

ABSTRAK

Dalam kondisi pandemi COVID-19 di Indonesia, mengharuskan semua kegiatan pembelajaran secara tatap muka harus dilaksanakan secara *online*, maka dari itu penulis membuat aplikasi pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) untuk membantu proses belajar mengajar terutama yang difokuskan untuk mengenal bentuk susunan tulang dan otot pada bab sistem gerak di mata pembelajaran Biologi. Metode yang digunakan untuk membuat aplikasi ini menggunakan metode *waterfall*, dengan beberapa tahap yang diawali dengan *requirement analysis, analysis, design, implementation, testing, dan development*. Dalam pembuatan aplikasi, penulis bekerjasama dengan SMA Negeri 3 Purwakarta sebagai narasumber *requirement gathering*, dan mitra uji coba aplikasi. Aplikasi ini hanya dapat dioperasikan pada *smartphone Android* dengan versi minimum *Lollipop*. Hasil dari penilaian 40 koresponden, aplikasi ini dinilai sangat interaktif sebanyak 50%, mudah digunakan sebanyak 55%, membantu dalam proses pembelajaran pengenalan sistem gerak sebanyak 50%, teknologi AR sangat memudahkan *user* untuk pengenalan bentuk dari sistem gerak manusia sebanyak 52,5%, dan fitur *quiz* yang membantu sebanyak 55%. Diharapkan dengan adanya aplikasi pembelajaran berbasis AR ini dapat memudahkan penggunaannya untuk mempelajari bentuk susunan sistem gerak manusia secara praktis dan interaktif untuk menunjang pembelajaran online.

Kata kunci: *Augmented Reality*, Tulang, Android.