

ABSTRAK

Materi pelajaran merupakan salah satu faktor dalam proses belajar mengajar. Banyak beragam materi pelajaran di sekolah dasar, salah satunya yaitu materi pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang mengkaji kehidupan sosial yang bahannya didasarkan pada kajian sejarah dan pengetahuan sosial. Terdapat materi pelajaran IPS yang membahas rumah adat Indonesia. Bentuk rumah adat yang beranekaragam dari berbagai provinsi di Indonesia membuat siswa-siswi mengalami kesulitan untuk menghafal dan memahami bentuk serta ciri khas dari rumah adat. Dikarenakan tidak adanya media pembelajaran yang mendukung materi pelajaran membuat siswa kesulitan dalam pemahaman materi.

Bentuk dari aplikasi pembelajaran rumah adat memanfaatkan teknologi *augmented reality* untuk mendukung konsep penyampaian materi didalam aplikasi pembelajaran rumah adat. Metode yang digunakan dalam perancangan dan pembuatan aplikasi adalah metode pengembangan multimedia. Metode pengembangan multimedia terdiri dari konsep, disain, pengumpulan materi, pembuatan, pengujian dan distribution. Perangkat lunak yang digunakan untuk membuat aplikasi pembelajaran rumah adat adalah aplikasi *Autodesk 3DS Max* sebagai pembuatan objek 3D, *OpenSpace3D Editor* sebagai pembuatan visual *Augmented Reality*, *CorelDRAW X4* sebagai pembuatan buku panduan penggunaan aplikasi, *Adobe Flash Professional CS5* sebagai pembuatan *interface*, *Adobe Photoshop CS3* untuk pembuatan *material* dan *texture* objek 3D, dan *Inno Setup Compiler* untuk pembuatan instaler program.

Aplikasi pemanfaatan teknologi *augmented reality* sebagai pembelajaran rumah adat Indonesia berbasis multimedia telah berhasil dibuat untuk menyelesaikan masalah kurangnya media pembelajaran interaktif yang diharapkan berguna sebagai penunjang belajar pada siswa kelas 4 sekolah dasar. Aplikasi pembelajaran rumah adat dapat mevisualisasikan menggunakan kamera yang mendeteksi marker sehingga menampilkan objek rumah adat 3 dimensi. Serta terdapat gambar rumah adat beserta keterangannya dan fitur latihan soal untuk mengevaluasi materi yang telah dipelajari.

Kata-kata kunci: aplikasi, rumah adat, dan *augmented reality*