

ABSTRAK

Seiring dengan perkembangannya, aplikasi dapat digunakan sebagai media untuk belajar. Salah satunya dengan menerapkan Teknologi *Augmented Reality* dalam pembelajaran. *Augmented Reality* adalah teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi dan ataupun tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata tiga dimensi lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut dalam waktu nyata dan secara bersamaan. Pada materi Pengenalan Tata Surya, siswa diajak untuk mengenal planet-planet yang mana secara tidak langsung mengajak siswa untuk membayangkan seperti apa keadaan didalam sistem Tata Surya. Penjelasan bentuk planet dan cara planet melakukan revolusi dan rotasi pada buku dinilai kurang menjelaskan materi karena hanya dapat menampilkan objek dalam 2D. Selain itu, siswa tidak dapat mempraktikkan secara langsung dalam menyusun tata letak planet dalam tata surya. Dengan menerapkan teknologi *augmented reality*, penyampaian informasi pembelajaran dapat diperjelas dikarenakan pada aplikasi ini dapat menggabungkan antara dunia nyata dan dunia virtual. Tidak hanya menampilkan materi, aplikasi juga dapat menampilkan gambar planet dalam objek animasi 3D disertai *audio*.

Kata Kunci : Aplikasi, *Augmented Reality*, Tata Surya