

ABSTRAK

Kemajuan ilmu teknologi memberikan pengaruh terhadap segala bidang, salah satunya dunia pendidikan. Dalam dunia pendidikan membutuhkan media dalam penyampaian materi maupun kegiatan belajar mengajar lainnya. Kegiatan belajar mengajar pada materi pengenalan organ tubuh manusia umumnya dilakukan di laboratorium biologi sekolah, tak jarang pula dilakukan secara manual yakni dengan cara penomoran yang dianggap monoton. Organ manusia merupakan alat yang sangat vital dalam tubuh manusia. Praktek pembelajaran pengenalan organ manusia pada sekolah menengah membutuhkan alat peraga tiga dimensi yang hanya dimiliki oleh sekolah. Augmented Reality memberikan gambaran alat peraga secara 3 dimensi hanya menggunakan sebuah aplikasi. Oleh karena itu diusulkan inovasi untuk menjembatani kedua permasalahan tersebut dengan aplikasi augmented reality game edukasi untuk menarik minat dan membantu belajar siswa pada organ tubuh manusia yang dilakukan pada penelitian ini. Metode penelitian yang digunakan adalah Design and Creation. Metode pengembangan aplikasi menggunakan metode Sutopo. Hasil yang dicapai adalah suatu aplikasi *augmented reality 3D object tracking* berbasis android sebagai alat bantu pengenalan organ tubuh manusia yang memudahkan pengguna dalam mempelajari dan mengenal organ tubuh manusia.

Keywords: Organ Tubuh Manusia, Augmented Reality, 3D Object Tracking, Marker, Android