

INTISARI

Judul penelitian yang dilakukan saat ini adalah “Augmented Reality Chibi Karakter Gerakan 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 MNU Diponegoro 129 Randegan 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 di miliki 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 conducted at the moment is "Augmented Reality Chibi Animal Movement 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 animations. For learning models in MNU Diponegoro 129 Kindergarten itself, referring to the 2013 curriculum guide. While the learning media are still conventional in nature. Learning media in kindergarten is still conventional because of the lack of variety of teaching aids that schools have, so that teachers can only convey material with modest teaching aids. Students are only taught with poster pictures, and even then the amount is limited. So it can not display images of animals to the fullest. For this reason, researchers make animal learning applications based on augmented reality, where the application is designed to be interesting, designed by combining elements of multimedia including: images, text, and sound so that the learning application messages can be more easily understood and interesting in children's interests. This application aims to introduce various animals to children in order to be able to distinguish between domestic animals and wild animals. Data collection methods used were literature study, observation, questionnaire and interview. The system development method used is Multimedia Development Life Style (MDLC). In the making use of Unity 3D software. The results of this study are in the form of augmented reality chibi animal characters as learning media.

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