

RINGKASAN

Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Kerangka Manusia Berbasis Augmented Reality, Sasti Widiyas Sari, E31181297, Tahun 2021, 77 hlm., Prodi Manajemen Informatika, Jurusan Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Jember, Dwi Putro Sarwo Setyohadi, S.Kom, M.Kom (Pembimbing)

Sekolah Dasar saat ini masih menggunakan metode konvensional (ceramah dan gambar) saat pembelajaran anatomi tubuh pada manusia. Hal ini menjadi kendala karena metode ini melelahkan guru dan menimbulkan kejenuhan bagi peserta didik. Studi tentang struktur tubuh manusia khususnya kerangka, merupakan dasar penting bagi pendidikan sehingga diperlukan Aplikasi untuk meningkatkan minat belajar siswa agar proses belajar lebih jelas dan menarik.

Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Kerangka Manusia Berbasis Augmented Reality di kembangkan untuk membantu proses pembelajaran mengenai materi kerangka manusia pada jenjang Sekolah Dasar. Aplikasi ini mempersentasikan objek 3D secara visual guna membantu siswa dalam mengetahui bentuk beserta letak kerangka pada tubuh. Selain itu, dukungan penjelasan yang berbentuk suara di harapkan dapat menambah tingkat kepraktisan penggunaan serta menambah daya tarik pembelajaran.