

ABSTRAK

Metode dalam belajar dan mengajar sangat beragam salah satunya yaitu menggunakan buku pembelajaran, namun seiring berkembangnya zaman pelajar mulai bosan dengan metode hanya menggunakan buku saja, sehingga media pembelajaran dalam proses belajar mengajar saat ini masih kurang optimal. Di wilayah kabupaten Cianjur pada SDN Campaka 1 proses mengajar hanya dengan menggunakan buku berbentuk teks dan gambar saja sehingga kurang efektif bagi pelajar. Seiring berkembangnya teknologi, dapat membuat alat bantu media pembelajaran, dengan menggabungkan teknologi *Augmented reality* dan buku tematik sekolah dasar kelas III yang akan menghasilkan sebuah aplikasi pembelajaran multimedia interaktif.

Aplikasi pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Augmented Reality* ini memiliki fitur 3D yang berkaitan dengan materi dalam buku Tematik tema 3 kelas III kurikulum 2013, video animasi dan narasi dapat mengatasi kurangnya media pembelajaran untuk para pengajar di SDN Campaka 1 dan juga dapat menciptakan suasana belajar agar lebih menarik dan interaktif bagi para siswa dan siswi SDN Campaka 1. Dalam merancang aplikasi ini digunakan metode *Serious Game Development Models* (SGDM) juga dirancang menggunakan perangkat lunak Unity yang akan dipakai pada *platform Android*.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Augmented Reality, Buku Tematik Terpadu 2013