

ABSTRAK

Kebudayaan daerah merupakan hal yang perlahan-lahan ditinggalkan oleh generasi muda Indonesia saat ini. Kebudayaan daerah seringkali dianggap sebagai sesuatu yang kuno atau tidak modern, sehingga generasi muda, khususnya anak-anak, enggan belajar atau mengembangkan budaya daerah itu sendiri. Maka dari itu perlu adanya inovasi dalam pengembangan media pembelajaran anak tentang kebudayaan daerah. Salah satu inovasi yang dapat memotivasi anak dalam belajar tentang kebudayaan daerah adalah penggabungan media cetak dengan multimedia berupa teknologi *Augmented Reality*. *Augmented Reality* adalah teknologi yang dapat mewujudkan objek maya ke dalam realita secara nyata (*realtime*). Pengembangan *Augmented Reality* saat ini banyak digunakan sebagai media promosi atau iklan produk, sedangkan penggunaannya untuk media pembelajaran masih terbatas. Namun hal tersebut dapat menjadi inovasi yang menarik bagi anak-anak untuk belajar, terutama belajar tentang kebudayaan daerah. Penggunaan *Augmented Reality* sebagai pendukung media pembelajaran untuk buku-buku tentang kebudayaan daerah diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi anak dalam belajar tentang kebudayaan.

Kata Kunci : Kebudayaan Indonesia, Media Pembelajaran, *Augmented Reality*, Multimedia.



ABSTRACT

Local culture is becoming neglected by Indonesian young generation nowadays. Local culture oftentimes considered as something obsolete or old, so as young generation, especially children, reluctant to learn or develop the culture itself. Therefore we need the innovation in development of children's learning media of local culture. The innovation which can motivate children to learn about local culture is the combining of printed media and multimedia in the form of Augmented Reality technology. Augmented Reality is a technology which can realize virtual object into reality in real time. Nowadays the development of Augmented Reality is commonly used as promotion media or product advertising, whereas its used is limited for learning media. But that thing could be an interesting innovation for children in learning, especially learning about local culture. The used of Augmented Reality as learning media support for local culture books is expected to increase children's interest and motivation in learning about culture.

Key Words : Indonesian Culture, Learning Media, Augmented Reality, Multimedia

