

ABSTRAK

AUGMENTED REALITY HEWAN ASLI INDONESIA BERBASIS ANDROID

Oleh
Fajar Adi Darmawan
14312001

Media pembelajaran ternyata selalu mengikuti perkembangan teknologi, salah satu contohnya adalah teknologi *Augmented Reality* (AR). *Augmented Reality* adalah jenis teknologi interaktif yang banyak digunakan diberbagai bidang, salah satunya yaitu di bidang pendidikan. Sistem pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri 3 Bandar Sakti yaitu menggunakan media pembelajaran buku panduan atau gambar *2D*, salah satu contohnya yaitu pengenalan hewan Indonesia. Pengenalan hewan Indonesia dapat dikatakan penting karena masuk kedalam kategori kurikulum pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran baru untuk siswa kelas V SDN 3 Bandar Sakti agar dapat lebih menarik dalam mengenalkan kepada mereka tentang pengenalan hewan Indonesia dengan harapan adanya peningkatan minat belajar pada siswa dalam hal pengenalan hewan Indonesia. *Augmented Reality* yang diteliti adalah pengenalan hewan asli Indonesia dengan menggunakan metode pengembangan sistemnya yaitu MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*), dan model perancangan menggunakan *Flowchart*, dan membangun aplikasi *Augmented Reality* ini dengan menggunakan *tool Unity 3D*.

Kata Kunci: *Augmented reality, MDLC, Unity 3D, Flowchart, SDN 3 Bandar sakti.*