

RINGKASAN

Rancang Bangun Media Pembelajaran dan Pengenalan Origami untuk Anak Menggunakan *Augmented reality*, Shafa Thaliah, NIM E31201687, Tahun 2023, 100hlm, Teknologi Informai, Politeknik Negeri Jember, Faisal Lutfi Afriansyah, S.Kom, M.T.(Pembimbing).

Perkembangan teknologi yang pesat memberikan dampak besar pada berbagai bidang, termasuk dalam pendidikan. Penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran telah menjadi hal yang umum, bahkan di kalangan anak-anak. Dalam era revolusi industri 4.0, penggunaan *smartphone* sebagai alat pembelajaran dapat menjadi cara yang menyenangkan bagi anak-anak. Pembelajaran melipat kertas atau origami dapat mengembangkan keterampilan motorik halus anak dan menjadi kegiatan seni rupa yang populer di TK dan PAUD. Namun, masih terdapat tantangan dalam pembelajaran origami, seperti kesulitan mengikuti instruksi

Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang dapat membantu anak memahami origami, salah satunya dengan menggunakan teknologi augmented reality (AR). Dengan memanfaatkan AR, pengguna dapat melihat objek *virtual* dalam dunia nyata melalui *smartphone*. Penggunaan AR dalam origami memberikan fleksibilitas dan aksesibilitas yang lebih luas, sehingga siswa dapat belajar origami di mana saja dan kapan saja. Hal ini memungkinkan pembelajaran mandiri dan memperluas kesempatan pembelajaran bagi siswa di luar lingkungan sekolah.

Tingkat keefektifan media pembelajaran ini dilihat berdasarkan kecepatan serta jumlah kesalahan yang dilakukan oleh peserta didik dalam melipat origami, serta dilakukan juga pengujian pengguna menggunakan kuesioner. Hasil dari kuesioner diperoleh 20 responden dengan rata-rata presentase skor 80.1 % yang dihitung menggunakan skala *likert*. Sedangkan hasil pengujian keefektifan yang dilihat dari indikator dan jumlah ketepatan dalam melipat kertas memperoleh hasil lebih besar dibandingkan dengan media konvensional.