

ABSTRAK

AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ANGKA DAN HURUF UNTUK MURID DI TK XAVERIUS

Augmented Reality As a Media For Number And Alphabet Learning For Students

In TK Xaverius

Oleh

C SATRIA PAMUNGKAS

12312164

TK Xaverius Metro merupakan salah satu taman kanak-kanak yang berada di kota Metro, di mana metode saat ini yang di gunakan oleh guru pengajar masih kurang efektif, karena masih banyak anak-anak yang kurang fokus dan kesulitan untuk menghafal huruf dan angka. Walaupun sudah menggunakan alat-alat peraga seperti buku, poster dan sebagainya namun bukan tidak mungkin di perkenalkan teknologi baru sebagai sarana pembelajaran untuk anak. hal ini membuat para pengajar memerlukan sebuah media pembelajaran berbasis teknologi .

Augmented Reality (AR) yang merupakan gagasan dari teknologi yang berhubungan dalam bidang desain grafis dan berkaitan dengan *multimedia*. Secara garis besar, *Augmented Reality* merupakan penggabungan benda di dunia maya yang di proyeksikan ke lingkungan nyata dalam waktu yang nyata dan terintegrasi dengan baik dan jelas. Untuk membangun sistem, penulis menggunakan beberapa perangkat lunak seperti : Unity3D, Vuforia, Blender , dan beberapa aplikasi pendukung lain. Aplikasi ini termasuk kedalam aplikasi multimedia, untuk itu penulis menggunakan tahapan pengembangan multimedia (MDLC) agar sesuai dengan jenis aplikasi. Aplikasi Pembelajaran Huruf dan Angka diuji menggunakan *BlackBox* dengan hasil lulus uji fungsional sistem. Dan menggunakan pengujian *usability* menggunakan kuesioner dengan hasil unggul hasil baik/layak, sehingga dapat dikategorikan menarik.

Kata kunci : *Augmented Reality, MDLC, Huruf dan Angka, Unity*