

EFRIANDA GALAN PRASETYA, 18.240.0059

MEDIA PEMBELAJARAN RUMAH ADAT JAWA UNTUK MATA PELAJARAN IPS SEKOLAH DASAR BERBASIS *AUGMENTED REALITY*, di bawah bimbingan Bapak Mosses Aidjili, S.Kom.,M.Kom., dan Ibu Risqiati, S.Kom., M.Kom. 110+ xiv halaman / 52 gambar / 12 tabel / 37 daftar pustaka (20013-2020).

ABSTRAK

Pengenalan rumah adat merupakan salah satu materi pada mata pelajaran IPS Sekolah Dasar khususnya kelas 5 di SD Negeri 2 Pasekaran Batang. Saat ini, media yang digunakan untuk pembelajaran masih menggunakan buku yang isinya berupa teks dan gambar diam, sehingga menjadikan siswa hanya bisa melihat gambar tersebut dan tidak bisa dilihat detail dari bentuk rumah secara meluas. Hal ini dilihat dari kuisioner yang menyimpulkan bahwa sebanyak 85% siswa sulit mengerti untuk mempelajari mata pelajaran IPS tentang rumah adat jawa dengan menggunakan buku paket. Untuk mengatasi masalah tersebut, maka dibuatkanlah media pembelajaran rumah adat yang dapat menampilkan obyek 3D secara real-time, salah satunya adalah menggunakan Augmented Reality (AR). Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) menurut Sutopo (2012) melalui tahapan-tahapannya yaitu tahapan concept, design, material collecting, assembly, testing dan distribution. Dalam tahap pengujiannya menggunakan pengujian GUI (Graphic User Interface) dan UAT (User Acceptance Test). Melalui serangkaian tahap pengembangan sistem dan pengujian tersebut maka menghasilkan aplikasi “Media Pembelajaran Rumah Adat Jawa Berbasis Augmented Reality” yang mendapatkan hasil pengujian bahwa aplikasi dapat berjalan sesuai rancangan tanpa error dan dapat membantu proses pembelajaran serta layak dijadikan sebagai media bantu pembelajaran pada materi pelajaran terkait. Aplikasi media pembelajaran ini berbasis android yang dapat dipelajari secara mandiri dimanapun dan kapanpun tanpa koneksi internet. Kesesuaian materi, isi konten, dan kemenerikkan tampilan mempunyai pengaruh terhadap kepuasan pengguna dalam penggunaan media pembelajaran tersebut kedepannya. Aplikasi akan lebih baik jika aplikasi dapat berjalan lebih cepat saat memuat objek 3D serta tambahan informasi teksnya. Aplikasi ini memerlukan pengembangan fitur server yang dapat memberikan informasi pembaharuan secara otomatis pada aplikasi.

Kata Kunci : *Media Pembelajaran, Rumah Adat Jawa, IPS, Sekolah Dasar, Augmented Reality.*

EFRIANDA GALAN PRASETYA, 18.240.0059

MEDIA PEMBELAJARAN RUMAH ADAT JAWA UNTUK MATA PELAJARAN IPS SEKOLAH DASAR BERBASIS *AUGMENTED REALITY*, di bawah bimbingan Bapak Mosses Aidjili, S.Kom., M.Kom., dan Ibu Risqiati, S.Kom., M.Kom. 110+ x halaman / 52 gambar / 12 tabel / 37 daftar pustaka (20013-2020).

ABSTRACT

The introduction of traditional houses is/one of the materials in the social studies subject for elementary school, especially grade 5 at SD Negeri 2 Pasekaran Batang. Currently, the media used for learning still uses books whose contents are in the form of text and still images, so that students can only see the image and cannot see details of the shape of the house widely. This can be seen from the questionnaire which concluded that as many as 85% of students found it difficult to understand social studies subjects about Javanese traditional houses using textbooks. To overcome this problem, a traditional house learning media is made that can display 3D objects in real-time, one of which is using Augmented Reality (AR). The system development method used is the MDLC (Multimedia Development Life Cycle) method according to Sutopo (2012) through the stages, namely the concept, design, material collecting, assembly, testing and distribution stages. In the testing phase, it uses GUI (Graphic User Interface) and UAT (User Acceptance Test) testing. Through a series of system development stages and these tests, it produces the application "Javanese Traditional House Learning Media Based on Augmented Reality" which gets test results that the application can run according to the design without errors and can help the learning process and is worthy of being used as a learning aid media on related subject matter. This learning media application is based on Android which can be studied independently anywhere and anytime without an internet connection. The suitability of the material, content, and attractiveness of the display have an influence on user satisfaction in using the learning media in the future. Apps will be better if they can run faster when loading 3D objects and their additional text information. This application requires the development of a server feature that can provide automatic update information on the application.

Keywords : *Learning Media, Javanese Traditional House, Social Science, Primary school, Augmented Reality.*