

ABSTRAK

PENERAPAN TEKNOLOGI *AUGMENTED REALITY* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ALTERNATIF WAYANG KULIT UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR

Oleh

Syahliana Iqbal Nurhidayat

17102046

Wayang kulit menggambarkan bagian dari budaya Jawa yang dimiliki oleh masyarakat Jawa yang layak dilestarikan keberadaannya. Salah satu upaya melestarikannya ialah dengan teknik mengenalkan tokoh wayang kulit pada pembelajaran resmi. Modul wayang kulit mulai dikenalkan pada siswa kelas III sekolah dasar. Wayang kulit ialah salah satu kompetensi dasar yang kurang dipahami oleh mayoritas siswa sebab dianggap tidak mudah untuk dipelajari dari nama ataupun wujudnya. Oleh sebab itu, untuk menanggulangi permasalahan di atas diperlukan sesuatu inovasi pendidikan dengan memanfaatkan teknologi *augmented reality*. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan para siswa bisa terbantu dalam menguasai modul tokoh wayang kulit pada pelajaran bahasa Jawa. Aplikasi pendidikan wayang kulit terbuat dengan memanfaatkan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) dengan pengembangan *augmented reality* adalah *marker based tracking*. Hasil *output* pada aplikasi ini yakni aplikasi akan menunjukkan video dilayar *smartphone* yang berisikan modul pendidikan pengenalan tokoh wayang kulit. Pada hasil pengujian *black box* mendapatkan presentase 96,7%, pengujian jarak kamera mendapatkan hasil 64%, pengujian sudut kamera mendapatkan hasil 80%, pengujian intensitas cahaya mendapatkan hasil 100%. Pada hasil pengujian *usability*, aplikasi kawanda mendapatkan hasil *adjective rating* sebesar 76,15 dengan jenis *Good*, mendapatkan hasil *grade scale* dengan jenis B, serta mendapatkan *acceptability ranges* dengan jenis *acceptable*.

Kata Kunci : MDLC, *Augmented Reality*, Wayang Kulit, *Marker Based Tracking*