

INTISARI

Kecenderungan anak-anak dalam menggunakan smartphone untuk bermain sebuah video game sudah menjadi pemandangan yang sering terlihat di masyarakat dan hal tersebut merupakan hal yang kurang baik. Dalam penggunaannya, smartphone dapat menjadi sesuatu hal yang bermanfaat bagi keberlangsungan pendidikan anak-anak terutama dalam hal untuk pembelajaran. Dalam penelitian ini, penulis membuat sebuah aplikasi Augmented Reality dengan tujuan aplikasi tersebut dapat digunakan untuk kebutuhan belajar siswa.

Metode pengembangan sistem yang digunakan yaitu menggunakan metode MDLC atau Multimedia Development Life Cycle. Metode pengujian yang digunakan adalah metode uji coba Alpha Test yang mana mendapatkan hasil uji yang baik dan aplikasi berjalan tanpa hambatan, kemudian uji coba Beta Test mendapatkan hasil uji yang baik terhadap responden dari total 35 responden mendapatkan hasil persentase kelayakan aplikasi 98%.

Hasil akhir dari penelitian ini merupakan sebuah aplikasi augmented reality sebagai pembelajaran siswa. Dari hasil pengujian Alpha Test dan Beta Test, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Aplikasi Augmented Reality ini dapat digunakan dan diterapkan pada pembelajaran kelas 7 untuk mata pelajaran ilmu pengetahuan alam di SMP Negeri 6 Purwokerto.

Kata kunci: aplikasi, augmented reality, 3D, pembelajaran, MDLC

ABSTRACT

A trend of children for using smartphone to play a game is a common view in public and that thing is not good because it can cause them to lost interest in learning. In the terms of use, smartphone can be something useful for education especially for learning. In this research, writer do create an application Augmented Reality with a goal this application can be used for learning needs.

The system development system method used is MDLC or Multimedia Development Life Cycle. Using Alpha Test method which gets good test results and the application runs without a hitch, then the Beta Test gets good test results for respondents from a total 35 respondents who get a 98% application feasibility percentage.

The final result of this research is an augmented reality application for student learning. From the results of the Alpha Test and Beta Test, it can be concluded that this augmented reality application can be used and applied to 7th grade learning for natural science subjects at SMP Negeri 6 Purwokerto.

Keyword: application, augmented reality, 3D, learning, MDLC

