Abstrak

Perkembangan teknologi pada masa ini berpengaruh terhadap proses pembelajaran di

sekolah dasar dan materi pembelajaran serta cara penyampaian materi dalam proses kegiatan

belajar mengajar. Terutama dalam pelajaran IPA, Pengajar dapat memanfaatkan Augmented

Reality sebagai media edukasi pengenalan hewan bagi siswa sekolah dasar. Memperkenalkan

berbagai macam hewan menggunakan alat bantu teknologi dapat menjadi metode pembelajaran

unik yang nantinya akan disukai oleh siswa sekolah dasar. Dalam penelitian ini, menghasi lkan

media pembelajaran berupa aplikasi android bernama "ARnimals" dengan menggunakan metode

Multimedia Development Life Cycle. Aplikasi ini dapat memperkenalkan macam-macam hewan

kepada siswa sekolah dasar, terdapat *mini quiz* yang terdapat di setiap saat siswa melakukan *scan*

AR. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi ARnimals dapat berjalan dengan baik dan dapat

menjadi media edukasi pengenalan hewan bagi siswa sekolah dasar.

Kata kunci: augmented reality, teknologi, edukasi.

Keyword: augmented reality, technology, education.

 \mathbf{v}