

Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam Kelas 4 SD Berbasis Augmented Reality

BRYAN CRISTIANTO

*Program Studi Teknik Informatika - S1, Fakultas Ilmu
Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

URL : <http://dinus.ac.id/>

Email : bryan

ABSTRAK

Media pembelajaran merupakan suatu bentuk yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam kegiatan pembelajaran. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa media merupakan bagian yang tidak dipisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya mutu pendidikan yang baik. Sistem pembelajaran yang banyak diterapkan saat ini berupa sistem pembelajaran lisan, dimana guru menjelaskan materi pembelajaran, dan siswa hanya mendengarkan. Oleh karena itu dibuat media pembelajaran dengan Augmented Reality untuk menarik minat siswa untuk belajar. Metode marker adalah metode yang sering digunakan pada Augmented Reality. Metode marker bekerja dengan membaca pola pada marker dan merender animasi pada marker, dengan begitu animasi dapat muncul di layar. Untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa untuk belajar, oleh karena itu dibuat gabungan media pembelajaran dan Augmented Reality. Dengan menggunakan animasi 3D yang baik diharapkan siswa lebih tertarik karena animasi yang digunakan mirip dengan objek aslinya.

Kata Kunci : Augmented reality , Media Pembelajaran, Animasi, Marker, 3D

Interactive Learning Media of Natural Sciences for Grade 4 elementary school Based on Augmented Reality

BRYAN CRISTIANTO

*Program Studi Teknik Informatika - S1, Fakultas Ilmu
Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

URL : <http://dinus.ac.id/>

Email : bryan

ABSTRACT

E-Learning is a way that used to give message or information in study activity. So, we can take a conclusion that E-Learning is a important thing in the study activity to get the great study quality. Study system nowadays just a direct study system, that the teacher just give the lecture and the students just listening on that. So Augmented reality was made to attract the students to get interesting on study. Marker method is the usual method that used in Augmented Reality. Marker method worked by read the pattern and render the animation on the marker, so that the animation can be shown on the screen. To solve that problem we need E-learning that can attract the students to study. So we group the E-learning and Augmented Reality system. With great 3D animation we hope that students are more interesting because the animation was like the real animal.

Keyword : Augmented reality , E-Learning, Animation, Marker, 3D