

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI
AUGMENTED REALITY MATA PELAJARAN BAHASA SUNDA SEBAGAI
UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR**

Oleh

Rissa Nurmalasari, NIM 2255011001

Program Studi Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak

Jurusan Teknik Informatika

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) untuk mata pelajaran bahasa Sunda. Penelitian ini menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC), yang terdiri dari 6 tahap: konsep, desain, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian, dan distribusi. Pengguna utama dari media pembelajaran ini adalah siswa SD khususnya kelas 3-kelas 6. Pengembangan media memanfaatkan perangkat lunak *Unity*, editor code *Visual Studio Code*, serta *Vuforia Engine* untuk pembuatan *marker*. Tahap pengujian meliputi uji ahli isi, uji ahli media, dan uji pengguna. Uji ahli isi menggunakan metode *Gregory* dengan hasil sebesar 0,93 dengan kategori validitas sangat tinggi. Dengan menggunakan analisis deskriptif, evaluasi ahli media memperoleh skor 93,64%, yang masuk dalam kategori “sangat baik”. *System Usability Scale* (SUS) digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna, Guru menerima skor 75 (kategori *good, Grade C*) dan siswa menerima skor 80,25 (kategori *good, Grade B*). Hasil penelitian ini adalah sebuah aplikasi berbasis Android bertujuan untuk mempermudah penyebaran data yang akurat terkait bahasa Sunda serta menjadi media pendukung bagi guru dalam mengajar mata pelajaran Bahasa Sunda kepada siswa. Aplikasi ini dapat diakses dan digunakan tanpa koneksi internet setelah proses instalasi. Hasil dari pengujian peningkatan pembelajaran Bahasa Sunda menggunakan Uji *Paired T-Test* menunjukkan nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar $0,01 < 0,05$. Menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara nilai awal dan nilai akhir. Dengan hadirnya media pembelajaran ini, diharapkan pembelajaran Bahasa Sunda dapat terlaksana dengan lebih baik serta membantu siswa dalam mengenal bahasa dan aksara Sunda secara lebih efektif.

Kata-Kata Kunci: *Augmented Reality*, Media Pembelajaran, Bahasa Sunda, Aksara Sunda, *Multimedia Development Life Cycle*, *Unity*, *Visual Studio Code*, *Vuforia Engine*, *System Usability Scale*.

**DEVELOPMENT OF AUGMENTED REALITY TECHNOLOGY-BASED
LEARNING MEDIA FOR SUNDANESE LANGUAGE SUBJECTS AS AN
EFFORT TO IMPROVE ELEMENTARY SCHOOL STUDENT LEARNING
OUTCOMES**

By

Rissa Nurmalasari, NIM 2255011001

Software Engineering Technology Study Program

Informatics Engineering

ABSTRACT

The purpose of this study is to develop Augmented Reality (AR)-based learning media for Sundanese language subjects. This study uses the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method, which consists of 6 stages: concept, design, material collection, creation, testing, and distribution. The main users of this learning media are elementary school students, especially grades 3-6. Media development utilizes Unity software, Visual Studio Code code editor, and Vuforia Engine for marker creation. The testing stage includes content expert testing, media expert testing, and user testing. The content expert testing uses the Gregory method with a result of 0.93 with a very high validity category. By using descriptive analysis, the media expert evaluation obtained a score of 93.64%, which is included in the "very good" category. The System Usability Scale (SUS) is used to measure the level of user satisfaction, teachers received a score of 75 (good category, Grade C) and students received a score of 80.25 (good category, Grade B). The result of this study is an Android-based application aimed at facilitating the dissemination of accurate data related to Sundanese language and becoming a supporting medium for teachers in teaching Sundanese language subjects to students. This application can be accessed and used without an internet connection after the installation process. The results of the Sundanese language learning improvement test using the Paired T-Test showed a Sig. (2-tailed) value of $0.01 < 0.05$. Indicating that there is a significant difference between the initial and final values. With the presence of this learning media, it is hoped that Sundanese language learning can be implemented better and help students in getting to know the Sundanese language and script more effectively.

Keywords: Augmented Reality, Learning Media, Sundanese Language, Sundanese Script, Multimedia Development Life Cycle, Unity, Visual Studio Code, Vuforia Engine, System Usability Scale.