

ABSTRAK

Nama : SUSILO YUDAYONO
NPM : 1402018201
Program Studi : Sarjana Teknik Informatika
Judul : APLIKASI PENGENALAN DAN PEMBELAJARAN
METAMORFOSIS PADA HEWAN MENGGUNAKAN
TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID

Metamorfosis merupakan salah satu materi dalam matapelajaran ilmu pengetahuan alam yang wajib dipelajari oleh seluruh siswa sekolah dasar. Materi pembelajaran ini biasa dilakukan oleh para guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa buku dan juga biasanya disampaikan melalui lisan, sedangkan untuk praktikum materi ini hanya mengandalkan video saja untuk melihat apa saja tahapan yang dilalui pada proses metamorfosis. Aplikasi METAMOR yang merupakan aplikasi berbasis android, dengan menggunakan Bahasa pemrograman C#, dengan *software* Blender yang digunakan untuk membuat objek 3D dan *Unity* yang membangun sebuah aplikasi. Metodologi yang digunakan pada penelitian ini yaitu *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Hasil yang didapat dari penelitian ini berupa aplikasi edukasi yang berisikan teks, gambar, musik, objek 3D, serta fitur kuis sebagai tolak ukur pemahaman dalam materi metamorfosis. Pada penelitian ini juga penulis menggunakan pengujian aplikasi menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Hasil yang didapat dari pengujian ini yaitu 93,04 dari nilai maksimalnya yaitu 100 dari jumlah responden berjumlah 32 responden, dengan begitu sistem dinyatakan *acceptable* dan termasuk dalam *grade A* dengan rating *excellent*. Berdasarkan tinjauan ajaran Islam, aplikasi METAMOR sudah sesuai sebagai media pembelajaran karena tidak bertentangan dengan ketentuan ajaran Islam, dan juga aplikasi ini tidak memiliki unsur yang dapat menjadikannya sebuah media pembelajaran yang haram untuk digunakan.

Kata kunci: *Metamorfosis, Media Pembelajaran, Multimedia Life Cycle, System Usability Scale*