

ABSTRAK

Aplikasi *Augmented Reality* (AR) mengenai objek ruang kelas ini didasarkan untuk mengenalkan benda yang ada di dalam ruang kelas kepada anak-anak sekolah dasar. Tujuan pengenalan objek ruang kelas berbasis AR ini adalah menjadi alternatif dikarenakan pandemi Covid-19 yang mengharuskan para siswa sekolah dasar melakukan proses belajar secara online dirumah. Kemajuan teknologi yang ada sekarang menjadi keuntungan bagi sistem pembelajaran untuk berpindah dari media belajar konvensional menuju media pembelajaran interaktif, salah satunya dengan AR. Pembuatan aplikasi berbasis AR ini memudahkan siswa dalam memahami materi dengan mudah dan menyenangkan karena memadukan elemen audio, visual dan animasi dalam bentuk tiga dimensi (3D). Dalam pembuatan aplikasi pembelajaran objek benda berbahasa Inggris, siswa akan diajarkan cara melafalkan dan mengeja kata dalam Bahasa Inggris dengan benar.

Kata kunci: Bahasa Inggris, Augmented Reality, Aplikasi.