

ABSTRAK

RANCANG BAGUN PENGENALAN PROFILE PROVINSI PADA PULAU SUMATERA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SISWA SEKOLAH DASAR MENGGUNAKAN TEKNOLOGI 3D AUGMENTED REALITY

Oleh

Luqmanul Hakim
luqmanulkun@gmail.com

Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran dalam dunia pendidikan sangatlah penting guna mempermudah dalam penyampaian materi pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan teknologi Augmented Reality (AR) dengan metode marker based tracking dalam pembelajaran profile Provinsi di Pulau Sumatera bagi siswa SDN 2 Kutadalom. Penelitian ini memfokuskan pada pengembangan aplikasi berbasis Android yang memanfaatkan metode marker based tracking untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Metode marker based tracking memungkinkan pengguna untuk menggabungkan dunia nyata dengan elemen-elemen virtual melalui pengenalan marker yang ada di lingkungan sekitarnya. Aplikasi yang dikembangkan dalam penelitian ini akan memungkinkan siswa untuk mengarahkan perangkat Android mereka ke marker yang terkait dengan profil Provinsi di Pulau Sumatera, dan kemudian akan muncul konten AR yang berisi informasi multimedia mengenai provinsi tersebut. Hasil dari penelitian ini yaitu aplikasi Augmented Reality dengan metode marker based tracking yang dapat memunculkan objek 3D logo dengan informasi yang terkait dengan profile Provinsi dan audio yang berisikan sejarah Provinsi.

Kata kunci : Augmented reality, Marker based tracking, Pembelajar, Siswa.

ABSTRACT

A 3D AUGMENTED REALITY TECHNOLOGY FOR INTRODUCING LAMPUNG PROVINCE, THE ISLAND OF SUMATERA AS A LEARNING MEDIA FOR PRIMARY SCHOOL STUDENT

By :

Luqmanul Hakim

luqmanulkun@gmail.com

The use of technology as a learning medium in the world of education is very important to make it easier to deliver learning material. This research aims to apply Augmented Reality (AR) technology with a marker-based tracking method in learning provincial profiles on the island of Sumatra for students at SDN 2 Kutadalom. This research focuses on developing an Android-based application that utilizes marker-based tracking methods to provide a more interactive learning experience. The marker-based tracking method allows users to combine the real world with virtual elements through recognizing markers in the surrounding environment. The application developed in this research will allow students to direct their Android devices to markers related to provincial profiles on the island of Sumatra, then AR content will appear containing multimedia information about the province. The result of this research is an Augmented Reality application with a marker-based tracking method which can display a 3D logo object with information related to the Province profile and audio containing the history of the Province.

Keywords: *Augmented Reality, Marker Based Tracking, Learners, Students.*