

## RINGKASAN

Media pembelajaran dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga mendorong terciptanya proses belajar mengajar. Media pembelajaran juga merupakan sarana untuk mempermudah Guru dalam menyampaikan informasi dari guru ke peserta didik untuk kepentingan pembelajaran. Menurut hasil wawancara yang dilakukan dengan Wali kelas enam SDN 2 Kutawis – Bukateja diperoleh informasi bahwa adanya kendala yang dihadapi guru dalam menyampaikan pelajaran ilmu pengetahuan Alam yang membahas revolusi bumi kerna kesulitan dalam memberikan gambaran proses revolusi bumi dan akibat-akibat yang ditimbulkan. Untuk itu penulis menerapkan sebuah teknologi *augmented reality* sebagai media pembelajaran akibat revolusi bumi agar mempermudah guru dalam memberikan gambaran terhadap siswa bagaimana proses revolusi bumi dan akibat-akibatnya. Metode yang digunakan adalah MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) yang terdiri dari enam tahap. Yaitu *concept* (pengonsepan), *design* (desain), *material collecting* (pengumpulan materi), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), dan *distribution* (pendistribusian). Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi media pembelajaran *augmented reality* yang diharapkan dapat membantu guru dalam memvisualisasikan revolusi bumi dan akibat-akibat revolusi bumi terhadap siswa. Berdasarkan dari tes pengujian beta yang dilakukan 88.88% menjawab sangat setuju hal ini menunjukkan aplikasi media pembelajaran akibat revolusi bumi meggunakan *augmented reality* dapat diterima oleh siswa kelas VI SD Negeri 2 Kutawis.

Kata Kunci: *Augmented Reality*, MDLC, Akibat Revolusi Bumi.

## **ABSTRACT**

*Learning media can stimulate students' thoughts, feelings, and willingness to encourage the creation of a teaching and learning process. Learning media is also a means to facilitate the teacher in conveying information from the teacher to students for the benefit of learning. According to the results of interviews conducted with the sixth grade teacher of SDN 2 Kutawis - Bukateja, information was obtained that there were obstacles faced by teachers in delivering natural science lessons that discussed the earth's revolution to the difficulties in giving a description of the earth's revolutionary process and its consequences. For that the author applies an augmented reality technology as a learning media due to the revolution of the earth in order to make it easier for teachers to give a picture of students how to process the earth's revolution and its consequences. The method used is MDLC (Multimedia Development Life Cycle) which consists of six stages. Namely the concept, design, material collection, assembly, testing, and distribution. The results of this study are applications of augmented reality learning media which are expected to help teachers in visualizing the revolution of the earth and the consequences of the revolution of the earth towards students. Based on beta testing tests conducted 88.88% answered strongly agree this shows the application of learning media due to the revolution of the earth using augmented reality can be accepted by students of class VI SD Negeri 2 Kutawis.*

*Keywords: Augmented Reality, MDLC, Due to the Earth Revolution*

