

ABSTRAK

Kurangnya minat belajar Siswa/i tingkat Sekolah Menengah Pertama untuk belajar pengenalan hewan berdasarkan jenis makanan nya seperti Karnivora, Omnivora, Herbivora dan Insektivora. Untuk Menghasilkan sebuah aplikasi dengan pemanfaatan Augmented Reality yang dapat digunakan pada perangkat android dan menarik minat belajar anak di tingkat Sekolah Menengah Pertama. Menurut MA Iqbal (2020), Augmented Reality adalah teknologi yang menggabungkan benda atau perangkat nyata dan juga benda-benda maya yang berada di lingkungan nyata, berjalan dalam waktu nyata secara interaktif, dan antar benda terintegrasi dalam tiga dimensi, yaitu objek atau benda maya terintegrasi dalam dunia nyata. Dari pembahasan pada bab-bab sebelumnya, Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dalam Rancang Bangun Aplikasi Penerapan Augmented Reality Dalam Pengenalan Hewan Berdasarkan Jenis Makanan pada SMP Swasta Bina Satria Medan dapat menampilkan objek 3D Aplikasi Penerapan Augmented Reality dalam Pengenalan Hewan Berdasarkan jenis makanan berbasis android pada SMP Swasta Bina Satria Medan Kepada siswa/i penulis menggunakan Aplikasi lain yaitu Android Studio untuk media desain dan perancangan aplikasi ini. Aplikasi Penerapan Augmented Reality Dalam Pengenalan Hewan Berdasarkan Jenis Makanan pada SMP Swasta Bina Satria Medan masih jauh dari kata sempurna dan masih memiliki banyak kekurangan. Objek 3D pada Aplikasi Penerapan Augmented Reality dalam Pengenalan Hewan Berdasarkan jenis makanan berbasis android pada SMP Swasta Bina Satria Medan masih dalam jumlah yang sedikit, diharapkan untuk kedepannya agar lebih banyak penambahan objek 3D Hewan serta makanan lainnya.

Kata Kunci: *Augmented Reality, Pengenalan Hewan, Android, Media Pembelajaran*