

ABSTRAK

Dalam era digital saat ini, teknologi telah menjadi kunci untuk memfasilitasi pembelajaran yang menarik dan mendalam. Salah satu inovasi terkini yang menjanjikan adalah Augmented Reality (AR) yang menghadirkan elemen-elemen virtual ke dalam dunia nyata. Melalui teknologi AR, media ini menghadirkan Tata Surya ke dalam genggamannya pengguna, memungkinkan mereka untuk menjelajahi planet-planet, menggali informasi mendalam tentang karakteristik mereka, dan mengalami keindahan kosmos dengan cara yang belum pernah mereka rasakan sebelumnya. Desain penelitian harus konsisten dengan metode penelitian yang dipilih. Prosedur dan alat yang digunakan dalam penelitian harus sesuai dengan metode penelitian yang digunakan. Metode yang digunakan untuk membangun sistem aplikasi ini adalah model waterfall. Tahapan pengembangan sistem waterfall meliputi analisis kebutuhan sistem, perancangan, implementasi, pengujian dan tahapan. Hasil pengujian dalam sistem dengan menggunakan kuesioner yang diisi oleh siswa kelas VI SDN 2 Tengarejo yang akan menggunakannya yang berjumlah 15 responden. Berikut adalah hasil

dari setiap pertanyaan. Untuk mengelola hasil kuisioner yang sudah diisi oleh responden, Aplikasi ini mampu menampilkan 8 objek planet yaitu: Merkurius, Venus, Bumi, Mars, Jupiter, Saturns, Uranus, Neptunus dan terdapat beberapa informasi mengenai objek sistem tata surya untuk menambah wawasan kepada siswa kelas VI Aplikasi Pengenalan Sistem Tata Surya berbasis Augmented Reality Android telah diujicoba kepada responden dengan presentase kepuasan 72%, yang menunjukkan bahwa Aplikasi ini dikategorikan baik oleh responden untuk dapat dijadikan sebagai alat bantu ajar pengenalan planet di tata surya bagi siswa kelas VI Sekolah Dasar.

Kata kunci : Tata Surya, Aplikasi AR (*Augmented Reality*), SDLC (*System Development Life Cycle*), *Black Box*