

**PENERAPAN AUGMENTED REALITY PADA APLIKASI PENGENALAN
AKSARA JAWA KELAS IV DI SD NEGERI SRONDOL WETAN 04
BANYUMANIK SEMARANG**

LUKMAN SANDJAYA

*Program Studi Teknik Informatika - S1, Fakultas Ilmu
Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

URL : <http://dinus.ac.id/>

Email : 111201106478@mhs.dinus.ac.id

ABSTRAK

Bahasa Jawa di Sekolah Dasar merupakan bagian dari kurikulum muatan lokal (mulok) terdiri dari beberapa standar kompetensi diantaranya membaca dan menulis aksara Jawa. Berdasarkan pengamatan dalam pembelajaran membaca huruf Jawa guru cenderung menggunakan metode ceramah. Dengan metode ceramah tersebut, pembelajaran bahasa huruf Jawa kurang interaktif, oleh karena itu diperlukan media pembelajaran baru untuk pengenalan aksara Jawa. Media pembelajaran merupakan sarana atau media yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar baik berupa media visual, audio maupun audio visual. Dengan adanya media pembelajaran interaktif aksara Jawa, guru dapat terbantu dalam menyampaikan materi aksara Jawa kepada siswa sehingga siswa menjadi tertarik dalam mempelajari aksara Jawa. Salah satu contoh media interaktif baru adalah Augmented Reality. Augmented Reality adalah teknologi dengan konsep menggabungkan dimensi dunia nyata dengan dimensi dunia maya yang ditampilkan secara realtime. Pada tugas akhir ini, dikembangkan sebuah aplikasi Augmented Reality yang ditujukan kepada guru sebagai alat pembelajaran huruf Jawa untuk siswa. Aplikasi ini dibuat dengan Vuforia SDK sebagai alat untuk mengembangkan Augmented Reality dengan Unity berbasis Android. Aplikasi pengenalan huruf Jawa yang menampilkan model 3 dimensi di layar perangkat Android dan mengeluarkan suara pelafalan huruf Jawa.

Kata Kunci : Huruf Jawa, Media pembelajaran, Augmented Reality, Android

IMPLEMENTATION OF AUGMENTED REALITY ON APPLICATION OF JAVANESE LETTER INTRODUCTION FOR FOURTH GRADE AT SD NEGERI SRONDOL WETAN 04 BANYUMANIK SEMARANG

LUKMAN SANDJAYA

*Program Studi Teknik Informatika - S1, Fakultas Ilmu
Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

URL : <http://dinus.ac.id/>

Email : 111201106478@mhs.dinus.ac.id

ABSTRACT

Javanese language in Elementary school becomes a part of local payload curriculum consisting of competency standards i.e. reading and writing Javanese letter. According to observation of reading Javanese letter lesson, teachers tend to use speech method. However, using such method makes the learning of Javanese letter less effective, therefore teachers need to use more interactive teaching media to make learning process more effective. Learning media is a means or media used in teaching and learning activities in the form of visual media, audio and audio-visual. Teacher can effectively deliver the materials and attract students attention using interactive teaching media of Javanese letter. One of the newest teaching media is Augmented Reality. Augmented Reality is a technology in which combining the dimension of real world with virtual world but shown as realtime. In this final project, the writer develops an Augmented Reality application for teachers as a media of teaching Javanese letter. This software is designed with Vuforia SDK as a tool to develop Augmented Reality using Unity Android Basic. This application is able to show 3 dimension model on Android screen and sound off the Javanese letter.

Keyword : Javanese Letter, Learning Media, Augmented Reality, Android