

**PENERAPAN TEKNOLOGI *AUGMENTED REALITY* SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN INTERAKTIF: PENGENALAN NAMA HEWAN  
DALAM BAHASA INGGRIS BERBASIS ANDROID PADA  
SATUAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI SEJENIS  
(SPS) CERIA**

**SKRIPSI**



Disusun oleh:

**Lara Setya Tri Pranita**

**18.12.0670**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2022**

**PENERAPAN TEKNOLOGI *AUGMENTED REALITY* SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN INTERAKTIF: PENGENALAN NAMA HEWAN  
DALAM BAHASA INGGRIS BERBASIS ANDROID PADA  
SATUAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI SEJENIS  
(SPS) CERIA**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta  
untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Pada Jenjang Program Sarjana – Program Studi Sistem Informasi



Disusun oleh:

**Lara Setya Tri Pranita**

**18.12.0670**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2022**

## HALAMAN PERSETUJUAN

### SKRIPSI

**PENERAPAN TEKNOLOGI *AUGMENTED REALITY* SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN INTERAKTIF: PENGENALAN NAMA HEWAN  
DALAM BAHASA INGGRIS BERBASIS ANDROID PADA  
SATUAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI SEJENIS  
(SPS) CERIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Lara Setya Tri Pranita**  
18.12.0670

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 27 Oktober 2021

**Dosen Pembimbing,**

**Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom**  
NIK. 190302215

## HALAMAN PENGESAHAN

### SKRIPSI

**PENERAPAN TEKNOLOGI *AUGMENTED REALITY* SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN INTERAKTIF: PENGENALAN NAMA HEWAN  
DALAM BAHASA INGGRIS BERBASIS ANDROID PADA  
SATUAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI SEJENIS  
(SPS) CERIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Lara Setya Tri Pranlta**

**18.12.0670**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 18 Juli 2022

Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Erni Seniwati, S.Kom., M.Cs.**  
**NIK. 190302231**

**Rizky, M.Kom**  
**NIK. 190302311**

**Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom**  
**NIK. 190302215**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 18 Juli 2022

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.**  
**NIK. 190302096**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

### HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Lara Setya Tri Pranita  
NIM : 18.12.0670

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Penerapan Teknologi *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif: Penerapan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Berbasis Android Pada Satuan Pendidikan Anak Usia Dini/Sejenis (SPS) Certe**

Dosen Pembimbing : Atiqi Sukana Kharisma, M.Kom.

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH dipublikasikan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tetapi terdapat pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan penentuan nilai yang sudah diperoleh, serta sesuai lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 18 Juli 2022.

Yang Menyatakan,

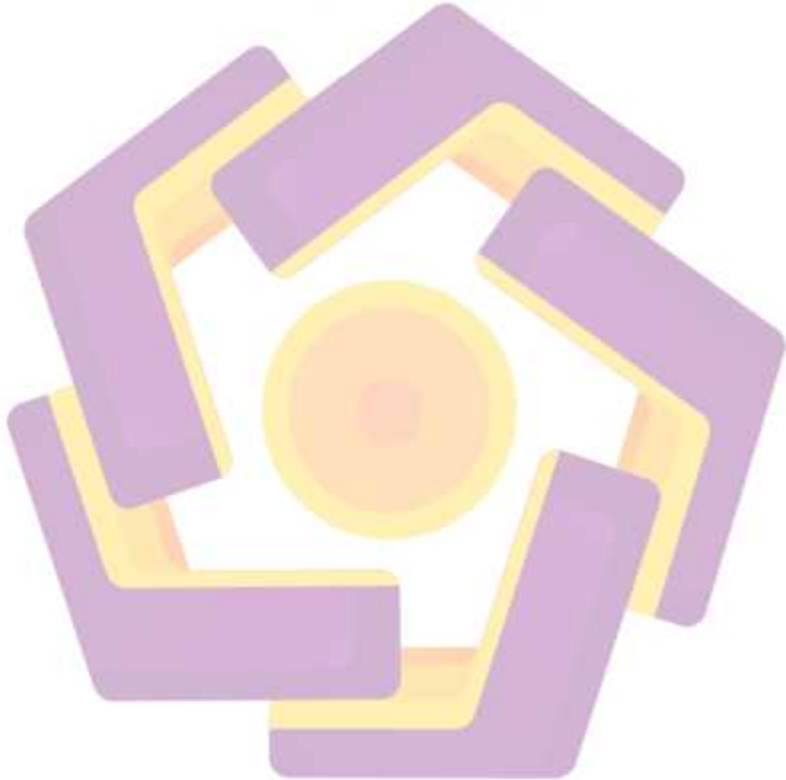


Lara Setya Tri Pranita

## MOTTO

*"Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan, sesungguhnya Bersama kesulitan ada kemudahan." (QS. Al-Insyirah 94: Ayat 5-6)*

*"Dan jangan kamu berputus asa dari rahmat Allah. Sesungguhnya tidak ada yang berputus asa dari rahmat Allah melainkan kaum yang kafir." (QS. Yusuf 12: Ayat 87)*





## HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya serta memberikan kemudahan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Penerapan Teknologi *Augmented Reality* sebagai Media Pembelajaran Interaktif: Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Berbasis Android pada satuan pendidikan anak Usia Dini Sejenis (SPS) Ceria”.

Penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan tugas akhir ini, yaitu kepada:

1. Allah SWT atas izin serta karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat dibuat dan diselesaikan tepat pada waktunya.
2. Ibu Rosalia Yulianti dan Bapak Rakam, orang tua tercinta yang telah memberikan dukungan, semangat, serta do'a yang tiada henti untuk kesuksesan dan keberhasilan penulis dalam penyusunan skripsi ini.
3. Kakak tercinta Ratna Setianingsih dan adikku Mazinah Azzahra yang senantiasa memberikan dukungan dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Keluarga besar Simbah Wajiman yang senantiasa memberikan dukungan kepada penulis.
5. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah membimbing serta mengarahkan penulis dalam penyusunan skripsi ini.
6. Kepala SPS Ceria Prambanan beserta dewan guru yang telah membantu dan bersedia mejadi objek penelitian
7. Sahabat saya, Hariyanti, Ferry Ahmad, Tyastin Windari, Shahnaz Nughiya, Discord AMIKOM ONE, serta seluruh teman – teman penulis yang senantiasa membantu dan memberikan dukungan kepada penulis.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT atas curahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan Teknologi *Augmented Reality* sebagai Media Pembelajaran Interaktif: Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Berbasis Android pada satuan pendidikan anak Usia Dini Sejenis (SPS) Ceria” dengan baik. Sholawat serta salam selalu terlimpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabatnya. Aamin.

Penulisan pada skripsi ini bertujuan untuk memenuhi syarat dalam memperoleh gelar sarjana Komputer (S.Kom) pada Jurusan Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.

Pada kesempatan kali ini, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

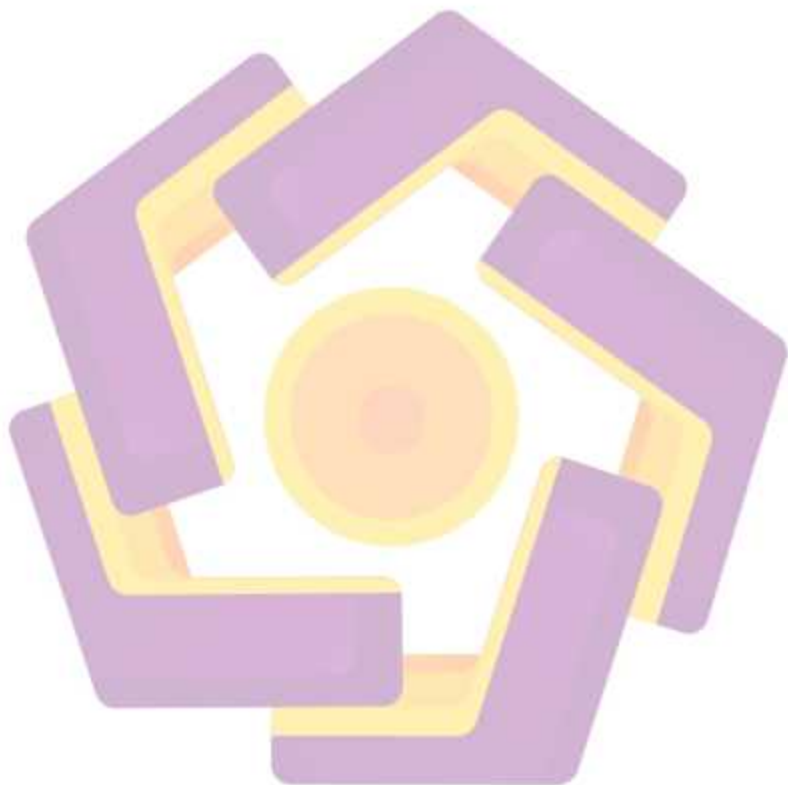
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Anggit Dwi Hartanto, M.Kom selaku Ketua Prodi Sistem informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan membimbing penulis dalam penyusunan skripsi ini.
4. Seluruh Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat untuk penulis.
5. Kepala SPS Ceria Prambanan beserta dewan guru yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian.
6. Orang tua, kakak dan adik tercinta yang selalu memberikan dukungan dan semangat.
7. Teman – teman kelas Sistem Informasi 02 angkatan 2018 Universitas Amikom Yogyakarta.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis menyadari masih banyak kekurangan, oleh karena penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca untuk menyempurnakan skripsi ini. Penulis berharap semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi seluruh pihak yang telah membacanya.



Yogyakarta, <tanggal bulan tahun>

Penulis



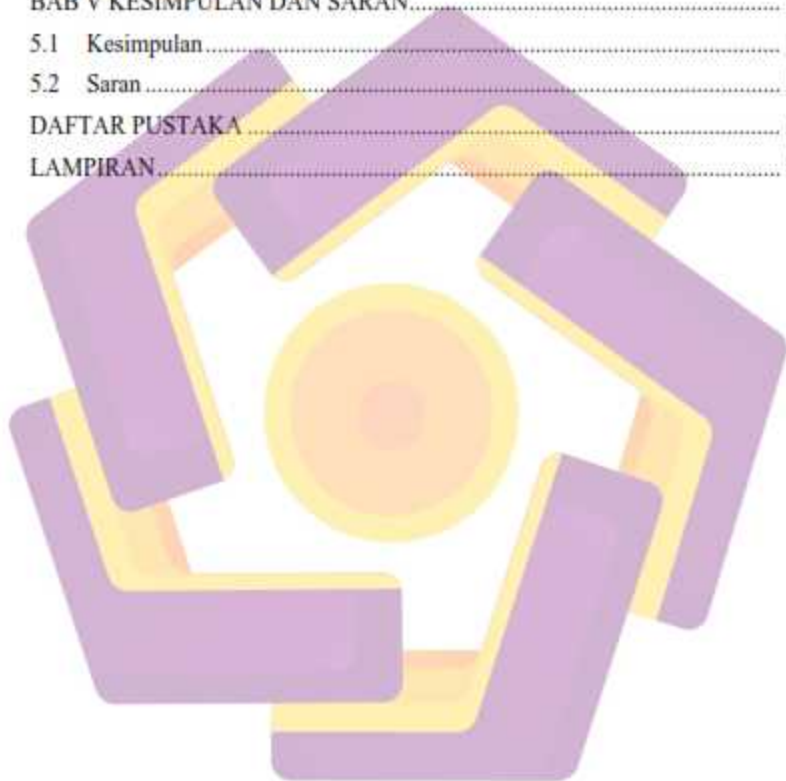
## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	v
MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
INTISARI.....	xx
<i>ABSTRACT</i> .....	xxi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode pengumpulan Data.....	4
1.6.1.1 Metode Observasi.....	4
1.6.1.2 Metode Wawancara.....	4
1.6.1.3 Metode Studi Pustaka.....	4
1.6.2 Metode Analisis.....	5
1.6.3 Metode Perancangan.....	5
1.6.4 Metode Testing.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	7

2.1	Tinjauan Pustaka.....	7
2.2	Konsep Dasar <i>Augmented Reality (AR)</i> .....	9
2.2.1	Definisi <i>Augmented Reality (AR)</i> .....	9
2.3	Konsep Dasar Multimedia.....	11
2.3.1	Definisi Multimedia.....	11
2.3.2	Jenis Multimedia.....	12
2.4	Konsep Dasar Media Pembelajaran.....	13
2.4.1	Definisi Media Pembelajaran.....	13
2.4.2	Jenis Media Pembelajaran.....	14
2.4.3	Fungsi Media Pembelajaran.....	14
2.5	Bahasa Inggris.....	15
2.6	Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).....	15
2.6.1	Definisi Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).....	15
2.6.2	Fungsi Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).....	17
2.7	Android.....	18
2.7.1	Kelebihan Android.....	18
2.8	Konsep Analisis Sistem.....	19
2.8.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	19
2.8.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	20
2.9	Konsep Permodelan Sistem.....	20
2.9.1	<i>Unified Modeling Language (UML)</i> .....	21
2.9.1.1	<i>Use Case Diagram</i> .....	23
2.9.1.2	<i>Activity Diagram</i> .....	24
2.9.1.3	<i>Sequence Diagram</i> .....	25
2.9.1.4	<i>Class Diagram</i> .....	27
2.9.2	Definisi <i>Flowchart</i> .....	28
2.9.2.1	Jenis – Jenis <i>Flowchart</i> .....	28
2.10	Metode <i>MDLC (Multimedia Development Life Cycle)</i> .....	31
2.11	Pengujian <i>Black Box Testing</i> .....	32
2.12	Bahasa Pemrograman C#.....	33
2.13	Kuisisioner.....	33

2.14	Definisi Likert.....	34
2.14.1	Skala Secara Umum.....	34
2.14.2	Skala Likert.....	36
2.15	Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini.....	37
2.16	Penggunaan <i>Gadget</i> Untuk Anak Usia Dini.....	38
BAB III METODE PENELITIAN.....		40
3.1	Profil Satuan Pendidikan Anak Usia Dini Sejenis (SPS) Ceria.....	40
3.1.1	Sejarah Singkat (SPS) Ceria.....	40
3.1.2	Visi, Misi, dan Tujuan (SPS) Ceria.....	40
3.2	Teknik Pengumpulan Data.....	41
3.3	Analisis Sistem.....	41
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem.....	42
3.4.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	42
3.4.2	Analisis Kebutuhan <i>Non-Fungsional</i> .....	44
3.5	Perancangan Aplikasi.....	45
3.5.1	Konsep ( <i>Concept</i> ).....	46
3.5.2	Perancangan Antarmuka Sistem ( <i>Design</i> ).....	47
3.5.2.1	<i>Flowchart</i> .....	47
3.5.2.2	<i>Use Case Diagram</i> .....	49
3.5.2.3	<i>Sequence Diagram</i> .....	49
3.5.2.4	<i>Activity Diagram</i> .....	53
3.5.2.5	<i>Class Diagram</i> .....	56
3.5.2.6	<i>Design Interface</i> .....	57
3.5.3	Pengumpulan Materi ( <i>Material Collecting</i> ).....	60
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		68
4.1	Implementasi.....	68
4.1.1	Pembuatan ( <i>Assembly</i> ).....	68
4.1.1.1	Implementasi Database.....	68
4.1.1.2	Pembuatan <i>Marker</i> .....	71
4.1.1.3	Pembuatan Objek 3D.....	71
4.1.1.4	Implementasi <i>Augmented Reality</i> .....	73

4.1.1.5 Tampilan Menu Utama.....	81
4.2 Pengujian ( <i>Testing</i> ).....	87
4.2.1 Pengujian <i>Black Box</i> .....	87
4.2.2 Pengujian Beta.....	103
4.3 Pendistribusian ( <i>Distribution</i> ).....	111
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	112
5.1 Kesimpulan.....	112
5.2 Saran.....	112
DAFTAR PUSTAKA.....	113
LAMPIRAN.....	117



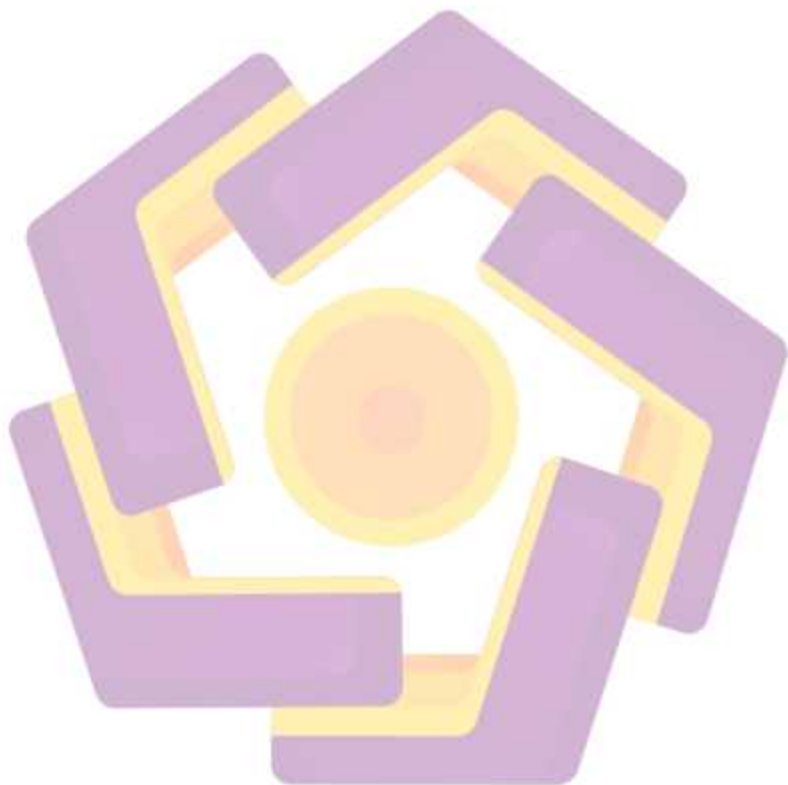


## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
Tabel 2.4 Simbol <i>UML</i> .....	21
Tabel 2.5 Simbol <i>Use Case Diagram</i> .....	23
Tabel 2.6 Simbol <i>Activity Diagram</i> .....	24
Tabel 2.7 Simbol <i>Sequence Diagram</i> .....	26
Tabel 2.8 Simbol <i>Class Diagram</i> .....	27
Tabel 2.9 Simbol Program <i>Flowchart</i> .....	28
Tabel 2.10 Simbol Sistem <i>Flowchart</i> .....	29
Tabel 3.1 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	42
Tabel 3.2 Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ).....	45
Tabel 3.3 Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ).....	45
Tabel 3.4 Aset Aplikasi.....	60
Tabel 3.5 Objek 3D dan <i>Marker</i> .....	63
Tabel 3.6 Audio.....	66
Tabel 4.1 Pengujian Deteksi Kamera.....	87
Tabel 4.2 Pengujian <i>Splashscreen</i> .....	88
Tabel 4.3 Pengujian <i>Scan AR</i> .....	88
Tabel 4.4 Pengujian <i>Unduh Marker</i> .....	98
Tabel 4.5 Pengujian <i>Kuis</i> .....	99
Tabel 4.6 Pengujian Fitur Panduan.....	101
Tabel 4.7 Pengujian Fitur Kredit.....	101
Tabel 4.8 Pengujian Fitur Kredit.....	102
Tabel 4.9 Pengujian Fitur <i>Exit</i> .....	102
Tabel 4.10 Pengujian Kuisiener Pertanyaan Pertama.....	104
Tabel 4.11 Pengujian Kuisiener Pertanyaan Kedua.....	104
Tabel 4.12 Pengujian Kuisiener Pertanyaan Ketiga.....	105
Tabel 4.13 Pengujian Kuisiener Pertanyaan Keempat.....	105
Tabel 4.14 Pengujian Kuisiener Pertanyaan Kelima.....	106
Tabel 4.15 Pengujian Kuisiener Pertanyaan Keenam.....	107
Tabel 4.16 Pengujian Kuisiener Pertanyaan Ketujuh.....	107



Tabel 4.17 Pengujian Kuisisioner Pertanyaan Kedelapan .....	108
Tabel 4.18 Pengujian Kuisisioner Pertanyaan Kesembilan .....	108
Tabel 4.19 Pengujian Kuisisioner Pertanyaan Kesepuluh .....	109
Tabel 4.20 Hasil Persentase Pengujian Beta .....	110



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Proses kerja <i>Augmented Reality (AR)</i> .....	10
Gambar 2.2 Elemen Multimedia .....	11
Gambar 2.3 Logo Android.....	18
Gambar 2.4 Tahapan <i>MDLC</i> .....	31
Gambar 3.1 <i>Flowchart</i> Sistem .....	48
Gambar 3.2 <i>Use Case Diagram</i> .....	49
Gambar 3.3 <i>Sequence Diagram</i> <i>Scan AR</i> .....	50
Gambar 3.4 <i>Sequence Diagram</i> Panduan .....	50
Gambar 3.5 <i>Sequence Diagram</i> Kuis.....	51
Gambar 3.6 <i>Sequence Diagram</i> Unduh Marker .....	51
Gambar 3.7 <i>Sequence Diagram</i> Kredit .....	52
Gambar 3.8 <i>Sequence Diagram</i> Pengaturan .....	52
Gambar 3.9 <i>Sequence Diagram</i> Keluar .....	53
Gambar 3.10 <i>Activity Diagram</i> <i>Scan AR</i> .....	53
Gambar 3.11 <i>Activity Diagram</i> Panduan .....	54
Gambar 3.12 <i>Activity Diagram</i> kuis .....	54
Gambar 3.13 <i>Activity Diagram</i> Unduh Marker .....	55
Gambar 3.14 <i>Activity Diagram</i> Kredit.....	55
Gambar 3.15 <i>Activity Diagram</i> Pengaturan .....	56
Gambar 3.16 <i>Activity Diagram</i> Keluar .....	56
Gambar 3.17 <i>Activity Diagram</i> Keluar .....	57
Gambar 3.18 <i>Design Interface</i> Menu Utama .....	57
Gambar 3.19 <i>Design Interface</i> Halaman <i>Scan AR</i> .....	58
Gambar 3.20 <i>Design Interface</i> Halaman Panduan .....	58
Gambar 3.21 <i>Design Interface</i> Halaman Kredit .....	58
Gambar 3.22 <i>Design Interface</i> Halaman Pengaturan.....	59
Gambar 3.23 <i>Design Interface</i> Halaman Kuis .....	59
Gambar 3.24 <i>Design Interface</i> Halaman Total Score .....	60
Gambar 4.1 Halaman <i>Login</i> <i>Vuforia Developer</i> .....	69
Gambar 4.2 <i>Target Manager</i> .....	69

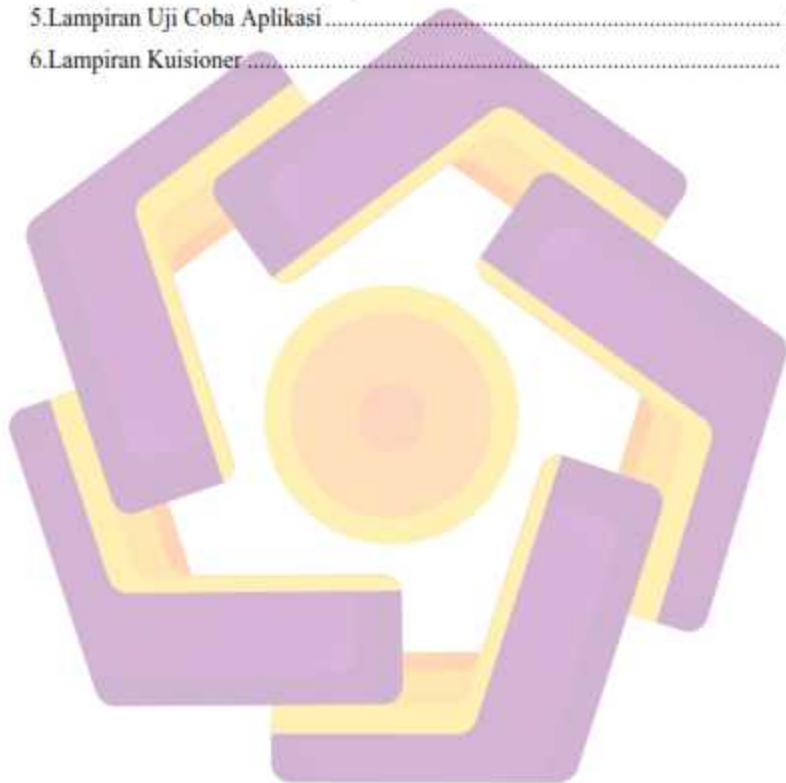
Gambar 4.3 <i>Create Database</i> .....	69
Gambar 4.4 <i>Add New Target</i> .....	70
Gambar 4.5 <i>Download Database</i> .....	70
Gambar 4.6 <i>Download Database</i> .....	71
Gambar 4.7 Pembuatan <i>Marker</i> .....	71
Gambar 4.8 Implementasi Objek.....	72
Gambar 4.9 Pengeditan Objek.....	72
Gambar 4.10 <i>Export</i> Objek.....	72
Gambar 4.11 Halaman Awal Unity.....	73
Gambar 4.12 <i>Import</i> Vuforia AR.....	73
Gambar 4.13 <i>Vuforia License</i> .....	74
Gambar 4.14 Konfigurasi Vuforia.....	74
Gambar 4.15 <i>Import Image Target</i> .....	75
Gambar 4.16 <i>Image Target</i> .....	75
Gambar 4.17 Objek hewan 3D.....	76
Gambar 4.18 <i>Animation Controller</i> .....	76
Gambar 4.19 Pengaturan Animasi.....	77
Gambar 4.20 <i>Controller</i> .....	77
Gambar 4.21 <i>Script Audio Sources</i> .....	78
Gambar 4.22 Pembuatan <i>UI AR Main</i> .....	78
Gambar 4.23 <i>Script Data Target</i> .....	79
Gambar 4.24 <i>Script OnTrackingFound</i> .....	79
Gambar 4.25 <i>Script OnTrackingLost</i> .....	80
Gambar 4.26 Objek Tidak Terdeteksi.....	80
Gambar 4.27 Objek Terdeteksi.....	81
Gambar 4.28 <i>Button Scan AR</i> .....	81
Gambar 4.29 <i>Button Scan AR</i> .....	82
Gambar 4.30 <i>Script Button Scan AR</i> .....	82
Gambar 4.31 <i>Script Button Kuis</i> .....	82
Gambar 4.32 <i>Button kuis</i> .....	83
Gambar 4.33 Tampilan Kuis.....	83

Gambar 4.34 <i>Button</i> unduh <i>marker</i> .....	83
Gambar 4.35 <i>Script Link URL</i> .....	83
Gambar 4.36 <i>Button</i> Panduan .....	84
Gambar 4.37 Tampilan Halaman Panduan .....	84
Gambar 4.38 <i>Script Button</i> Panduan.....	84
Gambar 4.39 <i>Button</i> Kredit.....	85
Gambar 4.40 Tampilan Halaman Kredit.....	85
Gambar 4.41 <i>Script Button</i> Kredit .....	85
Gambar 4.42 <i>Button</i> pengaturan .....	86
Gambar 4.43 Tampilan Halaman Pengaturan .....	86
Gambar 4.44 <i>Script Button</i> Pengaturan .....	86
Gambar 4.45 <i>Button</i> Keluar.....	87
Gambar 4.46 <i>Script Button</i> Keluar.....	87
Gambar 4.47 Grafik Hasil Persentase Pengujian Beta.....	110



## DAFTAR LAMPIRAN

1.Lampiran Surat Izin Penelitian.....	117
2.Lampiran Serah Terima Aplikasi.....	118
3.Lampiran Data Siswa.....	119
4.Lampiran Struktur Organisasi Sps Ceria.....	120
5.Lampiran Uji Coba Aplikasi.....	121
6.Lampiran Kuisisioner.....	122



## INTISARI

Bahasa Inggris merupakan bahasa Internasional yang digunakan sebagai bahasa pengantar utama di seluruh dunia, salah satunya di Indonesia. Pembelajaran Bahasa Inggris sudah banyak diterapkan dalam Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dengan bentuk yang paling sederhana seperti memperkenalkan nama-nama hewan dalam bahasa Inggris. Media pembelajaran interaktif berbasis teknologi *Augmented Reality* dapat diterapkan sebagai media pembelajaran pengenalan hewan dalam Bahasa Inggris bagi anak usia dini karena didalamnya sudah terdiri dari teks dan audio agar anak dapat mengetahui pelafalan kosakata dengan baik.

Dalam pembuatan *Augmented Reality* peneliti menggunakan *marker* berbentuk *flashcard* hewan sebagai *tracking* dari objek. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode wawancara, observasi, dan studi Pustaka. *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* merupakan metode perancangan yang peneliti gunakan dalam proses pembuatan aplikasi pembelajaran ini.

Hasil dari penelitian ini adalah telah dibuat aplikasi media pembelajaran interaktif pengenalan nama hewan dalam bahasa Inggris dengan teknologi *Augmented Reality* berplatform android yang dapat menampilkan objek hewan dalam bentuk 3D yang disertai dengan visualisasi suara hewan, animasi, serta informasi yang disajikan dalam bentuk teks, dan audio.

**Kata kunci:** *Augmented reality*, Media Pembelajaran Interaktif, Bahasa Inggris, MDLC, Pendidikan Anak Usia Dini.



## **ABSTRACT**

*English is an international language that used as the main language throughout the world, one of them in Indonesia. Learning English has been widely applied in Early Childhood Education with the simplest form such as introducing the names of animals in English. Augmented Reality technology-based interactive learning media can be applied as a learning media for animal recognition in English for early childhood because it already consists of text and audio, so children know the pronunciation of vocabulary as well.*

*By making Augmented Reality, researchers use a marker in the form of an animal flashcard as tracking of objects. Collecting data in this study using interviews, observation, and library studies. Multimedia Development Life Cycle (MDLC) is a design method that researchers use in the process of making this learning application.*

*The result of this research is an interactive learning media application for recognizing animal names in English with Augmented Reality technology has an android platform that can display animal objects in 3D accompanied by visualization of animal sounds, animations, and information presented in the form of text and audio.*

**Keyword:** *Augmented Reality, Interactive Learning Media, English, MDLC, Early Childhood Education*