

Abstrak

Anak usia dini merupakan usia paling efektif untuk menentukan masa depan anak. Pembelajaran pengenalan hewan dapat mengembangkan beberapa aspek perkembangan anak diantaranya perkembangan kognitif, perkembangan fisik motorik, perkembangan bahasa, dan seni. Permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran tentang hewan ialah anak tidak bisa membayangkan atau memvisualisasikan bentuk, gerakan, dan suara hewan. Adapun solusi dari pengajar yaitu pembelajaran pengenalan hewan 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 mahalnya biaya untuk mengunjungi kebun binatang. Oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran lain nya seperti aplikasi *smartphone*. Solusi yang dimaksud adalah aplikasi Pengenalan Hewan sebagai Media Interaktif Pembelajaran untuk Pendidikan Anak Usia Dini Dengan Teknologi *Augmented Reality*. Pendekatan yang dilakukan untuk perancangan *prototype* aplikasi tersebut dengan menggunakan metode *Child Centered Design* sesuai dengan pengalaman dan kebutuhan pengguna, sebagai tambahan dalam belajarnya. Metode ini merupakan metode yang melibatkan secara langsung pengguna anak dalam percangan desainnya. Setelah desain *user interface* berhasil dirancang kemudian akan dijadikan prototipe yang dapat berjalan pada *platform Android*. *Prototype* diuji tingkat *usability* nya menggunakan QUIM. Hasil pengujian *prototype* mendapatkan nilai dengan presentase 94% sehingga dapat dikatakan tingkat *usability* dari aplikasi belajar mengenal hewan sudah sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Kata Kunci : Pendidikan Anak Usia Dini, Pengenalan hewan, *Child Centered Design* (CCD).