

ABSTRAK

Hewan merupakan makhluk hidup yang ada disekeliling kita dan kita bisa jumpai hewan dimana saja. Berdasarkan buku kelas IV SD yang diterbitkan oleh Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional tahun 2008, pengenalan hewan-hewan berdasarkan makanannya menjadi salah satu materi untuk mata pelajaran IPA. Dalam Proyek Akhir ini media pembelajaran yang di bangun yakni media pembelajaran pengenalan hewan menggunakan *Augmented Reality* berbasis Android. Aplikasi ini diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada siswa tentang pengenalan hewan kemudian dapat menarik minat siswa dalam mempelajari materi tersebut. Aplikasi yang dibuat dapat menampilkan visualiasasi animasi 3D serta mendeskripsikan ciri-ciri hewan yang ditampilkan.

Kata Kunci: Hewan, *Augmented Reality*.