

TRISMA FATKHIRIZQI, 19.240.0116

MEDIA PEMBELAJARAN HURUF ALFABET BERBASIS *AUGMENTED REALITY* UNTUK PENDIDIKAN TAMAN KANAK – KANAK DI TK NURUSSIBYAN

Dibawah Bimbingan Mosses Aidjili, M.Kom dan Victorianus AS, M.Si

113 halaman / 57 gambar / 12 tabel / 3 lampiran / 9 pustaka (2015 – 2017).

ABSTRAK

TK Nurussibyan merupakan salah satu TK swasta di Desa Pesucen. Di TK Nurussibyan proses mengajar huruf Alfabet masih menggunakan cara konvensional, yaitu dengan menggunakan buku yang telah di sediakan oleh pihak TK Nurussibyan. Namun cara ini dinilai kurang efektif dan membuat siswa cepat bosan, maka dibuatlah Aplikasi Media Pembelajaran Huruf Alfabet berbasis Augmented Reality di TK Nurussibyan Desa Pesucen untuk dijadikan sebagai alternatif cara pembelajaran baru untuk mengajarkan huruf Alfabet pada anak - anak, Aplikasi Media Pembelajaran Huruf Alfabet berbasis Augmented Reality dibangun menggunakan Unity 3D Editor versi 2021.3.9fi, Vuforia package 10.9-3, dan Canva dengan metode pengembangan sistem multimedia menurut Sutopo yang terdiri dari Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing dan Distribution. Setelah dilakukan 6 tahapan maka selanjutnya dilakukan pengujian menggunakan metode GUI dan UAT, hasil pengujian GUI semua fungsi – fungsi tombol dan komponen lainnya yang ada pada layar tampilan Aplikasi bekerja dengan baik. Hasil uji UAT Aplikasi Media Pembelajaran Huruf Alfabet berbasis Augmented Reality sudah layak dijadikan sebagai alternatif cara pembelajaran Huruf Alfabet di TK Nurussibyan. Setelah melalui tahap pengembangan dan pengujian tersebut maka dihasilkan Aplikasi Media Pembelajaran Huruf Alfabet berbasis Augmented Reality di TK Nurussibyan yaang dapat membantu pembelajaran Huruf Alfabet di TK Nurussibyan Desa Pesucen. Media Pembelajaran *Augmented Reality* ini masih memiliki banyak kekurangan salah satunya adalah tidak memilikinya pengingat / notifikasi saat user salah mengarahkan kamera pada marker alfabet yang sebelumnya user pilih (contoh saat user memilih button A namun user mengarahkan kamera pada marker selain A).

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Alfabet, Augmented Reality

TRISMA FATKHIRIZQI, 19.240.0116

AUGMENTED REALITY BASED ALPHABET LETTER LEARNING MEDIA FOR KINDERGARTEN EDUCATION IN NURUSSIBYAN KINDERGARTEN

Under the Guidance of Mosses Aidjili, M.Kom and Victorianus AS, M.Si

113 pages / 57 images / 12 tables / 3 appendices / 9 libraries (2015 – 2017).

ABSTRACT

Nurussibyan Kindergarten is one of the private kindergartens in Pesucen Village. In Nurussibyan Kindergarten, the process of teaching the Alphabet still uses conventional methods, namely by using books that have been provided by the Nurussibyan Kindergarten. However, this method is considered less effective and makes students bored quickly, so an Augmented Reality-based Alphabet Learning Media Application was created at Nurussibyan Kindergarten, Pesucen Village to be used as an alternative new learning method to teach Alphabet letters to children, The Augmented Reality-based Alphabetic Letter Learning Media application is built using Unity 3D Editor version 2021.3.9fi, Vuforia package 10.9-3, and Canva with multimedia system development methods according to Sutopo consisting of Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing and Distribution. After 6 stages, then testing is carried out using the GUI and UAT methods, the results of GUI testing all functions – the functions of buttons and other components on the Application display screen work well. The results of the UAT test of the Augmented Reality-based Alphabet Learning Media Application are worthy of being used as an alternative way of learning Alphabet Letters in Nurussibyan Kindergarten. After going through the development and testing stage, an Augmented Reality-based Alphabet Learning Media Application was produced at Nurussibyan Kindergarten that can help learning Alphabet Letters in Nurussibyan Kindergarten, Pesucen Village. This Augmented Reality-based Alphabetic Letter Learning Media still has many shortcomings, one of which is that it does not have a reminder / notification when the user incorrectly points the camera at the alphabet marker that the user previously selected (for example when the user selects button A but the user points the camera at a marker other than A).

Keywords : *Learning Media, Alphabet, Augmented Reality*