

ABSTRAK

Perkembangan dibidang teknologi informasi sangat pesat hingga saat ini telah merambah pada konsep ponsel cerdas atau smatrphone. Salah satu gagasan untuk mengoptimalkan kegunaan smartphone khususnya bagi anak usia dini adalah penerapan teknologi *Augmented Reality*, yaitu teknologi yang menggabungkan objek dunia maya dengan dunia nyata secara realtime

Penelitian ini menghasilkan aplikasi augmentef reality berbasis android yang berjudul “ *Pengenalan Hewan*” yang di aplikasikan di Pendidikan anak usia dini (PAUD) Cendikia Cianjur Jawa Barat yang bertujuan untuk memanfaatkan fasilitas smartphone android dalam pembelajaran. Pembangunan aplikasi menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yaitu membuat rancangan aplikasi (*design*), pengumpulan bahan (*material collecting*), pembagunan (*assembly*), pengujian (*testing*) serta pendistribusian (*distribution*) dan diakhiri dengan menentukan kesimpulan serta saran dari pembangunan aplikasi.

Aplikasi didistribusikan kepada pengguna akhir (*end user*) yaitu anak-anak peserta didik Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Cendikia Cianjur dengan didampingi oleh pengajar yang dipasang pada *smartphone* berbasis android dan hanya disimpan oleh pengajar sebagai salah satu bahan ajar dan mendampingi anak-anak dalam mengenal hewan. Cara penggunaannya dengan melakukan pemindaian *marker* dalam bentuk kartu yang telah diberikan kepada pengajar, lalu digunakan dalam suasana belajar bermain.

Kata Kunci : *Augmented Reality, Smarthphone berbasis Android, MDLC, Aplikasi pembelajaran, Pengenalan Hewan, PAUD Cendikia Cianjur*

ABSTRACT

Information technology development was rapidly increasing and it has penetrated to the smartphone. Now, smartphone usage has optimized especially for early childhood using Augmented Reality technology, which is a technology that combines virtual world objects with real world in real time.

The result of this research is an application android based entitled “Pengenalan Hewan” which is applied in Pre Childhood Education (CCD) Cendia Cianjur West Java which aims to utilize android smartphone facilities for learning. The application development is using Multimedia Development life Cycle method (MDLC) which are designing, material collection, assembly, testing and distribution for determining the conclusion and suggestions of the applications.

This application distributed to the end user which is Pre Childhood Education (CCD) Cianjur students accompanied by teacher, installing on android based smartphone and only kept by teacher as one of teaching method and material to assist children to know animals. This application works using marker in the card form and scanning with phones for playing while learning.

Keyword : Augmented Reality, MDLC, Android based Smartphone, Learning Application, Pengenalan Hewan, Pre Childhood Education