# **ABSTRAK**

**Cahyani, Danni Nur. 2019.** *Pengenalan Organ Paru-Paru pada Manusia dengan Menggunakan Augmented Reality Berbasis Mobile.* Tugas Akhir. Program Studi Teknik Informatika (S1). STIKI Malang. Pembimbing : Evy Poerbaningtyas , S.Si., M.T, Co. Pembimbing : Chaulina Alfianti Oktavia, S.Kom., M.T.

**Kata Kunci :**  *Media Pembelajaran, Augmented Reality, Paru-Paru.*

 Menurut Penelitian Conecticut State University yang dirilis pada tahun 2016 menunjukkan bahwa minat baca masyarakat Indonesia masih sangat minim. Sehingga membuat perkembangan minat baca dan kemampuan membaca siswa saat ini sangat memprihatinkan. Hal ini disebabkan karena metode pembelajaran yang diberikan kepada siswa tidak optimal. Rendahnya minat baca bagi siswa menjadikan suatu kebiasaan, sehingga mempengaruhi kemampuan membaca siswa yang ikut rendah. Upaya untuk mendorong minat baca dimulai dengan hal-hal sederhana seperti mengubah pola pembelajaran yang awalnya menggunakan media buku menjadi lebih menarik dengan menggunakan teknologi *Augmented Reality.*Dengan adanya teknologi ini diharapkan agar siswa dapat aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dan siswa akan lebih tertarik lagi dalam mendalami pelajaran IPA, khususnya paru-paru. Media pembelajaran “Pengenalan Organ Paru-paru Manusia Berbasis Mobile Menggunakan Augmented Reality”. Dalam media pembelajaran ini memiliki 4 fitur utama, yaitu anatomi paru, fungsi paru, penyakit paru dan menu bantuan. Pada fitur anatomi akan ditampilkan Augmented Reality berupa visualisasi objek 3D paru-paru beserta penjelasan materi dengan menggunakan suara. Selain itu, pengguna juga dapat melakukan pembesaran, pengecilan dan memutar objek, bahkan bisa juga

 melihat bagian dalam dari organ paru-paru seperti alveolus. Kemudian pada fitur fungsi akan ditampilkan animasi dari fungsi paru yaitu sebagai alat respirasi. Selanjutnya, pada fitur penyakit akan ditampilan teks dan gambaran berupa penjelasan mengenai penyakit paru-paru. Terdapat fitur bantuan untuk membantu pengguna yang mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi. Hasil survei tentang pemanfaatan teknologi Augmented Reality dalam pembelajaran sebanyak 7 atau 21,2% siswa mengalami penurunan pemahaman belajar menggunakan Augmented Reality, kemudian sebanyak 39,4% atau 13 siswa konsisten terhadap media pembelajaran menggunakan buku maupun Augmented Reality, dan sebanyak 39,4% atau 13 siswa mengalami peningkatan pemahaman pembelajaran menggunakan Augmented Reality.