

ABSTRAK

PENGENALAN RUMAH ADAT SUMATERA MENGGUNAKAN *VIRTUAL REALITY* BERBASIS ANDROID

Oleh
Deni Hutabarat
14312006

Penelitian ini dilakukan atas dasar kebutuhan proses pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri 2 Penyandingan yang dimana masih belum menggunakan media pembelajaran interaktif sebagai sarana pembelajaran khususnya rumah adat, dikarenakan pengenalan objek rumah adat menggunakan dua dimensi hanya bisa dilihat dari satu sisi. Sehingga menyebabkan kurangnya interaksi antara guru dan murid. Untuk itu perlunya pemanfaatan teknologi komunikasi dengan membuat aplikasi pengenalan rumah adat berbasis android.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan aplikasi *virtual reality* sebagai media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk siswa kelas IV SD Negeri 2 Penyandingan agar dapat meningkatkan metode pembelajaran dan ketertarikan siswa terhadap rumah adat.

Aplikasi *virtual reality* dibangun dengan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC), untuk model perancangan menggunakan *Storyboard*, aplikasi ini dibuat dengan menggunakan unity 3D. Penelitian ini menghasilkan aplikasi pengenalan rumah adat sumatera menggunakan *virtual reality* berbasis *android*, yang di uji menggunakan ISO 25010 dengan hasil pengujian yaitu: kriteria *functional suitability* diperoleh nilai sebesar 100%, kriteria *usability* diperoleh nilai sebesar 81,5% dan kriteria *portability* sebesar 100%.

Kata Kunci: *Virtual reality*, Rumah adat, *Unity 3D*.