



RINGKASAN

SHINTA ERMA FERRA. Pembuatan *Ebook* dan *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran Cara Menanam Tomat, Taoge, dan Bayam Untuk Anak SD. *Making Ebooks and Augmented Reality as Learning Media How to Grow Tomatoes, Sprouts, and Spinach for Elementary School Children*. Dibimbing oleh NUR AZIEZAH

Pendidikan pada anak adalah suatu hal yang sangat penting, namun hal yang terpenting adalah metode dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran, selain media dan metode dalam pembelajaran, pemanfaatan teknologi juga sangat berperan penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Contohnya penggunaan *smartphone* yang masih sedikit sekali pemanfaatannya dalam kegiatan pendidikan terutama untuk anak Sekolah Dasar. Pemanfaatan *smartphone* dalam Pendidikan yaitu digunakan sebagai media pembelajaran salah satu contohnya adalah mengakses buku elektronik atau *ebook*. Dalam hal ini, penulis mengembangkan sebuah media pembelajaran dalam bentuk *ebook* agar mudah dibaca di manapun dan kapanpun dalam mengenalkan cara menanam tomat, taoge, dan bayam menggunakan teknologi *augmented reality* dengan audio. *Augmented reality* adalah pemanfaatan dari *Computer Vision* yang menggabungkan benda maya dua dimensi atau tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata tiga dimensi lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut dalam waktu nyata (*real-time*).

Augmented reality menggunakan *marker* bergambar 2D yang disajikan dalam menu tombol gambar target oleh penulis sebagai acuan untuk mengeluarkan objek animasi 3D. Tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah pengenalan cara menanam tomat, taoge, dan bayam untuk anak sekolah dasar yang dikemas dalam buku elektronik atau *ebook* dengan menggunakan teknologi *augmented reality*. Pembuatan *ebook* menggunakan tahapan *concept art*, untuk pembuatan aplikasi berbasis *augmented reality* menggunakan tahapan *vuforia*. *Concept art* terdapat 4 proses pengerjaan yaitu ada *review the brief*, desain tata letak atau *layout*, dan audio visual.

Aplikasi berbasis *augmented reality* tentang cara menanam tomat, taoge, dan bayam dapat diaplikasikan pada *smartphone*. Semua tombol berfungsi dengan baik. Semua *marker* berfungsi dengan baik. Audio yang dibuat pada *augmented reality* berupa penjelasan tentang cara menanam tomat, taoge, dan bayam sudah diterapkan.

Kata Kunci: *Augmented Reality*, *Ebook*, *Marker*, Menanam