

ABSTRAK

Augmented Reality (AR) merupakan inovasi yang dapat menyajikan visualisasi dan animasi dari sebuah model atau desain objek yang menggabungkan dunia maya 2D maupun 3D kedalam sebuah dunia nyata. Bentuk pemanfaatan teknologi AR dalam proses belajar mengajar misalnya media pengenalan hewan bagi anak-anak. Penggunaan AR dalam proses pembelajaran efektif untuk meningkatkan daya tarik pada proses belajar karena anak-anak juga dapat berinteraksi langsung dengan hewan yang mereka pelajari dengan sebuah gambar dideteksi menggunakan kamera dari perangkat Android secara real-time atau nyata, lalu memunculkan informasi lain secara virtual pada layar perangkat. Selain lebih interaktif dan menghibur, juga dapat meningkatkan efisiensi karena langsung dapat diaplikasikan oleh para pengguna Android secara praktis

Oleh karena itu peneliti merancang sebuah metode pembelajaran dengan bantuan komputer berbasis multimedia yang mengarah pada pembelajaran mengenai zaman purba khususnya dalam pembelajaran mengenali hewan purba dengan benar. Hewan purba merupakan salah satu bahan ajar untuk dapat mengenali hewan yang dahulu punah. Peneliti berusaha untuk menuangkan materi ini dalam bentuk multimedia visual 3 dimensi (3D), sehingga pengguna lebih cepat mengerti mengenai asal usul hewan purba ini. Di samping itu, sistem ini juga dapat digunakan menggabungkan Augmented Reality dengan smartphone berbasis android untuk bisa memperagakan hewan purba secara rinci dan detail. dengan banyaknya pengguna smartphone saat ini , terutama dikalangan para siswa diharapkan aplikasi yang peneliti buat akan mempermudah dan menarik pengguna untuk belajar mengenali hewan hewan purba dirumah maupun disekolah

Kata Kunci: Argumented Reality, Visual 3 dimensi (3D), Android