

ABSTRAK

RANCANG BANGUN APLIKASI *AUGMENTED REALITY* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN METAMORFOSIS SERANGGA

Oleh

Baihaqi Zuhdi Pramudya

18102224

Media pembelajaran menjadi salah satu faktor penting untuk meningkatkan minat dan motivasi murid dalam proses pembelajaran. Pembelajaran materi metamorfosis yang diterapkan pada sekolah dasar saat ini masih bersifat konvensional dan tidak interaktif. Materi metamorfosis memerlukan gambaran yang lebih jelas mengenai struktur hewan dan proses metamorfosis itu sendiri. *Augmented Reality (AR)* menjadi salah satu teknologi yang dapat digunakan untuk mengatasi hal tersebut. Pada penelitian ini menggunakan pendekatan *AR markerless*, sehingga pengguna tidak perlu menggunakan *marker* atau penanda khusus untuk menampilkan objek. Aplikasi akan dikembangkan menggunakan metode *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation (ADDIE)*. Hasil dari penelitian ini berupa aplikasi media pembelajaran metamorfosis berbasis android yang dapat menampilkan proses metamorfosis serangga tanpa menggunakan *marker*. Berdasarkan pengujian fungsional aplikasi menggunakan metode *black box testing* didapatkan hasil sebesar 100% dengan predikat “Sangat Baik” atau seluruh fitur aplikasi dapat berjalan dengan baik tanpa ada kendala. Selain itu dilakukan pengujian *usability* menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* melalui kuesioner dengan 93 responden yang terdiri 3 guru dan 90 murid kelas 4, 5, 6 SDN Waru Kidul didapatkan hasil skor rata – rata 71,451 dan terkategori *grade C* dengan predikat “Baik”.

Kata kunci : ADDIE, Augmented Reality, Markerless, Metamorfosis