

ABSTRAK

IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN WAYANG DENGAN METODE MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE (Studi Kasus: SD Negeri 2 Adisana, Kebasen, Banyumas)

Oleh

Amanda Dzunuri Elvira Yaniar

21102242

Pembelajaran budaya lokal di sekolah dasar masih didominasi oleh media konvensional seperti buku dan gambar. Hal ini menyulitkan siswa, khususnya yang lambat belajar, dalam memahami tokoh wayang dalam mata pelajaran Budaya Banyumasan. Dibutuhkan media pembelajaran interaktif yang mempermudah pengenalan karakter wayang. Sistem yang dirancang memiliki masukan berupa penanda visual dan keluaran berupa model karakter wayang dalam bentuk visual dan suara penjelasan.

Materi budaya lokal seperti wayang penting dikenalkan sejak dini untuk menumbuhkan rasa cinta budaya. Namun, keterbatasan media pembelajaran menyebabkan siswa kurang antusias. Beberapa metode seperti diskusi kelompok dan kolase sudah diterapkan, namun masih belum membantu sebagian siswa membedakan karakter wayang. Dibutuhkan solusi yang lebih menarik dan mendukung berbagai gaya belajar siswa.

Solusi yang dikembangkan adalah aplikasi berbasis *Android* dengan teknologi *Augmented Reality*. Aplikasi ini menampilkan sebelas karakter wayang dalam bentuk visual *flat 3D* dan tambahan penjelasan berupa audio, dengan metode *Multimedia Development Life Cycle* yang terdiri dari enam tahap: konsepsi, desain, pengumpulan materi, pembuatan, pengujian, dan distribusi. Pengujian sistem dilakukan menggunakan *Black Box Testing* dan *User Acceptance Testing*.

Aplikasi yang dikembangkan mampu mengenali penanda dengan baik dan seluruh fitur berjalan tanpa kendala. Pengujian menunjukkan tingkat kepuasan pengguna sebesar 96,46%. Aplikasi dinilai menarik, mudah digunakan, dan membantu siswa memahami perbedaan antar karakter wayang.

Kata kunci: Teknologi *Augmented Reality*, Budaya Wayang, Pendidikan Dasar, *Multimedia Development Life Cycle*, Aplikasi, Sistem Operasi Android