

INTISARI

GAME AUGMENTED REALITY (AR) UNTUK PENGENALAN RAMBU- RAMBU LALU LINTAS (STUDI KASUS: SD NEGERI 2 GUNUNG TERANG)

oleh:

Ahmad Rifki Irlindo

18312238

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi sebuah *game augmented reality* (AR) yang bertujuan untuk membantu siswa SD Negeri 2 Gunung Terang dalam memahami rambu-rambu lalu lintas. Game AR dirancang sebagai alat pembelajaran interaktif yang memungkinkan siswa untuk mengenali dan memahami rambu-rambu lalu lintas secara menyenangkan dan efektif. Metode penelitian yang digunakan melibatkan analisis kebutuhan pendidikan di SD Negeri 2 Gunung Terang, pengembangan game AR, dan evaluasi hasil penggunaan game tersebut oleh siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game AR berhasil meningkatkan pemahaman siswa tentang rambu-rambu lalu lintas dengan tingkat partisipasi yang tinggi. Selain itu, game ini juga dianggap menyenangkan oleh siswa, yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Penelitian ini menyediakan kontribusi penting dalam pengembangan pendidikan di sekolah dasar dengan memanfaatkan teknologi AR sebagai alat pembelajaran inovatif. Diharapkan

Game AR yang dibuat memanfaatkan pengenalan gambar untuk mendeteksi rambu lalu lintas di sekitar pengguna dan menampilkan informasi terkait secara interaktif. Tujuan utama permainan ini adalah meningkatkan pemahaman pengguna terhadap arti dan aturan yang terkandung dalam rambu lalu lintas melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan terlibat.

hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pihak-pihak yang tertarik dalam mengintegrasikan teknologi AR dalam pembelajaran rambu-rambu lalu lintas atau bidang pendidikan lainnya.

Kata kunci : *game augmented reality*, AR, rambu-rambu lalu lintas, teknologi, referensi, inovatif

ABSTRACT

AUGMENTED REALITY (AR) GAME FOR RECOGNITION OF TRAFFIC SIGNS

(CASE STUDY: SD NEGERI Gunung Terang)

oleh:

Ahmad Rifki Irlindo

18312238

This research aims to develop and evaluate an augmented reality (AR) game which aims to help students at SD Negeri 2 Gunung Terang understand traffic signs. AR games are designed as interactive learning tools that enable students to recognize and understand traffic signs in a fun and effective way. The research method used involved analyzing educational needs at SD Negeri 2 Gunung Terang, developing an AR game, and evaluating the results of students' use of the game. The research results show that the AR game succeeded in increasing students' understanding of traffic signs with a high level of participation. Apart from that, this game is also considered fun by students, which makes the learning process more interesting. This research provides an important contribution to the development of education in elementary schools by utilizing AR technology as an innovative learning tool.

Expected The AR game created utilizes image recognition to detect traffic signs around the user and displays related information interactively. The main goal of this game is to increase the user's understanding of the meaning and rules contained in traffic signs through a fun and involved learning experience.

The results of this research can be a reference for parties interested in integrating AR technology in learning traffic signs or other educational fields.

Keywords : augmented reality game, AR, traffic signs, technology, reference, innovative