (1)	Tidak Setuju (2)	Kurang Setuju (3)	Ragu - Ragu (4)	Cukup Setuju (5)	Setuju (6)	Sangat Setuju (7)
1	Aplikasi Augmented Reality pengenalan jenis ikan laut ini sesuai dengan kurikulum yang diterapkan di sekolah?						✓	
2	Aplikasi Augmented Reality pengenalan jenis ikan laut ini mudah digunakan?						✓	

ANGKET UJI RESPON PENGGUNA

Nama : *Ni Puji Julia Puspita Dewi*

Kelas : *III*

Alamat : *Banjir Binas Baul Munduk, Desa Brangkulan*

No	Pertanyaan	Sangat tidak setuju (1)	Tidak Setuju (2)	Kurang Setuju (3)	Ragu - Ragu (4)	Cukup Setuju (5)	Setuju (6)	Sangat Setuju (7)
1	Aplikasi Augmented Reality pengenalan jenis ikan laut ini sesuai dengan kurikulum yang diterapkan di sekolah?					✓		
2	Aplikasi Augmented Reality pengenalan jenis ikan laut ini mudah digunakan?						✓	

ANGKET UJI RESPON PENGGUNA

Nama : *Puhi Dedy Krista Malayana*

Kelas : *III*

Alamat : *Banjir Binas Baul Munduk, Desa Brangkulan*

No	Pertanyaan	Sangat tidak setuju (1)	Tidak Setuju (2)	Kurang Setuju (3)	Ragu - Ragu (4)	Cukup Setuju (5)	Setuju (6)	Sangat Setuju (7)
1	Aplikasi Augmented Reality pengenalan jenis ikan laut ini sesuai dengan kurikulum yang diterapkan di sekolah?						✓	
2	Aplikasi Augmented Reality pengenalan jenis ikan laut ini mudah digunakan?					✓		

ANGKET UJI RESPON PENGGUNA

Nama : *Puhi Indra Purnabawa*

Kelas : *III*

Alamat : *Banjir Binas Baul Munduk, Desa Brangkulan*

No	Pertanyaan	Sangat tidak setuju (1)	Tidak Setuju (2)	Kurang Setuju (3)	Ragu - Ragu (4)	Cukup Setuju (5)	Setuju (6)	Sangat Setuju (7)
1	Aplikasi Augmented Reality pengenalan jenis ikan laut ini sesuai dengan kurikulum yang diterapkan di sekolah?							✓
2	Aplikasi Augmented Reality pengenalan jenis ikan laut ini mudah digunakan?						✓	

ANGKET UJI RESPON PENGGUNA

Nama : *Puhi Nela Cahyani*

Kelas : *III*

Alamat : *Banjir Binas Baul Munduk, Desa Brangkulan*

No	Pertanyaan	Sangat tidak setuju (1)	Tidak Setuju (2)	Kurang Setuju (3)	Ragu - Ragu (4)	Cukup Setuju (5)	Setuju (6)	Sangat Setuju (7)
1	Aplikasi Augmented Reality pengenalan jenis ikan laut ini sesuai dengan kurikulum yang diterapkan di sekolah?						✓	
2	Aplikasi Augmented Reality pengenalan jenis ikan laut ini mudah digunakan?							✓

ANGKET UJI RESPON PENGGUNA

Nama : *Puwi Priyanti*

Kelas : *III*

Alamat : *Banjir Binas Baul Munduk, Desa Brangkulan*

No	Pertanyaan	Sangat tidak setuju (1)	Tidak Setuju (2)	Kurang Setuju (3)	Ragu - Ragu (4)	Cukup Setuju (5)	Setuju (6)	Sangat Setuju (7)
1	Aplikasi Augmented Reality pengenalan jenis ikan laut ini sesuai dengan kurikulum yang diterapkan di sekolah?					✓		
2	Aplikasi Augmented Reality pengenalan jenis ikan laut ini mudah digunakan?						✓	

ANGKET UJI RESPON PENGGUNA

Nama : *I Gede Ganeswara Kefin Wibi*

Kelas : *III*

Alamat : *Banjir Binas Baul Munduk, Desa Brangkulan*

No	Pertanyaan	Sangat tidak setuju (1)	Tidak Setuju (2)	Kurang Setuju (3)	Ragu - Ragu (4)	Cukup Setuju (5)	Setuju (6)	Sangat Setuju (7)
1	Aplikasi Augmented Reality pengenalan jenis ikan laut ini sesuai dengan kurikulum yang diterapkan di sekolah?						✓	
2	Aplikasi Augmented Reality pengenalan jenis ikan laut ini mudah digunakan?						✓	

Gambar 5. Hasil Uji Responden

Lampiran 6. Surat Kerja Sama Dengan Mitra

SURAT PERNYATAAN KESEDIAAN BEKERJASAMA MITRA
PROGRAM PROYEK AKHIR MAHASISWA SARJANA TERAPAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ni Ketut Nadry, S.Pd
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Alamat : Banjar Dinas Ancak, Desa Bungkulan, Kecamatan Sawan,
 Kabupaten Buleleng, Singaraja, Bali

Menyatakan bersedia untuk bekerjasama dalam pelaksanaan kegiatan Proyek Akhir Mahasiswa Sarjana Terapan yang berjudul **Pengembangan Media Edukasi Berbasis Augmented Reality Untuk Memperkenalkan Jenis – Jenis Ikan Laut**, dengan:

Ketua Tim Pengusul : Dewa Putu Gede Suputra Yana
 NIM : 2255013019
 Program Studi : Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak
 Perguruan Tinggi : Universitas Pendidikan Ganesha

Bersama ini kami menyatakan dengan sebenarnya bahwa antara mitra dan pelaksana kegiatan program tidak terdapat ikatan kekeluargaan 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, 02 September 2024
 Yang menyatakan,

 Ni Ketut Nadry, S.Pd
 NIP. 196412311984042022

Gambar 1. Surat Kerja Sama Dengan Mitra

Lampiran 7. Surat Berita Acara Serah Terima

BERITA ACARA SERAH TERIMA

Kami yang bertanda tangan di bawah ini **PIHAK PERTAMA**

1. Nim : Dewa Putu Gede Suputra Yana
 Nama Institusi : Universitas Pendidikan Ganesha
 Program Studi : Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak
 Alamat : Banjar Dinas Satria, Desa Bungkulan, Singaraja, Buleleng, Bali
 Telepon : 087735453235

Selanjutnya di sebut **PIHAK KEDUA**

2. Nim : Made Sariana, S.Pd.SD.
 Alamat : Banjar Dinas Dauh Munduk, Desa Bungkulan, Singaraja, Bali
 Jabatan : Plt.Kepala Sekolah
 Telepon : 087862107722

PIHAK PERTAMA menyerahkan Aplikasi kepada PIHAK KEDUA dan PIHAK KEDUA menyatakan telah menerima Aplikasi berupa Aplikasi Media Pembelajaran dari PIHAK PERTAMA berupa :

No	Judul Aplikasi	Jumlah
1.	Aplikasi Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Untuk Memperkenalkan Ikan Laut	1 Buah Aplikasi

Demikian berita acara serah terima Aplikasi berupa website ini di buat dan Aplikasi tersebut dalam keadaan baik, sejak dilakukan penandatanganan berita acara ini, sehingga Aplikasi tersebut menjadi tanggung jawab PIHAK KEDUA untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 20 Juni 2025

yang menyerahkan
PIHAK PERTAMA
 mahasiswa,



(Dewa Putu Gede Suputra Yana)
 Nim: 2255013019

yang menerima
PIHAK KEDUA
 SD N 6 Bungkulan



Made Sariana, S.Pd.SD.)
 NIP.19851112014021001

Mengetahui

Ir. Ketut Agus Seputra, S.ST.M.T.
 NIP. 19900815201903101

Lampiran 8. Dokumentasi Dengan Mitra



Gambar 8 Diskusi Terkait Kerja Sama Dengan Mitra Dan Survey



Gambar 9 Melakukan Bimbingan dan Diskusi Serta Melakukan Pengujian



Gambar 10 Melakukan Bimbingan dan Diskusi Serta Melakukan Pengujian



Gambar 11 Melakukan Uji Responden Pengguna



Gambar 12 Melakukan Uji Responden Pengguna



Gambar 13 Dokumentasi Serah Terima Dengan Mitra



Lampiran 9. Silabus Merdeka Belajar

A. Identitas Modul Ajar	
INFORMASI UMUM	
Nama Penulis : Yuli Pramita Sari,S.Pd Instansi : SDN 104257 SEKIP Mata Pelajaran : IPAS Jenjang sekolah : SD Sederajat Kelas/ Fase : III / B Alokasi Waktu : 2 Jp (70 Menit)	
B. Kompetensi Awal	
Capaian Pembelajaran pada Fase B 1. Peserta didik mampu menganalisis komponen biotik dan abiotik dalam ekosistem 2. Peserta didik mampu mengidentifikasi macam-macam ekosistem dalam lingkungan sekitarnya.	
C. Profil Pelajar Pancasila	
a. Beriman dan bertaqwa pada Tuhan Yang Maha Esa b. Gotong royong c. Mandiri d. Berpikir kritis e. Kreatif	
D. Media, Alat dan Sumber Pembelajaran	
a. Media pembelajaran : Video pembelajaran, PPT, Gambar , Diorama b. Alat : Laptop, Proyektor, Aquarium buatan c. Sumber Pembelajaran : Buku Siswa IPAS	
E. Target Peserta Didik	
Peserta didik reguler kelas III sejumlah 20 anak	
F. Model Pembelajaran	
a. Model Pembelajaran : Problem Best Learning (PBL), dan Difereansi b. Pendekatan : Saintifik c. Metode : Diskusi,Tanya Jawab, Ceramah	
G. Moda Pembelajaran	
Tatap Muka	
KOMPETENSI INTI	
A. Capaian Pembelajaran	
Peserta didik mengidentivikasi komponen biotik dan abiotik dan macam-macam ekosistem dalam lingkungan sekitarnya.	
B. Tujuan Pembelajaran	
1. Melalui tayangan video, dan gambar (C) peserta didik mampu (A) menganalisis komponen biotik dan abiotik dalam ekosistem (B) dengan baik(D) (Hot C4) 2. Melalui tayangan video, dan gambar (C) peserta didik mampu (A) mengidentifikasi macam-macam ekosistem dalam lingkungan sekitarnya. (B) dengan baik(D) (Hot C4) 3. Melalui diskusi klasikal (C) Peserta didik mampu (A) membuat diorama ekosistem dalam lingkungan sekitarnya (B) dengan baik dan benar (D) (Hot C6)	
C. Pertanyaan Pemantik	
1. Adakah makhluk hidup yang dapat tinggal sendiri?	

2. Siapa saja yang tinggal di sebuah lingkungan?

D. Kegiatan Pembelajaran

Pendahuluan (10 Menit)

1. Guru memberi salam dan mengajak peserta didik untuk memulai pembelajaran dengan berdoa (P5 Beriman dan bertakwa pada Tuhan YME)
2. Guru memeriksa kehadiran peserta didik dan memeriksa kesiapan belajar peserta didik
3. Kemudian guru mengajak peserta didik menyanyikan lagu Tanah Airku (Nasionalis)
4. Guru memberikan motivasi dan semangat belajar kepada peserta didik
5. Guru membahas mengenai materi sebelumnya dan dikaitkan dengan materi hari ini
6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai melalui proses yang akan dilalui peserta didik.

Kegiatan Inti (50 Menit)

Sintak I : Orientasi siswa pada masalah

7. Guru memberikan ransangan permasalahan pada peserta didik melalui benda konkrit dengan menunjuk bahan – bahan pembuatan aquarium sederhana.
8. Peserta didik dibimbing untuk mencari permasalahan bagaimana cara pembuatan Aquarium tersebut, dan hubungannya dengan ekosistem.
9. Guru menampilkan PPT tentang materi macam – macam ekosistem dan komponennya.
10. Guru memberi penjelasan tentang pengertian individu, populasi, komunitas dan ekosistem.
11. Peserta didik menganalisis komponen biotik dan abiotik (Hot C4)
12. Melalui diskusi bersama guru dan peserta didik membuat aquarium sederhana.

Sintak 2 : Mengorganisasi Peserta Didik

13. Guru membagi peserta didik dalam beberapa kelompok 4-5 anggota (Berkebhinekaan Global)
14. Setiap Kelompok diberikan masalah untuk dipecahkan sesuai dengan gaya belajar mereka (Bernalar kritis)
15. Guru Membagikan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) kepada semua kelompok sesuai dengan gaya belajar masing masing kelompok (Diferensiasi)
16. Guru menjelaskan petunjuk pengerjaan LKPD

Sintak 3 : Membimbing penyelidikan Individu maupun Kelompok

Diferensiasi proses

17. (Kelompok Visual) Peserta didik mengerjakan LKPD dengan menempel gambar komponen biotik dan abiotik yang ada dalam kehidupan sehari (Kreatif)
18. (Kelompok Auditori) Peserta didik mengerjakan LKPD berupa tulisan pemecahan masalah dengan sumber belajar video pembelajaran dan beberapa artikel dan gambar sumber belajar.(Bernalar kritis)
19. (Kelompok Kinestetik) Peserta didik melakukan percobaan pembuatan diorama ekosistem dalam kelompoknya melalui bahan bahan yang telah disediakan (Gotong Royong)
20. Guru memberikan arahan kepada peserta didik cara- cara pemecahan masalah.yang di berikan

Sintak 4 : Mengembangkan dan menyajikan hasil

Diferensiasi Produk

21. Setiap kelompok menyusun produk akhir yang sesuai dengan gaya belajar mereka
 - a. Kelompok Visual menampilkan hasil karya berupa menempel gambar –gambar komponen biotik dan abiotik.
 - b. Kelompok Auditori menampilkan presentasi hasil diskusi kelompoknya.
 - c. Kelompok Kinestetik menyampaikan hasil pembuatan diorama ekosistem

22. Masing-masing kelompok juga diberikan kesempatan untuk menyampaikan hasil karyanya di depan kelas
23. Sementara kelompok lain diberikan kesempatan untuk bertanya, menanggapi ataupun memberikan saran

Simtak 5 : Menganalisis dan mengevaluasi proses dan hasil pemecahan masalah

24. Guru memberikan penguatan pemahaman siswa dengan menayangkan video pembelajaran (TPACK) tentang ekosistem
25. Melalui video ini guru memberikan bimbingan pada peserta didik untuk menganalisis perubahan bentuk benda (Hot C4)
Link Youtube : <https://youtu.be/CoaJgQpXjAY?si=iYJxfHCpRbWF3GMr>
26. Guru dan peserta didik melakukan diskusi klasikal untuk membahas tentang ekosistem yang ada di lingkungan sekitar (Hot C5)
27. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya tentang pembelajaran yang sudah dilalui
28. Guru memberikan soal evaluasi kepada peserta didik.

Penutup (10 menit)

1. Guru bersama peserta didik membahas tentang manfaat pembelajaran yang telah dilakukan hari ini dan mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari
2. Guru bersama peserta didik membuat kesimpulan kegiatan pembelajaran hari ini.
3. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya
4. Guru memberikan tugas remedi dan pengayaan pada peserta didik
5. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam

E. Asesmen Penilaian

1. Sikap : Menggunakan rubrik penilaian sikap peserta didik pada saat Pembelajaran
2. Keterampilan : Menggunakan rubrik penilaian presentasi karya (LKPD)
3. Pengetahuan : Menggunakan tes tulis

F. Remedial & Pengayaan

1. Remedial:
Kepada siswa yang hasil belajarnya belum mencapai target guru melakukan pengulangan materi dengan pendekatan yang lebih individual dan memberikan tugas individual tambahan untuk memperbaiki hasil belajar siswa yang bersangkutan. (materi terlampir)
2. Pengayaan:
Kepada siswa yang daya tangkap dan daya kerjanya lebih dari siswa lain, guru memberikan kegiatan pengayaan yang lebih menantang dan memperkuat daya serapnya terhadap materi yang telah dipelajari. (materi terlampir)

Aspek	Refleksi
Penguasaan Materi	Apakah saya sudah memahami cukup baik materi dan aktifitas pembelajaran ini??
Penyampaian Materi	Apakah materi ini sudah tersampaikan dengan cukup kepada peserta didik?
Umpan Balik	Apakah 100% peserta didik telah mencapai penguasaan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai?

Lampiran 10. Cara Instal Aplikasi

No	Langkah	Deskripsi
1	Persiapkan Perangkat	Pastikan Anda menggunakan smartphone Android dengan spesifikasi minimum sebagai berikut: RAM setidaknya 2GB, tersedia ruang penyimpanan minimal 500MB, menjalankan sistem operasi Android versi 8.0 (Oreo) atau yang lebih baru, serta memiliki kamera yang berfungsi dengan baik.
2	Koneksi Internet	Aktifkan koneksi internet pada perangkat Anda (https://drive.google.com/file/d/1kUIJdVYgu8-qB3NtQFzEqNi997rOY7ER/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 ikan laut.
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



Dewa Putu Gede Suputra Yana lahir di Singaraja pada tanggal 30 September 2003. Saat ini, penulis bertempat tinggal di Banjar Dinas Satria, Desa Bungkulan, Kecamatan Sawan, Kabupaten Buleleng, Bali dan merupakan anak dari pasangan Bapak Dewa Putu Mersana dan Ibu Luh Yami Segama. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Penulis memulai pendidikan di Sekolah Dasar Negeri 8 Bungkulan, lalu pindah di Sekolah Dasar Negeri 6 Bungkulan dan lulus pada tahun 2015. Setelah itu, penulis melanjutkan pendidikan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Sawan dan menyelesaikannya pada tahun 2018. Pada jenjang pendidikan menengah atas (SMA), penulis menempuh pendidikan di SMK TI Bali Global 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.

