

## RINGKASAN

Judul penelitian yang dilakukan saat ini adalah “*Augmented Reality Chibi Karakter Hewan Menggunakan Low Poly Modeling Sebagai Media Pembelajaran*”. Latar belakang pembuatan aplikasi ini adalah dengan adanya media pembelajaran akan membuat proses pembelajaran lebih menarik, misalnya dari segi tampilan yang dikombinasikan dengan beberapa gambar ataupun animasi. Untuk model pembelajaran di TK Diponegoro 156 sendiri, mengacu pada panduan kurikulum 2013. Sedangkan media pembelajarannya masih bersifat konvensional. Media pembelajaran di TK masih bersifat konvensional karena kurang bervariasinya alat peraga yang dimiliki sekolah, sehingga guru hanya bisa menyampaikan materi dengan alat peraga seadanya. Siswa hanya diajarkan dengan gambar-gambar poster, itupun jumlahnya terbatas. Sehingga tidak bisa menampilkan gambar hewan-hewan secara maksimal. Untuk itu peneliti membuat aplikasi pembelajaran hewan berbasis *augmented reality* yang dimana aplikasi ini didesain dengan menarik yang dirancang dengan menggabungkan elemen multimedia meliputi: gambar, teks, dan suara agar pesan aplikasi pembelajaran dapat lebih mudah dipahami dan menarik minat anak. Aplikasi ini bertujuan memperkenalkan macam-macam hewan kepada anak agar bisa membedakan hewan jinak dan hewan buas. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah studi pustaka, *observasi*, kuesioner dan wawancara. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*. Dalam pembuatannya menggunakan *software Unity 3D*. Hasil penelitian ini berupa aplikasi *augmented reality chibi* karakter hewan sebagai media pembelajaran.

**Kata Kunci :** *Augmented Reality, Media Pembelajaran, Multimedia Development Life Cycle (MDLC), Unity 3D*

## **ABSTRACT**

*The title of the research that is currently done is "Chibi Augmented Reality Animal Character Using Low Poly Modeling as Learning Media". The background of making this application is the presence of learning media will make the learning process more interesting, for example in terms of appearance combined with several images or animation. For the learning model in Diponegoro 156 TK itself, referring to the 2013 curriculum guide. While the learning media is still conventional. Media learning in kindergarten is still conventional because of the lack of variety of teaching aids the school has, so that teachers can only deliver material with makeshift teaching aids. Students are only taught with poster pictures, and even then the number is limited. So that it cannot display images of animals to the fullest. For this reason, researchers made an animal learning application based on augmented reality, in which this application was designed attractively designed by combining multimedia elements including: images, text, and sound so that the learning application messages could be more easily understood and attract children's interest. This application aims to introduce various kinds of animals to children in order to distinguish between tame animals and wild animals. Data collection methods used are literature studies, observations, questionnaires and interviews. The system development method used is Multimedia Development Life Cycle (MDLC). In its creation using Unity 3D software. The results of this study are the application of augmented reality chibi animal characters as learning media.*

*Keywords: Augmented Reality, Learning Media, Multimedia Development Life Cycle (MDLC), Unity 3D*

