

ABSTRAK

IMPLEMENTASI *AUGMENTED REALITY* PENGENALAN PAKAIAN ADAT TRADISIONAL MENGGUNAKAN METODE *MARKER BASED TRACKING* BERBASIS *MOBILE* ANDROID PADA SD NEGERI SUKASARI 7

Oleh : Rizky Maulana (1511502435)

Kurangnya pemanfaatan teknologi *Augmented Reality* di Sekolah Dasar (SD) Negeri Sukasari 7 dalam pengenalan materi. Media sebelumnya yang digunakan untuk menyampaikan materi dianggap kurang efektif karena hanya memperlihatkan satu sisi atau sudut pandang yang searah dan kurang interaktif untuk belajar. Perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media yaitu tujuan pembelajaran, efektif, dan mudah diperoleh, peserta didik, penggunaan, tidak kaku, biaya, dan kualitas. Salah satu perkembangan media pembelajaran yang saat ini masih baru adalah media pembelajaran dengan menggunakan *augmented reality*. Hasil akhir berupa media pembelajaran interaktif dengan *augmented reality*. Dalam penelitian ini penulis menyediakan solusi atau inovasi dalam melakukan suatu metode pembelajaran pengenalan pakaian adat Indonesia pada siswa/i SD Negeri Sukasari 7 agar lebih menarik dan mudah untuk dipahami. Aplikasi ini dibuat untuk menambahkan media pembelajaran ber-teknologi *Augmented Reality* pada Sekolah Dasar Negeri Sukasari 7 agar proses pembelajaran tentang pengetahuan Pakaian Adat Tradisional di Indonesia menjadi lebih menarik dan interaktif karena terdapat objek 3D. Aplikasi ini menggunakan Metode *Marker Based Tracking*, dimana *marker* objeknya nanti berupa kertas 2D, aplikasi ini berjalan di *platform* Android. Hasil uji responden menggunakan kuisioner ISO 9126 yang dilakukan pada 31 siswa menghasilkan 89% dari hasil pengujian tersebut dapat disimpulkan aplikasi yang dibuat dapat berjalan dengan baik.

Kata Kunci : Teknologi, *Augmented Reality*, Pakaian Adat, Objek3D, Android.
XV + 90 Halaman; 54 gambar; 3 tabel; 3 lampiran