

ABSTRAK

PENERAPAN *AUGMENTED REALITY* SEBAGAI MEDIA ALTERNATIF PENGENALAN HEWAN PREDATOR LAUT BERBASIS ANDROID

Oleh
Nur Khanifah
17102017

Pendidikan pertama pada anak tumbuh dalam keluarga. Keluarga mempunyai tugas utama terhadap pendidikan dasar anak. Anak usia dini 0–6 tahun mempunyai kemampuan yang sangat pesat dalam belajar, atau biasa disebut masa keemasan atau *golden age*. Pada anak usia dini pendidikan formal direalisasikan melalui Taman kanak – kanak (TK). Program pendidikan TK diperuntukan anak usia 4 – 6 tahun dengan tujuan meningkatkan perkembangan anak melalui pemberian rangsangan supaya anak mempunyai kesiapan melanjutkan sekolah dasar. Pembelajaran di TK Aisyiyah Bustanul Athfal VI terdapat beberapa permasalahan yaitu belum ada media yang menunjang untuk melihat hewan predator laut secara nyata, hanya media 2D seperti buku sebagai media pembelajaran yang ada dan kurangnya minat anak pada saat belajar menggunakan buku. Pesatnya teknologi saat ini sudah banyak digunakan sebagai media pembelajaran yang kiranya mampu meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar. Media pembelajaran yang semakin menarik dan ringkas tanpa mengurangi esensi materi. Salah satunya perkembangan media yang baru adalah media pembelajaran menggunakan *augmented reality*. Dengan adanya teknologi AR penulis berniat untuk membuat pengenalan hewan predator laut berbasis sebagai media pembelajaran. Pengembangan sistem pada aplikasi ini menggunakan metode *Waterfall*. Pada pengujiannya menggunakan *black box testing* dan *system usability scale* (SUS). Berdasarkan pengujian *black box testing* menunjukkan aplikasi dapat berjalan baik sesuai dengan fungsinya dan hasil SUS sebesar 80 yang artinya aplikasi dapat diterima dan masuk dalam kategori *acceptability ranges acceptable*, *grade scale* B, dan *adjective rating* B.

Kata kunci: Android, *Augmented reality*, *Marker based tracking*