

ABSTRAK

Pengenalan hewan dan tumbuhan langka bagi anak kelas 4 SDN 12 Guguak masih menggunakan metode lama menggunakan buku sebagai media untuk belajar. Memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran terutama dalam pengenalan hewan dan tumbuhan langka merupakan hal baru yang harus dicoba. Oleh sebab itu dibutuhkan dalam bidang pendidikan khususnya pengenalan hewan dan tumbuhan langka. Aplikasi yang dapat menampilkan objek 3D hewan langka yang ada di Indonesia. Aplikasi ini dibuat menggunakan teknologi unity dengan menerapkan metode augmented reality untuk dapat menampilkan objek 3D. Untuk dapat mengoperasikan aplikasi ini disediakan buku augmented reality pengenalan hewan dan tumbuhan langka. Buku augmented reality ini tidak hanya menyajikan materi dan gambar. Buku yang dirancang khusus dengan adanya tambahan fitur yaitu marker yang dapat discan melalui aplikasi tuhelang. Objek 3D hewan langka akan muncul ketika kamera Augmented reality pada aplikasi tuhelang di arahkan ke gambar marker yang ada pada buku. Untuk menggerakkan objek 3D dapat menggunakan jari pada smartphone. Setiap objek 3D hewan langka akan diberikan materi tentang hewan langka yang ada di Indonesia secara umum. Tombol akan tampil ketika objek 3D sudah muncul pada layer smartphone. Animasi juga akan disajikan berupa objek hewan berjalan ditempat dan animasi hewan sedang makan dengan tombol yang muncul ketika objek terlihat. Siswa dapat merasakan langsung bagaimana hewan tersebut bergerak seperti gerakan asli dari hewan tersebut. Berdasarkan hasil pengujian Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Hewan Langka yang dikembangkan telah diuji kepada 11 responden. dengan nilai Attractiveness sebesar 1.73, Perspicuity sebesar 1.80, Efficiency sebesar 2.02, Dependability sebesar 1.59, Stimulation sebesar 1.27, dan Novelty sebesar 1.11 dari skala UEQ.

Kata Kunci : Hewan langka, Augmented Reality, Unity, Objek 3D