

ABSTRACT

The rapid development of information technology has transformed the learning paradigm in the digital era, particularly in primary education. This study aims to design and implement marker-based Augmented Reality (AR) technology in the Sangkuriang children's storybook to enhance interactivity, experience, and reading interest among elementary school students. The research method used is MDLC. The research subjects were 4th, 5th, and 6th-grade students at SDN Sukamantri, Ciawi Sub-district, Tasikmalaya Regency, West Java. The implementation involved developing a website capable of recognizing markers and displaying AR content, including narrative audio and visual elements related to the Sangkuriang legend. This study contributes to the development of innovative learning media that integrates AR technology with local cultural values. The implementation of AR in children's storybooks has proven to increase the appeal of learning media and provide a more immersive learning experience for elementary school students. This technology also has the potential to preserve Nusantara folklore, particularly the Sundanese Sangkuriang legend, through an approach suited to the characteristics of the digital generation.

Keywords — *Augmented Reality, Children's Storybook, Sangkuriang, Learning Media, MDLC*

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah mengubah paradigma pembelajaran di era digital, khususnya dalam dunia pendidikan dasar. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan teknologi Augmented Reality (AR) berbasis marker pada buku cerita anak Sangkuriang untuk meningkatkan interaktivitas, pengalaman, dan minat baca siswa sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah MDLC. Subjek penelitian adalah siswa SD kelas 4, 5, dan 6 di SDN Sukamantri, Kecamatan Ciawi, Kabupaten Tasikmalaya, Jawa Barat. Implementasi dilakukan dengan mengembangkan website yang mampu mengenali marker dan menampilkan konten AR berupa suara narasi, dan elemen visual yang terkait dengan cerita legenda Sangkuriang. Penelitian ini berkontribusi dalam pengembangan media pembelajaran inovatif yang mengintegrasikan teknologi AR dengan nilai-nilai budaya lokal. Implementasi AR pada buku cerita anak terbukti dapat meningkatkan daya tarik media pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang lebih imersif bagi siswa sekolah dasar. Teknologi ini juga berpotensi melestarikan cerita rakyat Nusantara, khususnya legenda Sangkuriang dari budaya Sunda, melalui pendekatan yang sesuai dengan karakteristik generasi digital.

Kata Kunci — *Augmented Reality*, Buku Cerita Anak, Sangkuriang, Media Pembelajaran, *MDLC*