

# **PERANCANGAN *AUGMENTED REALITY WORLD KIDS* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS MENGUNAKAN METODE *MARKER BASED TRACKING***

## **ABSTRAK**

Pembelajaran bahasa asing seperti Bahasa Inggris biasanya sudah mulai diperkenalkan sejak anak berada di tingkat sekolah dasar (SD). Namun, tidak sedikit anak-anak menganggap Bahasa Inggris adalah pelajaran yang sulit. Selain itu media pembelajaran di sekolah hingga kini masih menggunakan metode yang kurang *up to date* contohnya pembelajaran konvensional yang dianggap membuat anak-anak mudah jenuh dan bosan. Salah satu solusinya yaitu dengan cara para tenaga pengajar memanfaatkan perkembangan teknologi *Augmented Reality* (AR) sebagai media pembelajaran yang menarik. Oleh karena itu pada penelitian ini akan membuat perancangan *Augmented Reality* yang bernama *World Kids* sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan metode *marker based tracking*. Setelah dilakukan pengujian *marker based tracking* total akurasi keberhasilannya sebesar 100% pada jarak 30 cm dan hasil pengujian responden aplikasi *World Kids* mendapatkan predikat ‘Sangat Baik’ dengan total 97,4%.

**Kata kunci:** Bahasa Inggris; Media Pembelajaran; *Augmented Reality*; *Marker Based Tracking*; *World Kids*

# ***DESIGN OF AUGMENTED REALITY WORLD KIDS AS ENGLISH LEARNING MEDIA USING MARKER BASED TRACKING METHOD***

## ***ABSTRACT***

*Learning foreign languages such as English has usually been introduced since children are at the elementary school level. However, not a few children think English is a difficult lesson. In addition, learning media in schools until now still used methods that were less up-to-date, for example, conventional learning, which is considered to make children easily bored. One solution is to utilize the development of augmented reality (AR) technology as an interesting learning medium. Therefore, this study will design an augmented reality app called World Kids as an English learning medium using the marker based tracking method. After marker based tracking testing, the total accuracy of success was 100% at a distance of 30 cm, and the test results of World Kids application respondents received the title 'Very Good' with a total of 97.4%.*

***Keyword:*** *English; Learning Media; Augmented Reality; Marker Based Tracking; World Kids*