

Media Pengenalan Hewan Bertulang Belakang, Tidak Bertulang Belakang, dan Berbuku-Buku Untuk Anak Kelas 2SD Berbasis Augmented Reality

HENRI CHRISTANTO

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

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

Email : 111200803928@mhs.dinus.ac.id

ABSTRAK

Berdasarkan dari apa yang diteliti oleh penulis selama proses belajar mengajar di sebuah sekolah dasar terutama dimata pelajaran science. Penulis menemukan hasil bahwa murid-murid sering mengobrol sendiri waktu dikelas. Dalam hal ini menyebabkan proses belajar mengajar terganggu dan siswa jadi kurang bisa menyerap apa yang guru terangkan. Dalam hal ini penulis mencoba membuat sebuah aplikasi peraga yaitu media pengenalan binatang berbasis augmented reality. Diharapkan siswa menjadi tertarik dalam mengikuti pelajaran dan dapat lebih aktif pada saat proses belajar mengajar. Sehingga proses belajar yang terjadi menjadi lebih kondusif dan siswa dapat lebih nyaman dalam menyimak pelajaran.

Kata Kunci : Augmented Reality, Pembelajaran, Hewan, Sekolah Dasar

**Augmented Reality Based for Introduction of Vertebrate,
Invertebrate, and Arthropod Animal for Second Year Elementary
School**

HENRI CHRISTANTO

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

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

Email : 111200803928@mhs.dinus.ac.id

ABSTRACT

Based on what was observed by the authors during the process of learning and teaching in an elementary school science lessons, especially the eyes. Authors find results that students themselves often talk in class time. In this causes learning process is disrupted and so students are less able to absorb what the teacher explained. In this case I tried to create an application that aids the introduction of media-based augmented reality animals. It is expected that students become interested in participating in the lesson and be more active during the learning process. So the learning process that happens to be more conducive and students may be more comfortable in a listening lesson.

Keyword : Augmented Reality, Animal, Elementary School