

RINGKASAN

Pemanfaatan *Augmented Reality* sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Metode *Flashcard*, Meliana Monica Devi, NIM E31160419, Tahun 2019, Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Jember, Taufiq Rizaldi S.ST., MT. (Dosen Pembimbing).

Bahasa Inggris sebagai salah satu Bahasa internasional pertama merupakan media komunikasi untuk berinteraksi dengan bangsa lain diseluruh dunia. Seiring dengan globalisasi yang berkembang cepat, peran Bahasa Inggris sangat diperlukan sebagai sarana komunikasi global. Melihat hal tersebut maka Bahasa Inggris menjadi factor penting untuk dipelajari. Salah satu upaya untuk belajar Bahasa Inggris yaitu dengan memperbanyak kosa kata, diantaranya menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *augmented reality* metode *flashcard*.

Pada kegiatan tugas akhir ini bertujuan untuk membangun aplikasi yang dapat meningkatkan minat dan ketertarikan anak untuk belajar Bahasa Inggris. Pembuatan aplikasi dimulai pada bulan Agustus 2018 hingga Januari 2019 di kampus Politeknik Negeri Jember. Metode yang digunakan untuk membangun aplikasi adalah MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*). Parameter yang digunakan untuk mendeteksi kegagalan *marker* yaitu kemiringan sudut dan jarak.

Hasil pengujian aplikasi menunjukkan bahwa kemiringan sudut diatas 30° menyebabkan *marker* sulit terdeteksi dan pada jarak terjauh tampilan gambar tiga dimensi akan terlihat semakin kecil.