

ABSTRAK

Dalam penyampaian materi pembelajaran yang digunakan pada TK Islam Al-Azhar 3 Cirebon, pengajar dibantu alat peraga dan gambar pajangan berupa non-teknologi. Semakin berkembangnya teknologi di berbagai macam bidang, *Gadget* dapat menjadi sebagai media pembelajaran untuk dapat mengenal huruf alphabet sebagai tahapan awal dari pengenalan huruf pada kata.

Augmented Reality merupakan sebuah teknologi di bidang multimedia yang memungkinkan orang untuk memvisualisasikan dunia maya sebagai bagaian dari dunia nyata yang seakan terhubung dengan dunia nyata serta dapat berinteraksi. Langkah pembangunan dimulai dari melakukan identifikasi masalah yang terjadi, kemudian secara terurut menganalisis setiap komponen pembangunan augmented reality, pengumpulan data yang dilakukan dengan cara studi literatur, observasi, dan wawancara, melakukan pembangunan aplikasi menggunakan metodologi *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC), yaitu membuat rancangan aplikasi (*design*), mengumpulkan semua bahan yang dibutuhkan (*material collecting*), pembangunan (*assembly*), pengujian (*testing*), dan diakhiri dengan pendistribusian (*distribution*), dan yang terakhir menentukan kesimpulan dan saran dari pembangunan aplikasi.

Penelitian ini menghasilkan aplikasi *augmented reality* berbasis android yang diimplementasikan pada *smartphone*. Dibuatlah beberapa kartu pengenalan huruf yang akan menampilkan fitur dari gambar dua dimensi menjadi bentuk tiga dimensi dibantu dengan beberapa jenis benda sesuai dengan setiap huruf alphabet dengan adanya arahan pendamping seperti pengajar atau orang tua dalam penggunaannya.

Kata kunci : Pengenalan Huruf, Aplikasi Pembelajaran, *Augmented Reality*, TK Islam Al-Azhar 3 Cirebon

ABSTRACT

When delivering subject material that is being used in TK Islam Al-Azhar 3 Cirebon, teachers helped by a tool model and decoration picture like non-technology. More over the improve of technology in some aspect. Gadget can be a studying media for knowing alphabetical as first step from learning introduce to a words.

Augmented Reality is a technology in multimedia field who enabled people for vizualise of the virtual world as a part of the real world which usually connected with real world and also can interaction. The steps construction starts from identifying the problem that occur, then sequentially analyze each component builder augmeted reality, data collecting is done by means of literature study, observation, and interviews, doing application development methodology Multimedia Development Life Cycle (MDLC), that is making application design, collect all materials needed, assembly, testing, ends with distribution, and the last determinate the conclusions and recommendations application of construction.

This observation can make an augmented reality application based on android that implant to a smartphone. It gives some introduction of letter cards who will showing a feature from 2D picture to a 3D picture helped with some kind fit things with every alphabet word also there's side instruction like teachers or parents in every use of it.

Keywords : The introduction of letters, The application of learning, *Augmented Reality*, TK Islam Al-Azhar 3 Cirebon