

ABSTRAK

Aplikasi Pengenalan Rumah Adat Indonesia Berbasis *Augmented Reality* ini bersumber dari proses pembelajaran mengenai materi rumah adat Indonesia di SDN Dayeuh Kolot 12. Dimana proses pembelajaran masih terbilang monoton dengan menggunakan metode buku dan adapun prakteknya yaitu membuat kerajinan tangan berupa rumah dengan menggunakan stik kayu dan lem sebagai bahannya. Tujuan dibuatnya aplikasi ini agar siswa/siswi lebih antusias mengenal rumah adat Indonesia yang dimana rumah adatnya sangat beragam dan mempunyai ciri khasnya masing-masing. Metode yang digunakan dalam membangun Aplikasi Pengenalan Rumah Adat Indonesia Berbasis *Augmented Reality* ini dengan metode ADDIE(*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Software yang digunakan adalah Unity 3D dan Blender dengan bahasa pemrograman C# dalam pembuatan aplikasi berbasis *Augmented Reality* ini. Pengujian yang dilakukan pada aplikasi ini menggunakan *Black Box Testing*. Dengan adanya aplikasi ini di harapkan dapat membantu proses pembelajaran mengenal rumah adat lebih interaktif di SDN Dayeuh Kolot 12.

Kata Kunci: Rumah Adat Indonesia, Augmented Reality, Media Pembelajaran.