

**PENGEMBANGAN MEDIA INTRAKTIF PEMBELAJARAN ORGAN  
BADAN MANUSIA BERBASIS *AUGMENTED REALITY***

Muhammad Nasrullah<sup>1</sup>, Hardian Oktavianto<sup>2</sup>, Qurrota A'yun<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik

Universitas Muhammadiyah Jember

*Email: <sup>1</sup>nasrulmuhammad210301@gmail.com, <sup>2</sup>hardian@unmuhjember.ac.id,*

*<sup>3</sup>qurrota.ayun@unmuhjember.ac.id*

**ABSTRAK**

Kemajuan teknologi terutama dalam bidang digital, ditunjukkan oleh peningkatan akses ke informasi. Kemajuan ini selalu diikuti oleh kemunculan alat teknologi yang semakin maju dan inovatif, dalam Penelitian ini berfokus pada pemanfaatan teknologi dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) untuk materi anatomi dan fisiologi tubuh manusia. Tujuan dari pemanfaatan AR diaplikasikan untuk meningkatkan pemahaman teori dan keterampilan praktik dalam pembelajaran organ tubuh manusia, serta memahami bagaimana hambatan dalam pengimplementasian AR. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D). Hasil penelitian yang dilakukan pada siswa juga menunjukkan bahwa penggunaan AR mendapatkan nilai 84,61% yang membuktikan AR dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang diajarkan.

**Kata Kunci:** *Augmented Reality*, Anatomi Tubuh Manusia, Media Pembelajaran Interaktif, Pendidikan, Aplikasi *Mobile*.

***DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA FOR HUMAN  
BODY ORGANS BASED ON AUGMENTED REALITY***

Muhammad Nasrullah<sup>1</sup>, Hardian Oktavianto<sup>2</sup>, Qurrota A'yun<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik

Universitas Muhammadiyah Jember

*Email: <sup>1</sup>nasrulmuhammad210301@gmail.com, <sup>2</sup>hardian@unmuhjember.ac.id,  
<sup>3</sup>qurrota.ayun@unmuhjember.ac.id*

***ABSTRACT***

*Technological advancements, especially in the digital field, are demonstrated by increased access to information. These advancements are always followed by the emergence of increasingly advanced and innovative technological tools. This research focuses on the utilization of technology in the development of interactive learning media based on Augmented Reality (AR) for human body anatomy and physiology materials. The purpose of utilizing AR is to enhance theoretical understanding and practical skills in learning about human body organs, as well as to understand the obstacles in implementing AR. The research method used is Research and Development (R&D). The results of the research conducted on students also show that the use of AR received a score of 84.61%, proving that AR can improve the quality of learning and facilitate a deeper understanding of the taught material.*

***Keywords:*** *Augmented Reality, Human Anatomy, Interactive Learning Media, Education, Mobile Applications.*