

ABSTRAKSI

Abstrak - Saat ini banyak orang tua mulai mengajarkan anaknya membaca sejak dini di rumah, ataupun menyekolahkan di taman kanak - kanak yang mengajarkan membaca. Padahal, menurut Pawitasari, memaksa anak usia dini belajar membaca, apalagi dengan metode yang tidak tepat, dapat merusak kecerdasan mental anak. Metode yang sesuai untuk anak usia dini adalah belajar sambil bermain, karena tidak membebani dan tidak ada unsur paksaan. Namun untuk menyediakan media pembelajaran seperti ini, guru atau orang tua membutuhkan waktu dan usaha yang lebih. Melalui proses analisa dan desain yang telah dilakukan, dibuatlah aplikasi *Augmented Reality* Pembelajaran Abjad, Suku Kata, dan Kata Berbasis Android. Aplikasi ini akan membantu anak belajar membaca dengan menggunakan cara yang menyenangkan, yaitu dengan memindai *marker* berisi huruf atau suku kata menggunakan kamera perangkat Android, yang nantinya akan muncul video animasi, audio pelafalan, dan hewan 3D sesuai huruf atau suku kata dalam *marker* yang dipindai. Desain ini kemudian diimplementasikan dalam sebuah aplikasi untuk sistem operasi Android. Uji coba aplikasi ini dilakukan dengan meminta delapan anak bersama orang tua atau guru masing-masing untuk mencoba langsung aplikasi dan memberikan *feedback* untuk mengetahui sejauh mana aplikasi dapat menjawab permasalahan. Aplikasi ini terbukti dapat membantu anak dan orang tua dalam hal membaca.

Kata kunci: Android, Augmented Reality, pembelajaran, membaca, anak usia dini