**ABSTRAK**

**Rivaldi, Fajar. 2019.** *Pembelajaran Metamorfosis Serangga Menggunakan Augmented Reality*. Tugas Akhir. Program Studi Teknik Informatika (S1). STIKI Malang. Pembimbing : Dr. Eva Handriyantini, S.Kom., M.MT, Co Pembimbing : Saiful Yahya, S.Sn, M.T.

**Kata Kunci :** *Tutorial, Augmented Reality, Multimarker, Metamorfosis, Android, Unity.*

Pembelajaran merupakan proses dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid. Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa serta dapat meningkatkan kemampuan merekonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya mengingkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran. Pemahaman mengenai metamorfosis serangga merupakan salah satu dari sub tema dalam Ilmu Pengetahuan Alam. Selain itu serangga yang ada pada materi ini sering dijumpai di lingkungan sekitar, oleh karena itu pengguna diharapkan mampu memahami materi metamorfosis serangga. Penggunaan teknologi dalam bidang tutorial dapat dimanfaatkan untuk salah satu penyampaian materi dalam bentuk memahami ilmu tersebut. Penulis memutuskan untuk mengangkat tema “Tutorial Pembelajaran Metamorfosis Serangga Menggunakan *Augmented Reality* Berbasis Android“. Dalam tutorial ini memilki 2 fitur utama, yaitu belajar dan kuis. Pada fitur belajar ada 3 materi utama yaitu Pengertian Metamorfosis, Fase Metamorfosis, dan Jenis Metamorfosis dimana pada materi terakhir terdapat contoh serangga dan bisa lanjut masuk menu *Augmented Reality*. Sedangkan untuk masuk ke fitur kuis *user* harus membaca materi di fitur belajar secara keseluruhan. Dalam hasil penelitian yang telah di lakukan bahwa hasil dari penerapan *Augmented Reality* (AR) telah berhasil di implementasikan pada *smartphone* berbasis Android dengan menerapkan objek 3D hewan yang ditampilkan ketika *smartphone* melakukan *scan marker* yang sudah disediakan.