

NURUL ADHAWIYAH, 19.240.0042

MEDIA BANTU PENGENALAN HEWAN BERBASIS AUGMENTED REALITY PADA KELOMPOK BERMAIN BUKIT BAKAT AMBOKEMBANG KABUPATEN PEKALONGAN

Di bawah bimbingan Bapak Ichwan Kurniawan, M. Kom, dan Bapak Wachid Darmawan, M. Kom.

Terdiri dari 177 + XXI halaman/ 193 gambar/ 23 tabel/ 29 daftar pustaka (2007-2022).

ABSTRAK

Proses pembelajaran di Kelompok Bermain Bukit Bakat Ambokembang hanya menggunakan media bantu gambar 2D yang dicetak, serta keterbatasan jumlah alat peraga yang tidak dapat memvisualkan media bantu tersebut. Pada umumnya anak akan cepat merasa bosan dan susah fokus pada materi apabila hanya menggunakan media bantu 2D yang dicetak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media bantu sebelumnya yang belum dapat memvisualkan media bantu pada materi pengenalan hewan bertelur dan hewan melahirkan. Dengan memanfaatkan teknologi augmented reality, diusulkan aplikasi sebagai media bantu pengenalan hewan. Aplikasi pengenalan hewan ini dirancang menggunakan software Unity 3D dan dilengkapi software bantu berupa Blender dan CorelDraw X7. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian yang menggunakan metode pengembangan Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Prosedur penelitian yang dilakukan dalam pengembangan multimedia ini dari langkah-langkah-langkah pengembangan multimedia yang dikembangkan oleh Luther-Sutopo. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, lembar kuesioner, dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media bantu pengenalan hewan berbasis Augmented Reality yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria valid, praktis, efektif dan menarik untuk digunakan pada materi pengenalan hewan bagi anak usia dini kelompok bermain Bukit Bakat Ambokembang sebagai media bantu guru dan siswa dalam proses belajar mengajar.

Kata Kunci : *Media Bantu, Media Pengenalan, Hewan, Kelompok Bermain Bukit Bakat Ambokembang, Augmented Reality.*

NURUL ADHAWIYAH, 19.240.0042

MEDIA BANTU PENGENALAN HEWAN BERBASIS AUGMENTED REALITY PADA KELOMPOK BERMAIN BUKIT BAKAT AMBOKEMBANG KABUPATEN PEKALONGAN

Di bawah bimbingan Bapak Ichwan Kurniawan, M. Kom, dan Bapak Wachid Darmawan, M. Kom.

Consists of 177 + XXI pages/ 193 images/ 23 tables/ 29 bibliography (2007-2022).

ABSTRACT

The learning process in the Bukit Bakat Ambokembang Play Group only uses printed 2D image aids, as well as the limited number of visual aids that cannot visualize the aids. In general, children will quickly get bored and find it difficult to focus on material when only using printed 2D media. This study aims to develop the previous assistive media which had not been able to visualize the assistive media in material introduction to laying eggs and giving birth. By utilizing augmented reality technology, an application is proposed as an aid in animal recognition. This animal recognition application is designed using Unity 3D software and is equipped with auxiliary software in the form of Blender and CorelDraw X7. The research method used in this study is research using the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) development method. The research procedure used in the development of multimedia is based on the steps for developing multimedia developed by Luther-Sutopo. Data collection was carried out by interviews, questionnaires, and observation. The results showed that the developed Augmented Reality-based animal recognition aids met the valid, practical, effective and interesting criteria for use in animal introduction material for early childhood the Bukit Bakat Ambokembang play group as a medium to help teachers and students in the teaching and learning process.

Keywords : *Auxiliary Media, Introductory Media, Animals, Ambokembang Hills Play Group, Augmented Reality.*