**OMEGA : Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Berbasis *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Pemahaman dan Minat Belajar Siswa SMP/MTs Sederajat Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam**

**ABSTRAK**

Dunia memasuki industri 4.0 yang menuntut kemajuan teknologi disegala bidang termasuk pendidikan. Sudjana dan Rivai menyatakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar. Media pembelajaran saat ini umumnya masih menggunakan *power point* dan *audio visual*. Kedua media pembelajaran ini kurang interaktif dan bersifat satu arah ketika diterapkan dalam proses belajar mengajar. Guru memberikan materi dan siswa menerima materi tersebut sehingga kurang terbangun proses pembelajaran yang interaktif dan analitis. Media pembelajaran yang mononton juga akan berpengaruh terhadap pemahaman dan minat belajar dari siswa. Apalagi dengan kewajiban bagi siswa untuk menguasai seluruh mata pelajaran yang diajarkan akan berdampak pada semakin bertambahnya beban belajar siswa, salah satunya mata pelajaran IPA. Agar mencapai pembelajaran efektif dan efisien maka perlu media yang kreatif dan inovatif, yaitu OMEGA. Penelitian yang digunakan adalah *Research & Development* (R&D) dengan model ADDIE.

**Kata kunci: teka-teki silang, *augmented reality*, ilmu pengetahuan alam**

***Omega: Crossword Puzzles Learning Media Based on Augmented Reality to Increase the Understanding and Learning Interest of the Seventh Grade Junior High School Students in Natural Sciences Subject***

***ABSTRACT***

*The world is entering industry 4.0 which demands technological advancement in all fields including education. Sudjana and Rivai stated that learning media can improve student learning processes in teaching which in turn are expected to improve learning outcomes. Learning media today generally still use power points and audiovisuals. Both of these learning media are less interactive and are one-way when applied in the teaching and learning process. The teacher provides the material and the students receive the material so that an interactive and analytical learning process is less developed. Moncton learning media will also affect students' understanding and interest in learning. Moreover, the obligation for students to master all the subjects being taught will have an impact on the increasing student learning load, one of which is science subjects. To achieve effective and efficient learning, creative and innovative media is needed, namely OMEGA. The research used was Research & Development (R&D) with the ADDIE model.*

***Keywords: crossword puzzles, augmented reality, natural science***