

ABSTRAK

SD Negeri 1 Muara Satu merupakan satuan pendidikan jenjang Sekolah Dasar di Batuphat Timur, Kec. Muara Satu, Kota Lhokseumawe, Aceh. Berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Dalam hasil pembelajaran yang dilaksanakan dikelas pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam memiliki nilai rata-rata pada nilai tugas individu/kelompok adalah 73 dan pada nilai MID & nilai UAS adalah 82. Hasil tersebut masih termasuk kategori rendah atau belum maksimal, terutama nilai tugas individu atau kelompok, artinya siswa masih kurang memahami dengan media pembelajaran yang diterapkan pada proses belajar mengajar saat ini. Pada proses belajar mengajar, model pembelajaran sangat mempengaruhi hasil dari proses tersebut. Oleh karena itu, penerapan teknologi dalam penelitian ini dirancang sebuah aplikasi *augmented reality* sebagai media belajar dalam pemanfaatan teknologi sebagai media belajar. *Augmented Reality* dirancang dengan memanfaatkan beberapa software pendukung. Proses pengembangannya menerapkan pemodelan metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* untuk memperoleh hasil yang lebih baik. Dan memvisualisasikan sistem yang dirancang menggunakan *Unified Modeling Language (UML)* untuk mempermudah pembuatan program yang dirancang. Dalam implementasi penggunaan aplikasi *Augmented Reality* berbasis mobile ini memanfaatkan camera pada *smartphone* atau *android*.

Kata Kunci : Aplikasi, *Augmented Reality*, *Multimedia*, Media Pembelajaran.

ABSTRACT

SD Negeri 1 Muara Satu is an elementary school located in Batuphat Timur, Muara Satu sub-district, Lhokseumawe city, Aceh. It is under the auspices of the Ministry of Education and Culture. In the learning outcomes carried out in the classroom for the Natural Science subject, the average value for individual/group assignments is 73 and for the Mid-term and Final Exam is 82. These results are still categorized as low or not yet optimal, especially the individual/group assignment scores, which means that students still lack understanding with the learning media applied in the current teaching and learning process. In the teaching and learning process, the learning model greatly influences the outcomes of the process. Therefore, in this study, the application of technology is designed as an augmented reality application for learning media. Augmented Reality is designed by utilizing several supporting software. The development process applies the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) modeling method to obtain better results. And visualizes the designed system using Unified Modeling Language (UML) to facilitate the creation of the designed program. In implementing the use of this mobile-based Augmented Reality application, it utilizes the camera on a smartphone or Android device.

Keywords: Application, Augmented Reality, Multimedia, Learning Media.