

ABSTRAK

Pada sekolah dasar terdapat mata pelajaran yang mempelajari tentang kebudayaan tradisi di Indonesia dari berbagai suku dan adat misalnya tentang baju adat, rumah adat, senjata, tarian, alat musik tradisional dan lainnya. Salah satu sekolah dasar yang dijadikan penelitian ini adalah SDN 03 Bejen. Di Indonesia banyak terdapat bermacam-macam senjata tradisional yaitu 33 jenis senjata tradisional. Seringkali para guru menjelaskan macam-macam senjata tradisional hanya sebatas gambar dan namanya saja, hal tersebut yang membuat siswa susah memahami materi. Agar pembelajaran menarik dan mempermudah siswa memahami materi, maka perlu adanya suatu inovasi pembelajaran yang lebih menarik lagi.

Oleh karena itu, untuk menarik minat anak sekolah dasar dalam memahami materi kebudayaan di Indonesia khususnya senjata tradisional diperlukan teknologi *augmented reality*, anak-anak dapat melihat objek-objek 3D senjata tradisional yang terdapat di Indonesia sehingga mereka mendapatkan informasi yang lebih nyata dari object yang dipelajari.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, studi pustaka dan dokumentasi sedangkan metode pengembangan sistem menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*. Pembuatan aplikasi ini menggunakan berbagai *software* yaitu *3ds Max* untuk pembuatan objek 3 dimensi, *Unity3D* untuk membuat *augmented reality* dan *CorelDraw* untuk membuat desain interface, *marker* dan katalog.

Hasil pengujian blackbox menunjukkan aplikasi dapat berhasil dijalankan pada *smartphone android*. Hasil pengujian *device* android menunjukkan aplikasi telah *compatible* di semua *smartphone* dengan *RAM* minimal *1GB*. Hasil pengujian pengguna pada 30 responden, dimana respon sebanyak 97% menyatakan baik hingga sangat baik sehingga aplikasi yang dibuat sesuai dengan yang diharapkan.

Kata Kunci : *augmented reality*, senjata tradisional, object 3D, SDN 03 Bejen

ABSTRACT

In elementary school related to traditional lessons about in Indonesia from various tribes and customs about traditional clothes, traditional houses, weapons, dances, traditional musical instruments and others. One of the primary schools that was used as the research was SDN 03 Bejen. In Indonesia there are many kinds of traditional weapons, namely 33 types of traditional weapons. Often the teachers explain the types of traditional weapons only to the image and name, which makes students try to understand the material. In order for learning to be interesting and make it easier for students to understand the material, it is necessary to have a more interesting learning.

Therefore, to attract the interest of elementary school children in material debates in Indonesia children can see objects.

Data collection methods in this study using observation, literature study and documentation while the method of system development using Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method. Making this application using various software that is 3ds Max for creating object 3D, Unity3D to create augmented reality, and Photoshop to create layout design, *marker* and brochure.

The results of blacbox text is the application can be successfully run on a smartphone. The test results android device shows the application has been compatible on all smartphones with a minimum of 1GB of RAM. The results of user testing for 30 responser where the response of 97% states good to very well so that the application made accordingly with the expected.

Keywords: augmented reality, traditional weapons, 3D objects, SDN 03 Bejen.