

ABSTRAK

Pendidikan merupakan salah satu aspek dalam meningkatkan sumber daya manusia yang terus diperbaiki dan direnovasi dari segala aspek. Pendidikan sebagai tempat pertumbuhan terjadi bilamana mampu mengembangkan potensi anak yang tersembunyi yang disebut potensialitas pertumbuhan. Origami dapat merangsang kreativitas anak, serta dapat mengasah sensor motorik anak. Pengenalan origami kepada anak sejak masih kecil dapat mengasah otak mereka untuk berpikir secara kreatif. Pengenalan origami dapat melalui sebuah aplikasi. Aplikasi tersebut dapat berupa augmented reality single marker yang dikemas dalam bentuk video animasi berbasis Android. Berdasarkan hal tersebut, maka penelitian ini menggunakan metodologi penelitian design and creation, dan menggunakan metode luther-sutopo untuk pengembangan aplikasinya. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah media pembelajaran berbasis Android yang bernama Belajar Origami. Aplikasi ini menggunakan buku bacaan sebagai markernya, kemudian aplikasi ini juga menyediakan fitur video animasi bagaimana cara melipat origami yang diinginkan serta fitur kuis. Pengujian yang dilakukan menghasilkan kesimpulan bahwa marker yang dibuat mempunyai kualitas yang cukup bagus, sehingga ketika dipakai atau di ujikan pada aplikasi, kebanyakan marker – marker tersebut dapat muncul pada detik pertama. Selanjutnya aplikasi di ujikan kepada pengguna akhir. Hasilnya, setelah diberikan kepada pengguna akhir sebanyak 17 orang, menghasilkan persentase 73% dengan kategori “sangat baik”.

Kata Kunci: Augmented Reality, Marker, Origami, Single Marker