

## ABSTRAKSI

**Abstrak** – Augmented Reality (AR) merupakan sebuah upaya teknologi untuk menggabungkan dunia nyata dan dunia virtual secara *real-time*. Sebuah objek virtual yang ditampilkan melalui augmented reality dapat meningkatkan persepsi tentang dunia nyata dengan apa yang dilihat dan dirasakan dalam lingkungan yang nyata. Setiap aplikasi yang dibuat dengan mengimplementasikan augmented reality dituntut untuk dapat bekerja secara *real-time* dan interaktif. Dengan demikian implementasi augmented reality dapat memiliki daya tarik tersendiri bagi setiap penggunaannya. Penerapan augmented reality ini dibuat dalam sebuah media belajar berupa aplikasi yang membahas mengenai sistem gerak pasif manusia. Aplikasi ini dibuat dengan memanfaatkan *smartphone* android dan ditujukan pada siswa SMA kelas XI untuk mempelajari materi sistem gerak pasif manusia dengan media yang interaktif dan menarik. Cara kerja pada saat augmented reality diterapkan cukup sederhana. Pengguna hanya mengarahkan kamera pada *marker* yang telah disediakan, setelah itu pada layar pengguna akan ditampilkan *interface* dan juga objek materi yang dipelajari. Ketika objek dan *interface* sudah ditampilkan ke layar, pengguna dapat melakukan interaksi dengan objek yang ditampilkan yaitu memutar, merubah ukuran objek dan memilih bagian-bagian objek melalui *interface* yang disediakan. Pembuatan aplikasi memanfaatkan sebuah *game engine* Unity 3D dengan bahasa pemrograman C# dan Vuforia pada penggunaan augmented reality. Berdasarkan hasil wawancara pada lima orang siswa SMA dapat disimpulkan bahwa implementasi augmented reality pada materi sistem gerak pasif manusia dapat membuat materi pelajaran tersebut lebih menarik dan interaktif untuk digunakan sebagai media belajar alternatif dalam belajar.

**Kata Kunci** – Augmented Reality (AR), Android, Sistem Gerak Pasif Manusia