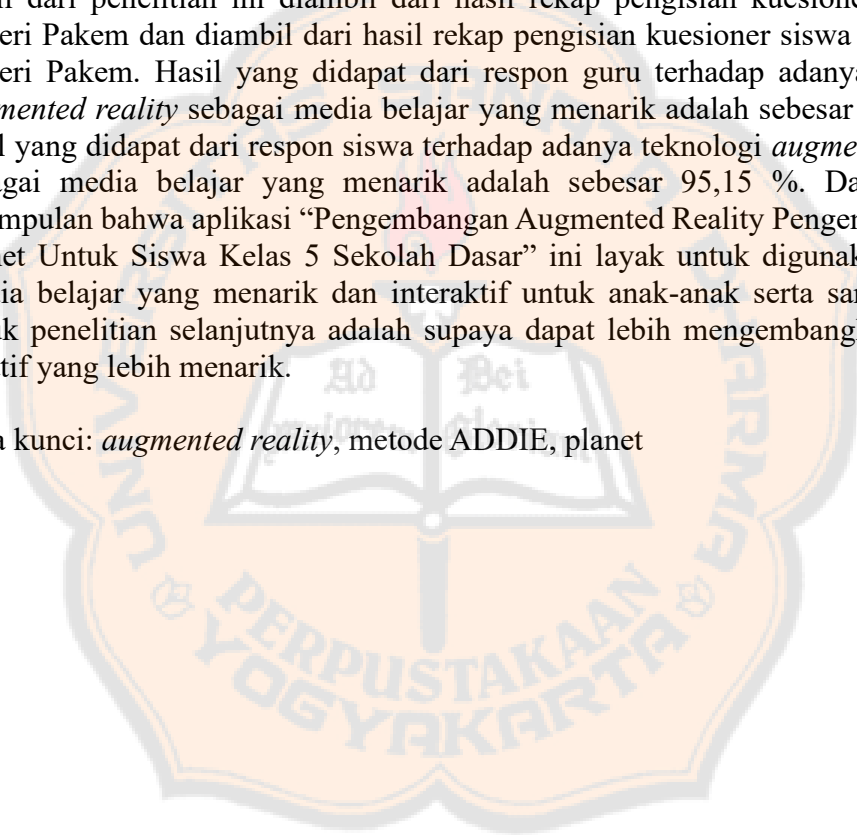


**PENGEMBANGAN AUGMENTED REALITY PENGENALAN NAMA
PLANET UNTUK SISWA KELAS 5 SEKOLAH DASAR**

ABSTRAK

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah mengembangkan teknologi *augmented reality* untuk anak sekolah dasar yang menerapkan edukasi menarik bagi siswa dalam mengenal nama-nama planet dengan menggunakan teknologi *augmented reality*. Pada penelitian ini menggunakan metode ADDIE dalam merancang dan mengembangkan aplikasi *augmented reality* pengenalan nama planet. Di mana metode ADDIE ini terdiri dari *Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*. Hasil dari penelitian ini diambil dari hasil rekap pengisian kuesioner guru SD Negeri Pakem dan diambil dari hasil rekap pengisian kuesioner siswa kelas 5 SD Negeri Pakem. Hasil yang didapat dari respon guru terhadap adanya teknologi *augmented reality* sebagai media belajar yang menarik adalah sebesar 100 % dan hasil yang didapat dari respon siswa terhadap adanya teknologi *augmented reality* sebagai media belajar yang menarik adalah sebesar 95,15 %. Dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi “Pengembangan Augmented Reality Pengenalan Nama Planet Untuk Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar” ini layak untuk digunakan sebagai media belajar yang menarik dan interaktif untuk anak-anak serta saran peneliti untuk penelitian selanjutnya adalah supaya dapat lebih mengembangkan ide-ide kreatif yang lebih menarik.

Kata kunci: *augmented reality*, metode ADDIE, planet



**DEVELOPMENT OF AUGMENTED REALITY PLANET NAME
RECOGNITION FOR CLASS 5 PRIMARY SCHOOL STUDENTS**

ABSTRACT

The purpose of this research is to develop augmented reality technology for elementary school children who apply interesting education for students in recognizing the names of planets using augmented reality technology. In this study, researchers will use the ADDIE method in designing and developing augmented reality applications for introducing planetary names. Where this ADDIE method consists of Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate. The results of this study were taken from the results of a recap of filling out the Pakem Elementary School teacher questionnaire and taken from the results of a recap of filling out the 5th grade student questionnaire. The results obtained from the teacher's response to the existence of augmented reality technology as an interesting learning media is 100% and the results obtained from the student's response to the existence of augmented reality technology as an interesting learning media is 95.15%. It can be concluded that the application "Development of Augmented Reality Introduction to Planetary Names for Grade 5 Elementary School Students" is feasible to use as an interesting and interactive learning media for children and researchers' suggestions for further research are to be able to further develop more interesting creative ideas.

Keywords: augmented reality, ADDIE method, planets

