

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, menghasilkan 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.