

# KARTU EDUKASI PENGENALAN HURUF BERBASIS AUGMENTED REALITY

AHMAD ZAINI DAHLAN  
41914110002  
Program Studi Desain Produk

## ABSTRAK

Lingkungan pendidikan adalah tempat belajar untuk seluruh manusia dari mulai usia dini sampai dewasa, atau bahkan sampai usia lanjut. Tidak ada kata terlambat untuk melakukannya. Dalam dunia pendidikan masa yang paling baik untuk melakukannya ialah usia dini karena dari usia itu anak sebenarnya sudah dapat melakukannya. Dalam pendidikan yang sudah moderen alat pembelajaran sudah banyak sekali dibuat dan dipakai untuk membantu pembelajaran di lingkungan sekolah mulai dari tingkat kanak-kanak sampai tingkat SMA, salah satunya ialah teknologi *augmented reality*.

Kesulitan anak dalam mempelajari alphabet atau mengenal huruf menjadi salah satu masalah hingga saat ini, apalagi semenjak munculnya era teknologi yang membuat pekerjaan kita menjadi lebih mudah. Banyak pula anak masa kini yang saat usianya masih sangat dini tetapi sudah sangat lancar menggunakan *Handphone* berbasis *Android*, bukannya memudahkan pembelajaran malah sebaliknya. Hal inilah yang membuat penulis tertarik untuk mengembangkan Kartu edukasi pengenalan huruf berbasis *augmented reality*.

Kata kunci : *flashcard*, *augmented reality*, kartu edukasi, anak usia dini.

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

# EDUCATION CARD OF LETTER INTRODUCTION BASE ON AUGMENTED REALITY

AHMAD ZAINI DAHLAN

41914110002

Product Design Program Study

## ABSTRACT

The educational environment is a place of learning for all humans from early childhood to adulthood, or even to old age. It's never too late to do it. In the world of education the best time to do it is the early age because of that age the child can actually do it better. In education that has been modern learning tools have been made and used to help learning in the school environment ranging from childhood to high school level, one of which is augmented reality technology.

Children's difficulties in learning the alphabet or knowing the letters become one of the problems to date, especially since the advent of the technological era that makes our work easier. Many children today that when he was very early but has been very smoothly using Android-based mobile phones, rather than facilitate learning instead. This is what makes the writer interested to develop education card of letter introduction based on augmented reality.

Keyword : flashcard, augmented reality, education card, early childhood.

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA