

ABSTRAK

JUNI ALDO SYAHPUTRA, IMPLEMENTASI *MARKERLESS AUGMENTED REALITY PRESENTATION 3D* UNTUK PEMBELAJARAN VIRUS PADA MATA PELAJARAN BIOLOGI

Pemanfaatan teknologi augmented reality sebagai media pelajaran virus bertujuan untuk membantu siswa memahami bentuk-bentuk dan struktur dari virus pada manusia serta memberi pengalaman yang berbeda. Pada penelitian ini, dibahas sebuah metode markerless agar siswa dapat melihat langsung bila dibandingkan dengan metode marker. Pembelajaran virus berbasis markerless augmented reality menampilkan objek 3D dari bentuk-bentuk dan struktur virus untuk perangkat mobile bersistem operasi android. Dari hasil pengujian device, aplikasi dapat berjalan dengan minimum perangkat android versi 4.1. Dari hasil pengujian siswa merasa bersemangat belajar virus dengan media pembelajaran aplikasi Markerless AR virus ini. Peningkatan nilai pemahaman virus pada siswa.

Kata kunci: Augmented Reality, Markerless, Learning Media, Virus, Unity, Android.

.