

APLIKASI AUGMENTED REALITY PEMBELAJARAN RUMAH ADAT INDONESIA (STUDI KASUS : SEKOLAH DASAR NEGERI 01 GANDUL DEPOK)

Agung Solehan

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk mempermudah siswa-siswi sekolah dasar dalam memahami dan mengenal rumah adat di Indonesia. Aplikasi ini dibuat dengan metode *Augmented Reality*, menggunakan *Marker Based Tracking* yang didesain dengan menggunakan aplikasi 3D max. Aplikasi ini dirancang menggunakan OpenGL berbasis komputer untuk menghasilkan aplikasi pembelajaran yang mudah digunakan sehingga dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa-siswi sekolah dasar dalam pembelajaran rumah adat Indonesia. Diharapkan dengan dibuatnya aplikasi pembelajaran rumah adat Indonesia ini dapat membantu mempermudah para siswa-siswi sekolah dasar dalam mengenal rumah adat Indonesia.

Kata kunci : Pembelajaran, *Augmented Reality*, *Marker Based Tracking*, Rumah adat Indonesia

AUGMENTED REALITY APPLICATION LEARNING TRADITIONAL HOUSE INDONESIA (CASE STUDY:PRIMARY STATE 01 GANDUL DEPOK)

Agung Solehan

Abstract

This study was conducted to facilitate students in the elementary school to understand and recognize the traditional house in Indonesia. This application was made by the method of Augmented Reality, using Marker Based Tracking is designed by using 3D applications max. This application is designed using OpenGL based computer to generate learning application that is easy to use so as to increase the interest and understanding of elementary school students in learning Indonesian traditional house. Expected to learning applications built custom homes Indonesia can help facilitate the elementary school students in recognizing Indonesian traditional house.

Keywords : Learning, *Augmented Reality*, *Marker Based Tracking*, Indonesian traditional house