

ABSTRAK

Nama : Elsha Pramoudya Dhuqary
NPM : 140 2018 178
Program Studi : Teknik Informatika
Judul : Gim Edukasi Pada Struktur Tulang, Sendi dan Otot Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality (Studi Kasus: Madrasah Tsanawiyah Al-Akhyariyah)

Majunya teknologi dapat berpengaruh terhadap media pembelajaran yang mengikuti perkembangan zaman. Salah satu media pembelajaran yang menggunakan teknologi adalah gim edukasi. Media gim edukasi dapat meningkatkan motivasi pada proses belajar karena dibuat agar pemain dapat bermain sambil belajar. Guru Madrasah Tsanawiyah Al-Akhyariyah membutuhkan sebuah aplikasi media pembelajaran pada sistem gerak manusia, karena media yang digunakan guru masih memiliki keterbatasan seperti tidak adanya alat peraga dan laboratorium disekolah tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan gim edukasi pada struktur tulang, sendi dan otot manusia menggunakan teknologi *augmented reality*. Proses pembuatan gim menggunakan metode *Game Development Life Cycle* (GDLC) yang dirancang menggunakan *software* Unity dan EasyAR dengan menggunakan *markerless based tracking*. Konsep pada gim yaitu menampilkan materi pada sistem gerak manusia dan soal pilihan ganda dengan tiga level. Aplikasi gim sudah melakukan pengujian *blackbox testing* dan aplikasi gim sudah berjalan sesuai yang diharapkan. Pengujian beta menggunakan skala *likert* mendapatkan hasil *presentase* 90% dengan nilai menurut skala *likert* sangat baik. Menurut tinjauan Islam pembuatan gim edukasi pada struktur tulang, sendi dan otot manusia menggunakan teknologi *augmented reality* diperbolehkan, karena digunakan dan dikembangkan untuk hal-hal yang positif dan memiliki manfaat dari aplikasi.

Kata kunci: *Augmented Reality*, Gim Edukasi, Sistem Gerak Manusia.