

## PEMANFAATAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TARI TRADISIONAL JEMBER

Mohammad Hasan<sup>1</sup>, Nur Qodariyah Fitriyah<sup>2</sup>, Ginanjar Abdurrahman<sup>3</sup>  
Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik  
Universitas Muhammadiyah Jember  
Email : [hasankabze99@gmail.com](mailto:hasankabze99@gmail.com)

### ABTRAK

Jember adalah sebuah kabupaten yang terletak di Jawa Timur yang terkenal dengan sejarah, cerita, budaya, dan seni yang menarik untuk dipelajari. Salah satu buktinya adalah adanya tarian tradisional Lahbako. Namun, penelitian ini menemukan bahwa minat anak-anak dalam mempelajari tari tradisional Lahbako masih rendah. Selain itu, media cetak, media massa, dan media internet hanya mampu menampilkan gambar atau video tanpa melibatkan interaksi pengguna. Untuk mengatasi permasalahan ini, penelitian berjudul “Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Seni Tradisional Lahbako” menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang terdiri dari enam tahap: konsep, perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian, dan distribusi. Pengujian dilakukan dengan metode Black Box untuk mengukur kegunaan, dengan hasil menunjukkan bahwa fitur-fitur yang diuji memenuhi harapan dan mendapatkan persentase 83% dari 15 responden. Analisis yang dilakukan mencakup analisis tingkat penggunaan dan analisis profisiensi profesional.

**Kata Kunci:** Augmented Reality, Markerless, Sekolah Dasar, Jember, Seni Tari.

# USE OF AUGMENTED REALITY TECHNOLOGY AS A MEDIA FOR LEARNING TRADITIONAL LAHBAKO DANCE

Mohammad Hasan<sup>1</sup>, Nur Qodariyah Fitriyah<sup>2</sup>, Ginanjar Abdurrahman<sup>3</sup>  
Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik  
Universitas Muhammadiyah Jember  
Email : [hasankabze99@gmail.com](mailto:hasankabze99@gmail.com)

## ABSTRACT

*Jember is a city in East Java known for its history, stories, culture, and art, which are interesting to study. One of the proofs is the traditional Lahbako dance. However, this research found that children's interest in learning the traditional Lahbako dance is still low. Additionally, print media, mass media, and internet media can only display images or videos without involving user interaction. To address this issue, the research titled "Utilization of Augmented Reality as a Learning Media for Traditional Lahbako Art" uses the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method, which consists of six stages: concept, design, material collection, creation, testing, and distribution. Testing was conducted using the Black Box method to measure usability, with the results showing that the tested features met expectations and achieved a percentage of 83% from 15 respondents. The analysis carried out includes usage level analysis and professional proficiency analysis.*

*Keywords: Augmented Reality, Markerless, Elementary School, Jember, Dance.*