

INTISARI

TK Pertiwi selalu berupaya untuk memperkenalkan metode pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi peserta didik mereka. Dalam hal ini, penggunaan *Augmented Reality (AR)* dengan modul pengenalan benda langit berbasis *Marker* menggunakan *Meta Spark Studio* menjadi pilihan yang menarik untuk diterapkan di TK Pertiwi. Dengan *Augmented Reality (AR)*, peserta didik dapat secara langsung berinteraksi dengan benda-benda langit, seperti bulan, bintang dan matahari, dalam bentuk *filter*.

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat *Augmented Reality (AR)* modul pengenalan benda langit yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran tentang benda-benda langit. Melalui pengalaman *Augmented Reality AR* yang interaktif dan menarik, siswa di TK Pertiwi dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang alam semesta dan meningkatkan minat mereka terhadap ilmu pengetahuan.

Implementasi yang dilakukan untuk menampilkan objek *Augmented Reality (AR)* menggunakan aplikasi *Instagram* dalam bentuk *filter*. Metode yang diterapkan menggunakan *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*. Pengujian yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan ISO 25010 dengan dua aspek, yaitu Aspek *Functional Suitability* dan Aspek *Usability*. Hasil akhir dari Aspek *Functional Suitability* yaitu 100% dan untuk Aspek *Usability* mendapatkan nilai sebesar 95,64%.

Kata kunci : *Augmented Reality (AR)*, Benda Langit, *Marker*.