

RINGKASAN

PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN AR (*AUGMENTED REALITY*) TENTANG LAPISAN MATAHARI, BUMI, DAN BULAN,

Thalia Trivirgiani Efellyn, NIM E31181976, Tahun 2020, Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Jember, Faisal Lutfi Afriansyah, S.Kom, MT (Pembimbing) dan Maulia Wijiyanti Hidayah, S.T (Pembimbing Lapangan).

Pada saat ini media pembelajaran yang biasanya di pakai oleh sekolah hanya papan tulis dan buku saja. Biasanya guru akan menggunakan alat peraga untuk menjelaskan objek materinya. Tapi siswa harus bergliran untuk melihat objek tersebut. Untuk memenuhi permintaan ini memerlukan aplikasi yang dapat menampilkan bentuk objek 3 dimensi sehingga siswa dapat memahami bentuk masing-masing objek. Aplikasi berbasis *Augmented Reality* adalah aplikasi multimedia yang menggabungkan data grafis dari objek 3 dimensi dengan media buku/*marker* yang sudah disediakan.

Untuk Praktek Kerja Lapangan (PKL) ini saya dan teman saya mendapatkan tugas dari pembimbing lapang untuk membuat media pembelajaran yang tujuan untuk anak yang bertemakan pengetahuan alam (*sceince*) dalam bentuk aplikasi dimana pada aplikasi tersebut menampilkan sebuah permainan *scanning marker* yang sudah ditentukan lalu akan muncul objeknya lalu setelah itu akan ada juga info atau penjelasan tentang objek sehingga dalam pembelajaran tersebut anak tidak akan mudah bosan.