

## Abstrak

Masa pandemic seperti sekarang ini mengakibatkan kegiatan pembelajaran disekolah menjadi ditiadakan dan gantinya berupa pembelajaran secara daring. SMPN 1 Tambelang membutuhkan sebuah media pembelajaran yang mampu menunjang kegiatan belajar mengajar secara daring, terutama untuk mata pelajaran IPA untuk kelas VIII pada pembahasan sistem gerak manusia. Penelitian ini bertujuan untuk membuat sebuah media pembelajaran dengan menerapkan teknologi *Augmented Reality* (AR). Aplikasi media pembelajaran ini dapat digunakan pada *handphone* dengan sistem operasi *android* serta aplikasi tersebut sudah dilengkapi dengan tampilan desain grafis yang telah memenuhi konsep desain UI/UX. Fitur AR pada aplikasi ini berkerja dengan cara memindai sebuah *image target* (penanda) dari buku saku yang akan diberikan, kemudian objek 3D dari *image target* tersebut akan muncul diatas *image target* itu sendiri. Objek 3D tersebut dapat dirotasi dan diatur besar kecilnya oleh pengguna, serta akan diberikan informasi mengenai objek 3D tersebut. Pembuatan aplikasi media pembelajaran menggunakan metode RGD yang menggunakan tiga proses pengerjaan yaitu pre-production, production dan product launch. Aplikasi media pembelajaran sistem gerak manusia telah melewati proses pengujian fungsionalitas dan menunjukkan setiap fungsionalitas yang terdapat pada aplikasi tersebut dapat berjalan dengan semestinya dan pengujian image target guna mengukur jarak optimal agar objek virtual dapat dimunculkan dan jarak optimal agar objek visual 3 dimensi dapat dimunculkan yaitu 7 cm – 60 cm. Aplikasi media pembelajaran sistem gerak manusia juga telah melewati proses uji oleh user dengan menggunakan metode (UEQ) dengan mendapatkan nilai rata – rata impresi pada kelompok pertanyaan kejelasan sebesar 2,152 dari skala 3 yang menunjukkan bahwasanya aplikasi tersebut masuk ke dalam kategori baik.

Kata kunci : *Augmented Reality*, Media Pembelajaran, Desain UI/UX, RGD, UEQ.