

## **Abstrak**

Abstrak- Pada salah satu TK Telkom yang berada di Bandung, orang tua siswa di TK tersebut sering mengeluhkan anak mereka yang kecanduan menggunakan *smartphone*, anak-anak mereka mengakses salah satu layanan streaming untuk anak-anak sebagai hiburan tetapi media tersebut masih memiliki hal yang menyimpang dengan budaya Indonesia, dikarenakan kurangnya media aplikasi untuk anak-anak maka orang tua tidak memiliki alternatif lain selain membiarkan anak-anak mereka mengaksesnya. Seharusnya pada usia mereka tersebut diperuntukan untuk mengenal alfabet bilingual, yaitu Indonesia dan Inggris. Untuk mengatasi masalah ini maka kami memutuskan untuk merancang “APLIKASI PEMBELAJARAN ALFABET BILINGUAL BERBASIS AUGMENTED REALITY” sebagai aplikasi yang mengajarkan alfabet dan dapat berinteraksi dengan aplikasi lain. Aplikasi ini dapat memunculkan objek 3D, berinteraksi dengan objek 3D, desain berwarna, objek yang menarik dan disertai audio. Aplikasi dapat dijalankan pada perangkat android, dan aplikasi juga dilengkapi *marker* yang menarik. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat menggantikan aplikasi lama dan dapat mengajarkan anak-anak alfabet dengan baik dan menghibur.

Kata kunci: Augmented Reality, Media Pembelajaran, Bilingual, Alfabet