

ABSTRAK

IMPLEMENTASI TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TENTANG LANDMARK (MARKAH TANAH) BERBASIS ANDROID PADA SISWA SD MULYA PANTURA

Oleh : Azkia Amalia (1511500736)

Pelajaran tentang negara – negara di dunia tidak terlepas dari *Landmark* yang merupakan objek khusus pada suatu negara. Banyak siswa yang mempelajari pelajaran tersebut tetapi kurang memahami informasi penting pada suatu objek *landmark*. Pembuatan *Augmented Reality* menggunakan beberapa *software* yang digunakan untuk pembuatan aplikasi dari awal hingga akhir yaitu Unity 3D, Blender dan *software* pendukung lainnya. Objek yang dibuat yaitu mengenai landmark yang ada di suatu negara. Setelah *Augmented Reality* sudah bisa digunakan, gambar di buku pelajaran dapat diganti dengan marker. Marker adalah pola yang dibuat dalam bentuk gambar yang akan dikenali oleh kamera. Teknologi *Augmented Reality* pada aplikasi pengenalan *Landmark* di dunia diharapkan dapat menyumbangkan inovasi pembelajaran dan mampu menabahnya variasi dari media pembelajaran sebelumnya di SD Mulya Pantura.

Kata kunci : Augmented Reality, Landmark, Android SDK

xiii+50 halaman; 17 gambar; 12 tabel; 2 lampiran