

JOKO WASKITHO, 19.240.0017

MEDIA PEMBELAJARAN PADA ATERI KEHIDUPAN DI BUMI KELAS IV
BERBASIS AUGMENTED REALITY DI SDN 01 WULUH

Dibawah bimbingan Bapak Ichwan Kurniawan, M. Kom, dan Bapak Wachid
Darmawan, M. Kom.

Terdiri dari 161 + XXI halaman/ 177 gambar/ 14 tabel/ 31 daftar pustaka (2003-
2022)

ABSTRAK

Proses pembelajaran materi kehidupan di bumi di SDN 01 Wuluh yang masih menggunakan media ceramah dan media bantu buku LKS yang masih menggunakan gambar 2D yang menggunakan cetakan hitam putih serta keterbatasan alat peraga yang menjadi salah satu kendala. Keterbatasan visualisasi pada media pembelajaran yang kurang jelas membuat siswa tidak dapat leluasa untuk mengamati lebih detail. Dengan memanfaatkan teknologi augmented reality, diusulkan aplikasi sebagai media pembelajaran pada materi kehidupan di bumi. Aplikasi menggunakan marker yang dicetak sendiri untuk dapat memunculkan objek 3D sebagai pengganti alat peraga. Selain itu, aplikasi ini dilengkapi dengan beberapa tombol yang didalamnya memuat informasi setiap objek 3D itu sendiri. Aplikasi pembelajaran kehidupan di bumi ini dirancang menggunakan software Unity 3D dan dilengkapi software bantu berupa Blender dan CorelDRAW X7 dengan menggunakan metode pengembangan multimedia menurut Sutopo yang terdiri dari 6 tahapan yaitu Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing dan Distribution. Dalam tahap pengujiannya menggunakan pengujian GUI dan UAT. Melalui serangkaian tahap pengembangan dan pengujian tersebut maka telah dihasilkan Media Pembelajaran Pada Materi Kehidupan Kelas IV Berbasis Augmented Reality di SDN 01 Wuluh sebagai media bantu guru dan siswa dalam proses belajar mengajar.

Kata Kunci : *Media Pembelajaran, Kehidupan Di Bumi, SDN 01 Wuluh, Agmented Reality*

JOKO WASKITHO, 19.240.0017

MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATERI KEHIDUPAN DI BUMI KELAS
IV BERBASIS AUGMENTED REALITY DI SDN 01 WULUH, dibawah

bimbingan Bapak Ichwan Kurniawan, M. Kom, dan Bapak Wachid Darmawan,
M. Kom.

Consists of 177 + XXI page/ 177 images/ 14 tables/ 31 bibliography (2003-2022)

ABSTRACT

The learning process for material life on earth at SDN 01 Wuluh still uses lecture media and LKS book support media which still uses 2D images that use black and white printing and the limitations of teaching aids are one of the obstacles. The limitations of visualization on learning media that are less clear make students unable to freely observe in more detail. By utilizing augmented reality technology, an application is proposed as a learning medium for life on earth. The application uses self-printed markers to be able to display 3D objects as a substitute for props. In addition, this application is equipped with several buttons which contain information on each 3D object itself. This life on earth learning application is designed using Unity 3D software and is equipped with auxiliary software in the form of Blender and CorelDRAW X7 using the multimedia development method according to Sutopo which consists of 6 stages, namely Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing and Distribution. In the testing phase using GUI and UAT testing. Through a series of stages of development and testing, learning media has been produced in Class IV Life Materials Based on Augmented Reality at SDN 01 Wuluh as a medium to help teachers and students in the teaching and learning process.

Keywords: *Learning Media, Life on Earth, SDN 01 Wuluh, Augmented Reality*