

ABSTRAK

SISTEM INFORMASI PEMBELAJARAN PENGENALAN HURUF DAN ANGKA PADA TK TUNAS BANGSA SRENGSEM MENGGUNAKAN *AUGMENTED REALITY* BERBASIS APLIKASI ANDROID

Oleh

ILHAM HERLI PALDA

18311198

Pandemi Covid-19 memaksa pembelajaran pada TK Tunas Bangsa dilaksanakan secara daring menggunakan *zoom meeting* atau sejenisnya, hal ini membuat guru dan murid kesulitan karena pembelajaran yang biasanya dilakukan secara luring menggunakan alat peraga untuk pengenalan huruf dan angka. Berdasarkan hal tersebut penulis menawarkan alternatif aplikasi yang dapat mempermudah pembelajaran huruf dan angka. Aplikasi ini menggunakan teknologi *Augmented Reality* untuk menampilkan contoh setiap huruf dan angka di dunia nyata dalam bentuk animasi 3D dan informasi berupa audio, dengan menggunakan marker berupa buku yang penulis rancang sendiri. Metode yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Model ini terdiri dari enam tahapan dalam pengembangannya, yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing* dan *distribution*. Hasilnya aplikasi ini dapat meningkatkan literasi dalam pembelajaran huruf dan angka menggunakan teknologi *augmented reality* berbasis aplikasi android. Dikembangkan dengan tiga gaya belajar (visual, auditori, dan kinestetik), dengan begitu pengguna dapat melihat, mendengar dan melakukan interaksi.

Kata kunci : Huruf, Angka, *Augmented Reality*, *Unity*, *Vuforia*, *Andorid*

ABSTRACT

LEARNING INFORMATION SYSTEM OF LETTERS AND NUMBERS IN TK TUNAS BANGSA SRENGSEM USING AUGMENTED REALITY BASED ON ANDROID APPLICATION

By

ILHAM HERLI PALDA

18311198

The Covid-19 pandemic forces Tunas Bangsa Kindergarten to be online learning. This makes it difficult for teachers and students to learn about numbers and letters because it is usually learned using offline props. Based on this, the authors offer alternative apps that can facilitate learning about numbers and letters. This app uses Augmented Reality technology to display every letter and number with 3d animation and audio information in real time, using the ARBook marker that the author designed. The method used in this research is Multimedia Development Life Cycle (MDLC) with six stages, concept, design, material collecting, assembly, testing dan distribution. As a result, this app can improve literacy in learning letters and numbers using augmented reality technology based on android apps. Developed with three learning styles (visual, auditory, and kinesthetic), so users can see, hear and interact.

Keywords : *Letters, Numbers, Augmented Reality, Unity, Vuforia, Andorid*