

ABSTRAK

Pada umumnya anak kecil cepat bosan apabila buku yang digunakan selalu sama dalam proses belajar. Selain itu, anak-anak usia dini akan lebih mudah mengenal nama-nama alat music tradisional sunda sesuai dengan bentuk alat musik tersebut akan tetapi anak usia dini belum bisa menulis atau mengetik untuk menyatakan suatu objek maka dengan demikian perlunya suatu media untuk membantu mengenalkan dan untuk membantu anak menjelaskan kembali apa yang sudah dikenal objeknya. Penelitian ini bertujuan untuk menunjang masa kecerdasan anak usia dini dalam pembelajaran pengenalan alat musik secara interaktif dengan model *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) sebagai model pembangunan aplikasi. Penelitian ini bertujuan sebagai media pembelajaran Alat Musik Tradisional Sunda menggunakan Teknologi *Augmented Reality* berbasis *Marker*. Pada aplikasi ini, menguji fungsional *marker* terhadap intensitas cahaya pada aplikasi alat musik tradisional sunda. Berdasarkan hasil pengujian fungsionalitas *marker* pada pengujian terhadap intensitas cahaya dan sudut kamera pada pemunculan objek 3D, angka ideal untuk penggunaan aplikasi tersebut dapat dilihat dari ujicoba dengan cahaya lebih dari 150-200 *Lux* sudut pengambilan gambar 60°. Berdasarkan hasil pengujian alpha dan beta, semua fungsionalitas aplikasi sudah berjalan dengan baik dan hasil pengujian *beta testing* menggunakan 7 aspek yaitu aspek *visible* 86,69%, aspek *interesting* 80%, aspek *simple* 80,89%, aspek *useful* 81,567%, aspek *accurate* 85,767%, aspek *legitimate* 81,78%, aspek *structure* 82% pada *augmented reality* alat music tradisional sunda dari hasil nilai persentase keseluruhan sebesar 82,69 % dari pengguna di interpretasikan bahwa aplikasi dapat diterima oleh pengguna.

Kata kunci— *Android*, Alat Musik Tradisional Sunda, *Augmented Reality*, *Marker*, Luther-Sutopo, Animasi 3D.