

## RINGKASAN

Media pembelajaran ternyata selalu mengikuti perkembangan teknologi yang ada, mulai dari teknologi cetak, audio visual, komputer sampai teknologi gabungan antara teknologi cetak dengan komputer. Saat ini media pembelajaran hasil gabungan teknologi cetak dan komputer dapat diwujudkan dengan teknologi *Augmented Reality* (AR). Mengikuti keadaan lingkungan di dunia nyata yang dapat diterapkan pada perangkat *mobile*. Implementasi yang digunakan teknologi *Augmented Reality* menggunakan media buku yang didalamnya terdapat *marker* untuk *scan*, dari proses *scan* menggunakan *smartphone* akan muncul 3 dimensi rumah adat beserta penjelasan rumah adat tersebut. Media pembelajaran mengenalkan rumah adat pada saat ini sangat monoton yaitu buku yang memaparkan teks dan gambar 2 dimensi yang membuat siswa-siswi merasa bosan dalam mempelajari materi tersebut dan akan mengalami kendala dalam mengingat masing-masing rumah adat yang berasal dari provinsi di Indonesia. Menggunakan *Augmented Reality* yang mampu merealisasikan dunia virtual ke dunia nyata, dapat mengubah objek-objek tersebut menjadi objek 3 dimensi, sehingga metode pembelajaran tidaklah monoton dan siswa-siswi jadi terpacu untuk mengetahui dari bentuk rumah adat sebanyak 30, seperti mengetahui bentuk dari rumah adat dan keterangan dari masing-masing rumah adat tersebut ketika di *scan* menggunakan *smartphone*. Tujuan penelitian ini adalah membuat *marker* buku rumah adat yang diterapkan pada *Augmented Reality* untuk media pembelajaran mengenalkan rumah adat di Indonesia. Penelitian ini menggunakan pengembangan sistem ADDIE. Peneliti melakukan pengujian terhadap tingkat penyampaian pesan pengenalan rumah adat yang telah dibuat menggunakan kuesioner yang telah disebarakan kepada siswa-siswi SMP Negeri 1 Sumbang kelas VIIA dan telah ditanggapi sebanyak 32 responden dengan hasil akhir bahwa tingkat penyampaian pesan pengenalan rumah adat memiliki kualitas yang baik. Hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran menggunakan penerapan *Augmented Reality* menggunakan *marker* buku efektif untuk mengenalkan kebudayaan Indonesia untuk pelajar.

Kata Kunci : ADDIE, *Augmented Reality*, Kebudayaan, *Marker*, Media Pembelajaran, Rumah Adat.

## **ABSTRACT**

*Learning media turns out to always follow the development of existing technologies, ranging from print technology, audio visual, computers to the combined technology of print technology with computers. Currently learning media of the result the combine technology print and the technology computer can be realized with the technology of Augmented Reality (AR). Following environmental conditions in the real world that can be applied to mobile devices. The implementation who used Augmented Reality technology uses book media in which there are markers for scans, from the scan process using a smartphone there will appear 3 dimensions of the traditional house along with an explanation of the traditional house. The learning media to introduce the traditional houses at this time is very monotonous, namely a book that exposes 2-dimensional texts and images that make students feel bored in learning the material and will experience obstacles in remembering each traditional house from a province in Indonesia. Using Augmented Reality that is able to realize the virtual world into the real world, it can transform these objects into 3-dimensional objects, so the learning method is not monotonous and students are encouraged to know about the shape 3D traditional houses, such as knowing the form of traditional houses and information from each of the traditional houses when scanned using a smartphone. The purpose of this study is to make traditional house book markers that are applied to Augmented Reality for learning media to introduce traditional houses in Indonesia. This research uses the development of the ADDIE system. The researcher conduct tested the level of delivery of messages on the introduction of traditional houses that had been made using a questionnaire that had been distributed to students of Junior high school country 1 Sumbang in the VIIA class and had responded to 32 respondents with the final results that the message delivery about level of introduction to traditional house has a good quality. The results of this study are learning media using the application of Augmented Reality using effective book markers to introduce Indonesian culture to students.*

*Keyword : ADDIE, Augmented Reality, Culture, Markers, Learning Media, Traditional Houses.*