

ABSTRAK

Pendidikan pada anak-anak adalah hal yang sangat penting. Aspek yang harus diperhatikan adalah metode dan media pembelajaran. Penelitian ini dibuat media pembelajaran yang inovatif dan alternatif untuk mengenalkan Sayur-mayur pada Taman kanak-kanak. Teknologi *Augmented Reality* adalah menggabungkan konsep benda dunia maya dua dimensi maupun 3 dimensi dengan cara nyata. Media pembelajaran ini menggunakan kartu yang bergambar. Dalam aplikasi ini terdapat Kuis yang membantu anak-anak lebih mengenal sayur-mayur setelah melihat objek 3d didalam *Augmented Reality*. Kuis ini terdapat 2 macam jenis soal Yaitu Tebak Gambar Sayuran Dan Tebak Jumlah Sayuran yang setiap kuis terdapat 10 pertanyaan. Metode yang dilakukan adalah metode MDLC (*Multimedia, Development, Life, Cycle*). Berdasarkan pengujian penelitian, dapat disimpulkan aplikasi sudah layak digunakan dengan baik dengan hasil pengujian pada aplikasi ini menunjukkan kelayakan untuk digunakan sebagaimana mestinya, skala pengujian mencapai presentase 90,3 %. Penelitian ini juga membantu anak-anak maupun guru dalam proses edukasi dengan media pembelajaran yang lebih modern menggunakan *smartphone* android.

Kata kunci: *Augmented Reality, Smartphone, Android, Kuis, Sayur-mayur, Taman kanak-kanak.*