

# PEMBUATAN PETA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA BELAJAR RUMAH ADAT NUSANTARA

Nama: Beryl Giralaine

IF P.K-Multimedia

Pembimbing:

Tyrza Adelia, S.Sn., M.Inf.Tech.

Lisana S.Kom., M.Inf.Tech., Ph.D.

## ABSTRAKSI

Di dalam mata pelajaran Tematik Tema 7 Kelas 4 SD terdapat materi pembelajaran rumah adat. Rumah adat adalah sebuah representasi kebudayaan yang paling tinggi dalam setiap komunitas, suku, atau masyarakat. Media pembelajaran yang diberikan kepada siswa kelas 4 SD saat ini hanyalah buku paket dan penjelasan pengajar yang menyebabkan siswa menjadi tidak maksimal untuk mempelajari budaya melalui rumah adat. Oleh karena itu, siswa cenderung bosan dan kurang antusias dalam mempelajari rumah adat karena materi tersebut dilihat sebagai materi yang harus dihafal saja. Pembuatan peta interaktif sebagai media pembelajaran Rumah Adat Nusantara dengan *augmented reality* 3D mampu meningkatkan minat belajar siswa. Dengan adanya objek 3D dan informasi keunikan setiap rumah adat, siswa dapat memperluas wawasannya. Mengacu pada uji validasi yang telah dilakukan, siswa menjadi lebih antusias dan mengalami peningkatan pemahaman mengenai materi rumah adat. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *augmented reality* dapat menjadi media pembelajaran menarik bagi siswa kelas 4 SD.

**Kata Kunci:** Rumah Adat, Peta Interaktif, *Augmented Reality*

# THE CREATION OF AN INTERACTIVE MAP AS A LEARNING MEDIA FOR TRADITIONAL HOUSES OF NUSANTARA

Name: Beryl Giralaine

IF P.K-Multimedia

Contributor:

Tyrza Adelia, S.Sn., M.Inf.Tech.

Lisana S.Kom., M.Inf.Tech., Ph.D.

## ABSTRACT

In the Thematic Subject of Theme 7 in Grade 4 of Elementary School, there is a learning material about traditional houses. Traditional houses are the highest representation of culture in every community, tribe, or society. The learning media provided to Grade 4 students currently are only textbooks and teacher explanations, which cause students to not fully maximize their learning of culture through traditional houses. As a result, students tend to get bored and lack enthusiasm in learning about traditional houses because they perceive the material as something to be memorized. The creation of an interactive map as a learning media for the Traditional Houses of the Archipelago with 3D augmented reality can enhance students' learning interest. With the presence of 3D objects and information about the uniqueness of each traditional house, students can broaden their knowledge. Based on the validation test conducted, students become more enthusiastic and experience an improvement in understanding the material about traditional houses. Therefore, it can be concluded that augmented reality learning media can be an engaging learning tool for Grade 4 students.

**Keywords: Traditional Houses, Interactive Map, Augmented Reality**