

RINGKASAN

Kurangnya media pendukung yang digunakan untuk mengajar oleh guru PPKN SMP Negeri 1 Sumbang dalam pembelajaran khususnya dalam pembelajaran nama rumah adat menjadi salah satu kendala dalam kegiatan belajar mengajar. Selama ini cara yang digunakan guru dalam penyampaian hanya menggunakan metode konvensional, menggunakan buku paket dan koran yang kemudian dibuat menjadi kliping. Dalam upaya mempermudah guru dalam menyampaikan mata pelajaran khususnya PPKN maka dibuatnya media pembelajaran mengenalkan nama rumah adat di Indonesia dengan memanfaatkan *Augmented Reality* yang diaplikasikan ke dalam perangkat mobile untuk mengenalkan kebudayaan di Indonesia dalam pembelajaran nama rumah adat untuk siswa-siswi di SMP Negeri 1 Sumbang. Metode pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah Multimedia Development Life Cycle (MDLC) versi Luther Sutopo yang terdiri dari 6 tahap. Hasil dari penelitian ini yaitu telah dibuatnya Aplikasi Mobile Augmented Reality untuk mengenal kebudayaan di Indonesia, sehingga membantu guru dalam proses belajar mengajar dan meningkatkan ketertarikan siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sumbang terhadap mata pelajaran PPKN dengan pokok bahasan mengenai rumah adat di Indonesia yang dibuat menggunakan Unity. Dari hasil *beta test* dengan dua guru di mata pelajaran PPKN didapatkan hasil presentase sebesar 100%. Hal ini menunjukkan media pembelajaran ini sudah layak untuk digunakan sebagai media mengenalkan nama rumah adat di SMP Negeri 1 Sumbang.

Kata Kunci : *Augmented Reality*, Rumah Adat, MDLC, Unity, Android

ABSTRACT

Lack of supporting media used for teaching by PPKN teachers at SMP Negeri 1. Contributing in learning especially in learning traditional house names is one of the obstacles in teaching and learning activities. During this time the method used by the teacher in submitting only uses conventional methods, using textbooks and newspapers which are then made into clippings. In an effort to facilitate teachers in delivering subjects, especially PPKN, learning media was introduced to introduce traditional house names in Indonesia by utilizing the Augmented Reality that was applied to mobile devices to introduce Indonesian culture in learning the name of traditional houses for students in Sumbang 1 Public Middle School. The development method used in this study is Luther Sutopo's Multimedia Development Life Cycle (MDLC) which consists of 6 stages. The results of this study are the Mobile Augmented Reality Application to get to know the culture in Indonesia, so that it helps teachers in the teaching and learning process and increases the interest of seventh grade students of SMP Negeri 1 Sumbang to PPKN subjects with the subject of traditional houses in Indonesia made using Unity . From the beta test results with two teachers in the PPKN subjects the percentage results were 100%. This shows that the learning media is suitable to be used as a media to introduce the name of the traditional house in SMP Negeri 1 Sumbang.

Keyword : Augmented Reality, traditional house, MDLC, Unity, Android