

## ABSTRAK

Dengan berkembangnya waktu, pembelajaran di SD diuntut untuk lebih konkret sehingga membutuhkan media pembelajaran yang tidak hanya mengandalkan data dari buku saja melainkan dapat di dukung juga dengan media visual agar anak-anak lebih tertarik dalam pembelajaran.

Dengan perkembangan teknologi yang kian pesat membawa perubahan pada kehidupan manusia. Salah satu perkembangannya yaitu teknologi Augmented Reality. Teknologi Augmented Reality merupakan teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi atau tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata dan memproyeksikan benda-benda maya tersebut dalam waktu nyata. Oleh karena itu untuk membantu siswa dalam belajar, kami berinisiatif untuk membuat media pembelajaran mengenai simbiosis berbasis Augmented Reality bernama Sim-ART.

Pengujian aplikasi Sim-ART telah dilakukan pada anak sekolah dasar kelas IV di SD Negeri 02 Sukapura Kec. Dayeuhkolot, Kab. Bandung kepada 15 responden dengan data yang diujikan yaitu 13 pernyataan mengenai fitur aplikasi dan 5 pertanyaan. Dan dari 13 pernyataan yang diujikan mendapatkan rata – rata 1,34 dengan menggunakan tiga skala perhitungan. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Sim-ART tergolong mudah dan dapat mempermudah dalam pembelajaran mengenai simbiosis dengan memberikan informasi yang jelas dan mudah dimengerti oleh anak-anak.

Kata kunci : *Augmented Reality, marker, scan, simbiosis.*