

ABSTRAK

Implementasi Augmented Reality Dengan Metode Active Learning Pada Pengenalan Benda Di Sekolah TK Bangsa Ratu

Dya Lastari
18312226

Pendidikan anak usia dini adalah hal yang harus dilakukan agar anak memiliki kesiapan untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang selanjutnya ke yang lebih tinggi. Pendidikan anak usia dini di TK Bangsa Ratu salah satunya yaitu membantu perkembangan kognitif anak dengan memperkenalkan benda di sekitar sekolah. Namun pada penerapan pembelajarannya masih dilakukan dengan cara yang sama dari waktu ke waktu sehingga suasana pembelajaran menjadi kurang menarik, kurangnya ketertarikan anak dalam belajar menyebabkan anak cepat bosan dan suasana menjadi tidak kondusif.

Oleh karena itu penelitian ini mengimplementasikan Augmented Reality untuk pengenalan benda disekitar sekolah dalam membantu perkembangan kognitif anak, pengimplementasian Augmented Reality ini menggunakan smartphone sehingga akan lebih menarik minat murid dalam belajar karena suasana pembelajaran yang berbeda dapat membuat anak lebih antusias dalam belajar. Dalam mengimplementasikan Augmented Reality dengan metode yang lebih interaktif menghasilkan aplikasi yang membantu anak dalam mempelajari benda-benda yang ada di sekitar sekolah. Aplikasi ini sudah diuji kelayakan menggunakan ISO 25010 dan dengan beberapa responden. Dalam merancang aplikasi yang dapat memudahkan pengguna dalam mengenal benda di sekolah. Telah dibuatnya sebuah aplikasi mengenal benda disekolah sebagai media pembelajaran di TK Bangsa Ratu berbasis Android. Penelitian ini menggunakan Unity dalam pembuatan aplikasi, menggunakan CorelDraw sebagai tool desain tampilan aplikasi, dan menggunakan Blender sebagai tool pembuatan objek 3D. aplikasi ini dijadikan sebagai media pembelajaran untuk mengenal benda di sekitar sekolah TK Bangsa Ratu.

Kata kunci : Augmented Reality, Pendidikan Anak Usia Dini, Active Learning, Unity, ISO 25010.