

ABSTRAK

**IMPLEMENTASI *AUGMENTED REALITY* SEBAGAI MEDIA
PENGENALAN HURUF ALFABET UNTUK TAMAN KANAK-KANAK**

Oleh

Daffa Rifky

17102172

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses tumbuh kembang yang sangat pesat, rentang anak usia dini antara 0-6 tahun. Dikatakan bahwa anak usia dini berada pada masa lima tahun pertama yang disebut *The Golden Age*, karena perkembangan kecerdasannya sangat luar biasa. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik, dan berada pada masa proses pertumbuhan dan perkembangan, baik pada aspek jasmani maupun rohaninya yang berlangsung seumur hidup dan berkesinambungan, maka direalisasikan melalui pendidikan anak usia dini diantaranya Taman Kanak-kanak (TK). Salah satu materi yang diajarkan pada taman kanak-kanak adalah pengenalan huruf. Saat ini pembelajaran pengenalan huruf yang dilakukan masih menggunakan media buku, hal tersebut membuat pembelajaran kurang menarik bagi siswa. Oleh karena itu pada penelitian ini dibangun aplikasi pengenalan huruf alfabet menggunakan *Augmented Reality*. Aplikasi yang dibuat menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Metode yang didalamnya terdapat sebuah alur atau proses seperti *concept* (konsep), *design* (desain), *material collecting* (pengumpulan bahan), *assembly* (perakitan), *testing* (pengujian), dan *distribution* (distribusi). Aplikasi ini diuji fungsionalitasnya dengan menggunakan *black box testing* dan mendapatkan hasil yang baik dimana semua fungsi pada aplikasi berjalan dengan semestinya. Pengujian Usability juga dilakukan pada aplikasi ini dengan menggunakan *System Usability Scale* (SUS). Hasil yang di peroleh dari pengujian SUS mendapatkan nilai rata-rata 85,42, dengan nilai tersebut mendapatkan Grade B/Excellent dan masuk dalam kategori *Acceptable*, dengan kata lain aplikasi ini dapat di terima dengan baik oleh pengguna.

Kata Kunci: *Augmented Reality*, Huruf Alfabet, Metode MDLC, *Black box Testing*, *System Usability Scale*