

ABSTRAK
**IMPLEMENTASI *AUGMENTED REALITY* DALAM PENGENALAN HEWAN
UNTUK ANAK USIA DINI PADA TK IMAM BONJOL**

(Muhammad Rafvy Effendy, 2025 : 52 Halaman)

Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan teknologi *Augmented Reality* (AR) sebagai media pembelajaran interaktif dalam pengenalan hewan kepada anak usia dini di TK Imam Bonjol. Teknologi AR memungkinkan penyajian objek hewan dalam bentuk tiga dimensi (3D) yang ditampilkan melalui kamera perangkat Android dengan bantuan *marker*, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami oleh anak-anak. Metode pengembangan yang digunakan adalah *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang terdiri dari enam tahap, yaitu konsep, desain, pengumpulan materi, pembuatan, pengujian, dan distribusi. Aplikasi yang dikembangkan memiliki beberapa fitur utama, seperti “*Play AR*” untuk menampilkan objek 3D hewan dengan dukungan suara, zoom, dan rotasi; “*Setting*” untuk mengatur efek suara; serta halaman “*About*” dan “*Exit*” sebagai pelengkap navigasi aplikasi. Pengujian *usability* dilakukan terhadap 13 guru TK menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS), dan diperoleh nilai rata-rata sebesar 76,53 yang berada di atas standar kelayakan *usability* serta masuk dalam kategori “*Acceptable*”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa implementasi teknologi AR pada aplikasi ini dinilai efektif dan layak digunakan sebagai media pembelajaran pengenalan hewan, serta mampu meningkatkan keterlibatan dan minat belajar anak usia dini di lingkungan Taman Kanak-Kanak.

Kata kunci : *Augmented Reality*, Pengenalan Hewan, *Usability Testing*, MDLC