

Abstrak

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu yang berkaitan dengan pengetahuan alam yang secara sistematis sudah diajarkan kepada siswa sejak masih duduk di bangku Sekolah Dasar (SD). Terdapat banyak materi yang dapat dipelajari oleh siswa dalam mata pelajaran IPA, salah satunya adalah materi pengelompokan hewan. Materi tersebut dipelajari dengan berbagai macam media pembelajaran, akan tetapi siswa masih merasa kesulitan dalam memahami materi tersebut. Aplikasi Pengenalan Hewan Berbasis Teknologi Augmented Reality (AR) dengan tampilan antarmuka yang sesuai dengan karakteristik siswa dapat membantu siswa dalam mempelajari materi pengelompokan hewan, teknologi AR yang digunakan dapat membuat objek hewan *3D virtual* diintegrasikan kedalam lingkungan nyata secara *real time* sehingga memberi kemudahan pada siswa dalam memahami visualisasi. Penelitian ini menggunakan metode perancangan *User-Centered Design (UCD)* dan evaluasi dilakukan dengan menggunakan *System Usability Scale (SUS)*. Hasil dari evaluasi SUS yaitu diketahui bahwa rancangan antarmuka yang digunakan dalam aplikasi pengenalan hewan mendapatkan grade B dan juga memiliki tingkat *acceptability* yang dapat diterima oleh pengguna. Maka dari itu, pada penelitian ini berhasil dihasilkan rancangan antarmuka yang sesuai dengan karakteristik siswa. Saat dilakukan evaluasi, disarankan untuk sekaligus menanyakan kepada pengguna terkait masukan untuk aplikasi yang dirancang.

Kata kunci : *User Interface, Augmented reality, User Centered Design (UCD), System Usability Scale (SUS)*