

ABSTRAK

RANCANG BANGUN PERANGKAT PEMBELAJARAN HURUF ALFABET BERBASIS AUGMENTED REALITY (STUDI KASUS: TK NEGERI 1 PURWOKERTO TIMUR)

Oleh
Ismail Nur Fuadi
20102184

Media pembelajaran merupakan adalah salah satu komponen penting saat proses belajar mengajar. Salah satu dari bentuk media pembelajaran yang interaktif adalah game edukasi, terutama yang menggunakan teknologi *Augmented Reality* (AR). Pemanfaatan game edukasi AR dianggap sebagai solusi yang berpotensi untuk meningkatkan minat dan juga keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Penelitian ini berfokus pada dalam meningkatkan minat siswa terhadap huruf alfabet di Taman Kanak-kanak (TK) Negeri 1 Purwokerto Timur. Pendekatan penelitian ini melibatkan pengembangan aplikasi berbasis AR menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Metode MDLC dipilih dikarenakan kemampuannya dalam menggabungkan berbagai media mulai dari gambar, suara, video, dan animasi. Evaluasi dilakukan melalui *Blackbox Testing* untuk mengamati kinerja aplikasi dan metode *System Usability Scale* (SUS) untuk menilai tingkat kegunaan dari aplikasi. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa aplikasi berjalan dengan baik dan memperoleh skor SUS sebesar 69,5. Skor ini menandakan bahwa aplikasi tersebut mendapat nilai "D" dengan predikat "Baik", dan tingkat penerimaan pengguna berdasarkan kategori Rentang Penerimaan adalah "Tinggi".

Kata Kunci: *Augmented Reality*, MDLC, Unity 3D, Vuforia, *Blackbox Testing*