

INTISARI

Dalam proses belajar yang berlangsung pada SD Negeri 05 Warungpring saat ini telah menggunakan alat peraga, namun keterbatasan alat peraga yang tidak terlalu lengkap membuat siswa sekolah dasar kelas V kurang memahami apa yang dimaksud dengan sistem gerak manusia dengan hanya menggunakan bahan ajar buku biasa, siswa cenderung cepat bosan dan kurang tertarik sehingga siswa sekolah dasar kelas V tersebut mengalami kesulitan dalam pembelajaran IPA terutama pada materi sistem gerak pada tubuh manusia, guru hanya bisa menggunakan media buku yang hanya menampilkan gambar 2 dimensi (2D). Sejalan dengan perkembangan teknologi, suatu inovasi baru sangat dibutuhkan dalam hal informasi, edukasi dan komunikasi. Untuk itu penulis menerapkan sebuah teknologi augmented reality sebagai inovasi baru dalam pembelajaran. 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 sistem gerak augmented reality bias menjadi inovasi baru agar didalam pembelajaran tersebut tidak hanya dibaca tetapi bias menampilkan hal yang lebih nyata melalui smartphone.

Kata kunci: Pembelajaran, SDN 05 Warungpring, MDLC, Augmented Reality, Smartphone.

ABSTRACT

In the learning process that took place at SD Negeri 05 Warungpring currently using teaching aids, but the limitations of the teaching aids that are not very complete make the elementary school students in grade V do not understand what is meant by the human movement system by only using ordinary book teaching materials, students tend to feeling bored quickly and less interested so that the fifth grade elementary school students have difficulty in learning science, especially on the material for the movement system in the human body, the teacher can only use book media that can only display 2-dimensional (2D) images. In line with technological developments, a new innovation is needed in terms of information, education and communication. For this reason, the authors apply an augmented reality technology as a new innovation in the marine park book. The method used is MDLC (Multimedia Development Life Cycle) which consists of six stages. Namely concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution. The results of this study are the augmented reality motion system application is expected to be a new innovation so that the book is not only read but can display more tangible things through smartphones.

Keywords: Learning, SDN 05 Warungpring, MDLC, Augmented Reality, Smartphone.