

RINGKASAN

APLIKASI EDUKASI PENGENALAN HEWAN DAN TUMBUHAN *BERBASIS AUGMENTED REALITY (AR)*”, Agung Putra Wahyu Setiawan nim E31171869, Tahun 2020, Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Jember, Nanik Anita M, S.ST,MT (Dosen Pembimbing).

Augmented Reality (AR) adalah bidang penelitian komputer yang menggabungkan data komputer grafis 3D dengan dunia nyata. Inti dari AR adalah melakukan interfacing untuk menempatkan obyek virtual ke dalam dunia nyata. Penelitian ini kini sedang berkembang dengan pesat. Para peneliti memanfaatkan bidang ini sebagai salah satu cara baru untuk meningkatkan pembelajaran dan mendapatkan pengetahuan.

Pemanfaatan Augmented Reality sebagai Pembuatan aplikasi edukasi Pengenalan hewan dan tumbuhan berbasis teknologi Augmented Reality sangat bermanfaat dalam meningkatkan pengetahuan Siswa TK untuk mengenal hewan dan Tumbuhan, karena teknologi AR memiliki aspek-aspek hiburan yang dapat menggugah minat anak-anak untuk mengenali objek-objek hewan dan tumbuhan melalui representasi visual 3 dimensi dengan melibatkan interaksi user.

Bedasarkan permasalahan yang ada, maka akan di buat suatu aplikasi yang di implementasikan sebagai media pembelajaran bagi anak-anak TK, menggunakan teknologi Augmented Reality. Aplikasi pengenalan hewan dan tumbuhan kepada siswa TK akan sangat berpengaruh untuk membantu merangsang imajinasi dan kreatifitas terhadap siswa-siswi untuk mengenal jenis-jenis hewan dan tumbuhan.