

Abstrak

Konsentrasi yang dimiliki oleh anak-anak usia dini sangat minim dibandingkan dengan konsentrasi yang dimiliki orang dewasa. Hal itu berpengaruh terhadap pola pembelajaran yang diterapkan kepada anak. Pola pembelajaran yang diterapkan haruslah lebih menarik dalam penyampaian materi. Permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran tentang hewan di Indonesia ialah anak tidak bisa membayangkan atau memvisualisasikan bentuk, gerakan, dan suara hewan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan, pembelajaran pengenalan hewan di Indonesia dengan menggunakan buku bergambar hewan, alat peraga, video tentang hewan, dan berkunjung ke kebun binatang. Namun hal tersebut masih ditemukan kekurangan yaitu, tidak semua anak dapat memahami materi dengan buku bergambar, alat peraga mahal dan tidak lengkap, dan juga mahal biaya untuk mengunjungi kebun binatang. Oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran lain nya seperti aplikasi *smartphone*. Solusi yang dimaksud adalah aplikasi Pengenalan Hewan di Indonesia dengan Teknologi *Augmented Reality*. *Augmented Reality* merupakan teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata tiga dimensi. Pendekatan yang dilakukan untuk perancangan *prototype* aplikasi tersebut yakni dengan menggunakan metode *Goal Directed Design* sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pengguna dalam belajarnya. Metode ini merupakan metode yang berfokus pada tujuan anak, dimana pada kasus ini tujuan anak yaitu dapat mengenal dan mengetahui hewan apa saja yang berasal dari Indonesia. Setelah desain *user interface* berhasil dirancang, kemudian akan dijadikan sebuah *prototype* yang dapat berjalan pada *platform android*. *Prototype* diuji tingkat *usability* nya menggunakan QUIM. Hasil pengujian *prototype* mendapatkan nilai dengan presentase 91% sehingga dapat dikatakan tingkat *usability* dari aplikasi belajar mengenal hewan di Indonesia sudah sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Kata Kunci : Pengenalan hewan, *Augmented Reality*, *user interface*, *Goal Directed Design*.