

ABSTRAK

Aplikasi pengenalan Posisi gerahan bulan dan matahari merupakan aplikasi yang akan menampilkan posisi dari fenomena Gerhana Bulan dan Matahari yang dirancang berbasis Augmented Reality Menggunakan SDK Vuforia. Sistem pemindaian menggunakan Media Kartu Marker yang pada setiap kartunya pengguna dapat melihat posisi dari fenomena Gerhana Bulan dan Matahari. Pada perancangan aplikasi ini penulis menggunakan metode Game Development Life Cycle (GDLC). Adapun metode pengujian yang digunakan oleh penulis yaitu metode Black Box Testing, PreTest, PostTest dan Likert. Metode Black Box Testing merupakan teknik pengujian perangkat lunak yang berfokus pada spesifikasi fungsionalitas dari perangkat lunak. Metode PreTest dan PostTest merupakan teknik pengujian evaluasi formatif yang berfungsi untuk mengetahui kemajuan atau perkembangan belajar peserta didik. Melalui pengujian PreTest dan PostTest ini mendapatkan peningkatan nilai sebesar 6,3 setelah menggunakan Aplikasi. Metode Likert merupakan skala penelitian yang digunakan untuk mengukur pendapat dari responden. Pengujian Likert dilakukan menggunakan media kertas berisikan pertanyaan yang diisi oleh Responden. Pengujian menggunakan Likert mendapatkan 27 Responden dari Siswa/I Kelas 6 SDN Sukapura 02 dengan hasil sangat layak yaitu 88,814%.

Kata Kunci : Gerhana Bulan Dan Matahari, Augmented Reality, Game Development Life Cycle (GDLC).