

“PENERAPAN TEKNOLOGI *AUGMENTED REALITY* SEBAGAI APLIKASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF MEMBACA PADA ANAK USIA DINI DENGAN METODE FONIK”

Choiril Andriana
(14.04.1.1.1.00109)

Pembimbing I : Ari Kusumaningsih, ST., M.T.

Pembimbing II : Sigit Susanto Putro, S.Kom., M.Kom.

ABSTRAK

Lemahnya keterampilan membaca akan menyebabkan minat belajar anak usia dini menjadi rendah. Salah satu cara untuk meningkatkan minat belajar, yaitu menggunakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Namun, media pembelajaran yang umum digunakan lebih mengarah pada media pembelajaran cetak seperti buku, majalah, dan poster.

Penerapan teknologi *Augmented Reality* dipilih karena dapat menggabungkan dunia *virtual* dan dunia nyata secara *real time*. Bukan hanya dapat menampilkan objek secara dua dimensi di atas kertas, tetapi juga dapat menampilkan objek tiga dimensi dan mengeluarkan suara. Hal ini dapat memberikan pengalaman baru untuk anak usia dini dalam belajar.

Berdasarkan hasil dari pengujian *user experience* yang dilakukan terhadap murid, dihasilkan bahwa aplikasi *Augmented Reality* Fonik memiliki tingkat keberhasilan 80%. Sedangkan hasil dari pengujian *user experience* terhadap guru dan orang tua, dihasilkan bahwa aplikasi *Augmented Reality* Fonik memiliki tingkat keberhasilan 77%.

Kata kunci : *Augmented Reality*, Fonik, Media Pembelajaran, Anak Usia Dini, *Virtual*, *Real Time*, *User Experience*.



Halaman ini sengaja dikosongkan

