

Abstrak

Pendidikan sekolah dasar saat ini mengacu kepada kurikulum 2013 yang meliputi mata pelajaran bahasa Indonesia, matematika, bahasa Inggris, IPA dan IPS. Khususnya pada mata pelajaran IPA kelas 5 dan 6 sekolah dasar terdapat pelajaran tentang hewan dan biota laut yang meliputi ekosistem dan rantai makanan. Pada mata pelajaran IPA kelas 5 dan 6 sekolah dasar, siswa diajarkan tentang berbagai macam spesies makhluk hidup. Termasuk spesies hewan darat dan hewan laut. Cara belajar siswa adalah dengan membaca buku mata pelajaran atau hanya mendengarkan penjelasan dari guru ketika jam pelajaran berlangsung. Oleh karena itu berdasarkan informasi dan permasalahan yang terjadi tercetuslah ide yang diharapkan menjadi solusi dan alternatif bagi guru agar penyampaian materi ketika mengajar lebih efisien. Solusi yang dimaksud adalah membuat suatu aplikasi *education of sea animals* sebagai media pembelajaran siswa/siswi sekolah dasar khususnya kelas 5 dan kelas 6 sekolah dasar yang berbasis mobile android dengan menggunakan teknologi Augmented Reality secara praktis dan mudah dipahami. Unity sendiri yang membuat suatu objek menjadi terlihat lebih nyata seperti aslinya (3D).

Kata kunci: Augmented Reality, Hewan Laut, Belajar