

ABSTRAK

PENERAPAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN NENEK MOYANG HEWAN

Application Of Augmented Reality As A Learning Medium For Ancestors Animals

Oleh :

**Rindang Ayu Pratiwi
16312046**

Dalam mata pelajaran IPA kelas 6 Sekolah Dasar ada sebuah materi yang membahas tentang hewan zaman dahulu, tetapi kurangnya media pembelajaran, siswa hanya bisa melihat hewan tersebut hanya melalui gambar di buku saja yang tentu saja hanya berupa gambar 2D. Maka dari itu, penelitian ini akan menghasilkan sebuah aplikasi berbasis *Augmented Reality* dengan menggunakan metode pengembangan *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*, yang dapat menampilkan gambar secara 3D dengan penjelasan melalui media suara, sehingga dapat membantu siswa dalam proses belajar mengajar mengenal nenek moyang hewan, dengan memperlihatkan bagaimana bentuk nenek moyang hewan pada zaman dahulu. Setelah melakukan pengujian, dengan adanya aplikasi ini nilai siswa meningkat, lebih baik dari sebelumnya. Namun aplikasi ini masih membahas beberapa jenis hewan saja, diharapkan pada penelitian selanjutnya dapat menambahkan lebih banyak lagi hewan hewannya.

Kata Kunci : Augmented Reality, Nenek Moyang Hewan.