

## ABSTRAK

Ilmu pengetahuan di era globalisasi berkembang pesat, karena didukung oleh teknologi informasi yang semakin canggih. Salah satu manfaat yang dapat dirasakan adalah di bidang hiburan, secara khusus yaitu musik. Kegiatan belajar mengajar di SD Maitreyawira di Batam berlangsung dengan menggunakan metode pembelajaran daring dan luring. Media pembelajaran untuk kelas daring menggunakan aplikasi zoom dan google meet. Salah satu materi yang diajarkan di kelas VI SD Maitreyawira di Batam adalah seni budaya khususnya materi pengenalan alat musik. Selama pelaksanaan pembelajaran materi pengenalan alat musik, sang guru merasa masih terdapat kekurangan dalam penyampaian informasi-informasi alat musik kepada peserta didiknya. Oleh karena itu, penelitian ini merancang sebuah aplikasi *Augmented Reality* pengenalan alat musik sebagai media pembelajaran baru agar lebih bervariasi. Penelitian ini dibuat menggunakan aplikasi *unity* untuk membuat *augmented reality* dan *blender* untuk membuat objek 3 dimensi. Metode penelitian yang digunakan dalam pengembangan aplikasi *augmented reality* adalah metode ADDIE. Berdasarkan hasil implementasi yang diperoleh dari guru dan peserta didik, media pembelajaran pengenalan alat musik berbentuk *augmented reality* yang dirancang dinilai sangat layak dengan persentase sebesar 82,69%.

**Kata Kunci:** Media pembelajaran, *Augmented Reality*, Alat musik, *Unity*, *Blender*

## **ABSTRACT**

*In the age of globalization, science is advancing quickly, aided by information technology that is getting more and more advanced. One of the advantages is audible in the realm of entertainment, specifically music. Both offline and online teaching and learning techniques are used at the SD Maitreyawira school in Batam. Zoom and Google Meet are the learning tools used. Cultural arts, especially the introduction of musical instruments, is one among the subjects covered in grade VI at SD Maitreyawira Batam. In order to teach students about musical instruments, the implementation of learning the necessary material is still absent. In order to diversify learning media, this study created an augmented reality application to introduce musical instruments. Blender was used to build three-dimensional objects for this research, while the unity application was used to produce augmented reality. The ADDIE research methodology is applied in the creation of augmented reality apps. The learning media for the introduction of musical instruments in the form of augmented reality is deemed to be very viable with a percentage of 82.69%, according to implementation findings from instructors and students.*

**Keywords:** *Learning media, Augmented Reality, Musical instruments, Unity, Blender*