

ABSTRAK

Pengenalan hewan dan tumbuhan langka bagi anak kelas 4 SDN 12 Guguak masih menggunakan metode lama menggunakan buku sebagai media untuk belajar. Memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran terutama dalam pengenalan hewan dan tumbuhan langka merupakan hal baru yang harus dicoba. Oleh sebab itu dibutuhkan dalam bidang pendidikan khususnya pengenalan hewan dan tumbuhan langka. Aplikasi yang dapat menampilkan objek 3D tumbuhan langka yang ada di Indonesia. Aplikasi ini dibuat menggunakan teknologi unity dengan menerapkan metode augmented reality untuk dapat menampilkan objek 3D. Untuk dapat mengoperasikan aplikasi ini disediakan buku augmented reality pengenalan hewan dan tumbuhan langka. Buku augmented reality ini tidak hanya menyajikan materi dan gambar. Buku yang dirancang khusus dengan adanya tambahan fitur yaitu marker yang dapat discan melalui aplikasi tuhelang. Objek 3D tumbuhan langka akan muncul ketika kamera Augmented reality pada aplikasi tuhelang di arahkan ke gambar marker yang ada pada buku. Untuk menggerakkan objek 3D dapat menggunakan jari pada smartphone. Setiap objek 3D tumbuhan langka akan diberikan materi tentang tumbuhan langka yang ada di Indonesia secara umum. Tombol akan tampil ketika objek 3D sudah muncul pada layer smartphone. Berdasarkan hasil pengujian Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Tumbuhan Langka yang dikembangkan telah diuji kepada 11 responden. dengan nilai *Attractiveness* sebesar 1.50 , *Perspicuity* sebesar 1.57, *Efficiency* sebesar 1.75, *Dependability* sebesar 1.41, *Stimulation* sebesar 0.86, dan *Novelty* sebesar 1.00 dari skala UEQ.

Kata Kunci : Tumbuhan langka, Augmented Reality, Unity, Objek 3D