Abstrak

Anatomi pengenalan organ tubuh manusia merupakan salah satu pembelajaran yang sangat bermanfaat, yang menjadikan tingkat pemahaman anak menjadi lebih baik. Anatomi yang dibangun erat kaitannya dengan pembelajaran buat anak SD.Namun, Anatomi ini lebih banyak disajikan dalam bentuk teks, sedangkan menurut penelitian, dengan membaca manusia hanya dapat menyerap informasi sebanyak 10%, 70% dengan melakukan, dan 50% dari apa yang didengar dan dilihat (audio visual).

Dengan perkembangan teknologi, banyak media yang digunakan untuk memvisualisasikan Anatomi perkenalan organ tubuh manusia, salah satunya menggunakan teknologi *Augmented Reality*. Penggunaan teknologi *Augmented Reality* dalam penyampaian informasi tentang Anatomi diharapkan dapat tersalurkan dengan baik, karena pengguna diharuskan melakukan "*scanning marker*" untuk melihat dan mendengar informasi tentang Anatomi.

Anatomi Pengenalan Organ Tubuh Manusia merupakan aplikasi pengenalan Organ Dalam Pada Manusia berbasis *Augmented Reality* yang membutuhkan *marker* sebagai perantara untuk menampilkan objek 3D pada aplikasi. Terdapat jenis *marker*, yaitu *marker* Anatomi . *Marker* Anatomi akan menampilkan objek Anatomi bagian Dalam Tubuh Manusia dalam bentuk 3D. Dengan pemindaian *marker* akan menampilkan objek 3D Anatomi serta audio yang menjelaskan tentang penjelasan Anatomi tersebut.

Kata kunci: Anatomi Tubuh*, Augmented Reality*, *marker*.