

ABSTRAKSI

Fitria Purnamasari.52411932

APLIKASI PEMBELAJARAN METAMORFOSIS CAPUNG DENGAN AUGMENTED REALITY

Penulisan Ilmiah. Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Gunadarma 2014.

Kata Kunci : Metamorfosis, Capung, *Augmented Reality*, *OpenSpace3D*, Blender (xviii + 73 + Lampiran)

Kemajuan teknologi yang sangat pesat dan dinamis telah memicu berbagai bidang di dunia untuk saling berlomba dalam meningkatkan kemampuannya. Salah satunya adalah bidang pendidikan yang terkait untuk lebih maju terutama dalam menunjang metode pembelajaran seperti pembelajaran pada mata pelajaran di Sekolah Dasar yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) tentang *metamorfosis*. Banyak hewan serangga yang bermetamorfosis salah satu serangga yang termasuk ke dalam serangga ber *metamorfosis* adalah Capung. Capung memiliki nama latin yaitu *Anisozygoptera*. Capung merupakan serangga yang memiliki jenis *metamorfosis* tidak sempurna karena dari awal tidak mengalami proses kepompong. Untuk membuat aplikasi metamorfosis capung dengan *augmented reality* digunakan software *Blender* untuk membuat objek 3D dan *OpenSpace3D* untuk membuat aplikasi augmented reality karena open source dan mudah digunakan, yang akan ditampilkan pada layar *desktop* dengan bantuan *marker* dan *webcame*. Sehingga Aplikasi *Metamorfosis* Capung berbasis *Augmented Reality* dengan menggunakan *desktop* ini dapat memberikan gambaran dari proses *metamorfosis* capung, terutama untuk media pembelajaran bagi pelajar dan pengajar kelas 4 sekolah dasar dalam menggambarkan sebuah proses metamorfosis capung.

Daftar Pustaka (2005-2014)