Nama : Ali Ar Ridla

NIM : 1931710069

Kelas : MI 1A-MI 1B

Waktu : 10.00 – 12.00 WIB

1. Soal ada di halaman berikutnya. Ada kesalahan penulisan pada kasus laporan akhir mahasiswa polinema. Harap dibaca dengan cermat!
2. Buat/Perbaiki Latar belakang, rumusan, batasan dan tujuan masalah sesuai dengan Judul tugas akhir tersebut (Judul tugas akhir tindak diganti/diperbaiki).
3. Kumpulkan dalam format NoAbs\_Nama.pdf pada file UTS\_PI\_MI1A/B

--SELAMAT MENGERJAKAN--

# Judul Tugas Akhir

*“Rancang Bangun Aplikasi Edukasi Seni Dan Budaya Di Sd Negeri Jatimulyo 01 Menggunakan Teknologi Augmented Reality.”*

# Latar Belakang

Secara umum, **pengertian budaya** adalah suatu cara hidup yang terdapat pada sekelompok manusia, yang berkembang dan diwariskan secara turun-temurun dari generasi ke generasi berikutnya. Budaya merupakan salah satu identitas suatu bangsa yang menjadikan bangsa tersebut mempunyai nilai-nilai yang wajib di pertahankan dan di lestarikan. Dalam lingkungan sekolah pun sudah diajarkan materi mengenai budaya yang ada di Indonesia. Namun, sampai saat ini media pembelajaran kebanyakan hanya menggunakan buku ilmu pengetahuan, modul pembelajaran, gambar untuk menampilkan macam-macam budaya dari suatu Daerah kepada siswa. Serta salah satu media pembelajaran yang sering digunakan adalah buku 3D yang dibuat secara manual. Tetapi kekurangan dari penggunaan buku 3D tersebut akan mudah rusak jika tidak disimpan dengan baik dan benar. Sehingga akibatnya siswa akan gampang merasa bosan dan kurang tertarik untuk belajar macam macam budaya di Indonesia mengingat pula index minat baca anak-anak di Indonesia sangatlah minim sekali jika dibandingkan dengan anak-anak di negara maju seperti di Singapore maka kami mencoba membuat terobosan baru dengan menggunakan perangkat teknologi, handphone salah satu untuk dijadikan alat belajar anak yang sangat relevan.

Di usia dini anak-anak sudah banyak yang paham dari penggunaan perangkat pintar tersebut sehingga anak-anak cenderung menghabiskan aktifitasnya dengan perangkat pintar tersebut. Dengan hal tersebut, sangat bagus jika memanfaatkan smartphone ini sebagai media pembelajaran mengenal macam-macam budaya yang ada di Indonesia. Salah satu caranya yaitu membuat media pembelajaran ini dibuat dengan semenarik mungkin menggunakan Teknologi Augmented Reality. Supaya anak-anak menjadi semangat dan tertarik untuk belajar macam-macam budaya yang ada di Indonesia.

# Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

* 1. Bagaimana cara membangun minat siswa dalam belajar seni dan budaya yang ada di Indonesia?
  2. Bagaimana cara mengasah daya ingat anak mengenai berbagai macam budaya yang ada di Indonesia?
  3. Bagaimana cara meningkatkan minat baca anak di Indonesia khususnya tentang budaya-budaya yang ada di Indonesia ?
  4. Bagaimana cara memberikan impact positif dalam penggunaan handphone pada anak sebagai pengganti dari game yang kurang bermanfaat ?

# Batasan Masalah

Agar skripsi penulis yang berjudul Rancang Bangun Aplikasi Edukasi Budaya Daerah Menggunakan Teknologi *Augmented Reality* Berbasis Android. Penerapan Konsep Edukasi untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa umumnya terkhusus dalam minat belajar apa saja budaya yang ada di Indonesia dapat berjalan sesuai dengan rencana dan tujuan awal, maka penulis memberikan batasan-batasan masalah yaitu :

1. Konsep edukasi ini diterapkan menggunakan Teknologi Augmented Reality yang berbasis android.
2. Terdapat edukasi budaya yang ada di Indonesia pada kelas 1- 6 SD khususnya tematik 1 dan 2 yang berupa rumah adat, pakaian adat dan Game untuk mengasah daya ingat anak.

# Tujuan

Adapun tujuan pembuatan aplikasi ini adalah mengembangkan suatu sistem aplikasi edukasi pengenalan seni dan budaya daerah pada kelas 1 -6 SD khususnya tematik 1 dan 2 dengan menggunakan teknologi *Augmented Reality* berbasis android sebagai media pembelajaran interaktif bagi Siswa yang efektif dalam memberikan informasi tentang deskripsi kebudayaan-kebudayaan terutama pada rumah adat dan pakaian adat yang ada di Indonesia. Sehingga membangun motivasi siswa dalam belajar budaya yang ada di Indonesia dengan cara yang lebih menarik.