

ABSTRAK

Kemajuan teknologi yang sangat pesat ini membuat kita lupa akan Budaya yang harus dilestarikan salah satunya yaitu Bahasa Sunda, maka dari itu Bahasa Sunda sebaiknya diajarkan sejak dini, yaitu pada umur 0-8 tahun, agar mereka dapat berkomunikasi dengan sopan dan mengetahui bagaimana cara berbicara kepada yang lebih tua, satu umur, dan lebih kecil. Kurangnya menggunakan bahasa sunda di rumah membuat anak kelas satu Sekolah Dasar Negeri 02 Sukapura kurang cakap dalam memakai Bahasa Sunda, maka dari itu penulis mengusulkan untuk membangun Aplikasi Belajar Bahasa Sunda *Augmented Reality* (AR) Berbasis *android*, aplikasi ini berupa aplikasi pembelajaran Bahasa Sunda yang dilengkapi dengan Marker Based Tracking, yang dapat mengeluarkan suara, Objek 3D, tulisan Bahasa Sunda. Metode pengerjaan Perangkat Lunak aplikasi menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Pengujian aplikasi menggunakan metode Black Box Testing. Aplikasi ini dapat digunakan pada sistem operasi android dengan spesifikasi 2GB RAM, Android minimal versi 5.0 Lollipop, dan kamera minimal 8 Megapixel. Diharapkan dengan adanya aplikasi pembelajaran Bahasa Sunda berbasis *Augmented Reality* ini dapat membuat siswa kelas satu Sekolah Dasar Negeri 02 Sukapura memiliki minat dalam melestarikan budaya Bahasa Sunda kedepannya.

Kata Kunci: Aplikasi Belajar Bahasa Sunda, Augmented Reality, Sistem Operasi Android, Sekolah Dasar Negeri 02 Sukapura, Marker Based Tracking