

IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY (AR) BERBASIS ANDROID DALAM PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI ILMU PENGETAHUAN ALAM

Nama Mahasiswa : Mochammad Ryas As'ari
NIM : 3130018027
Prodi : S1 Sistem Informasi
Pembimbing : Rizqi Putri Nourma Budiarti, M.T

ABSTRAK

Perkembangan dunia saat ini sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi informasi dan komunikasi terlebih dalam bidang pendidikan selain meningkatkan cakupan pembelajarannya, tetapi juga memunculkan berbagai macam platform yang dapat dijadikan media pembelajaran seperti Augmented Reality, Mobile Augmented Reality, gamefikasi, dan mobile learning. Pada hasil data PISA (2019) didapatkan informasi bahwa Indonesia mendapat hasil dibawah rata-rata OECD (Organisation for Economic Co-operation Development) dalam literasi sains dimana Indonesia memperoleh poin sebesar 396 dimana peringkat Indonesia dibawah negara Thailand dan Malaysia dalam hal literatur sains. Tujuan penelitian ini membangun aplikasi edukasi Ilmu Pengetahuan Alam berteknologi Augmented Reality (AR) berbasis Android dan melakukan pengujian pada aplikasi. Dalam melaksanakan penelitian metode yang digunakan ialah metodologi fishbone yang terdiri dari : perumusan konsep, penyiapan bahan pendukung, pembuatan desain, implementasi, penyempurnaan, dan evaluasi. Hasil dari penelitian ini ialah sebuah aplikasi android dan hasil pengujian menunjukkan bahwa aplikasi berjalan normal pada uji Blackbox test sebesar 94.87% dan user memberikan respon puas terhadap aplikasi pada uji User Acceptance Test (UAT) sebesar 88%.

Keywords : *Augmented Reality, FishBone, BlackBox, UAT*