

ABSTRAK

Banyaknya orang tua yang kurang memperhatikan kesehatan gigi pada anak, yang dapat mengakibatkan kerusakan gigi. Sedangkan anak-anak tidak peduli dengan kesehatan giginya dan selalu merasa kegiatan menyikat gigi tidak menyenangkan karena kurangnya pengetahuan cara menyikat gigi yang baik dan benar. Berdasarkan kondisi tersebut diperlukan sebuah aplikasi *Augmented Reality* mengenai media pembelajaran untuk memotivasi anak agar dapat menjaga kesehatan giginya dengan cara yang lebih menyenangkan. *Augmented Reality* adalah sebuah teknologi yang relatif baru dan masih dikembangkan sampai saat ini. Salah satu implementasi *Augmented Reality* di bidang edukasi yaitu seperti *Augmented Reality* dengan menggunakan *marker* buku. Metode Penelitian ini menggunakan *Design and Creation*, sedangkan pengembangan aplikasi ini menggunakan metode Luther – Sutopo, dan metode pembelajaran yang dipakai menggunakan metode *Experiential Learning*. Aplikasi yang telah dibuat diberi nama aplikasi Gigiku. Informasi yang akan disampaikan pada aplikasi tersebut mengenai penyebab dan cara memelihara kesehatan gigi, cara menyikat gigi yang baik dan benar.

Kata Kunci : Aplikasi, *Augmented Reality*, Marker, Gigi.