

## ABSTRAK

Pembelajaran pengenalan hewan tentunya dibutuhkan untuk anak-anak usia dini namun untuk pembelajaran pengenalan hewan masih banyak digunakan metode belajar konvensional yang berupa materi dari buku dan media dua dimensi lainnya dan metode ini masih diterapkan di salah satu sekolah TKA Lengkong 1 tetapi pihak sekolah sesekali melakukan pengenalan melalui rekreasi ke kebun binatang namun semenjak pandemi Covid-19 ada TKA A Lengkong 1 harus melakukan pembelajaran pengenalan hewan melalui buku dan media dua dimensi lainnya .

Untuk mengatasi masalah ini penulis membuat aplikasi pembelajaran hewan dengan berbasis *Augmented Reality* yang dinamakan EDUKID. Aplikasi ini dibuat dengan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) dan telah di uji dengan metode Blackbox. Berdasarkan penilaian langsung oleh pihak guru dan wali murid TKA Lengkong 1 melalui Kuesioner dan diolah dengan menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ), aplikasi EDUKID mendapatkan hasil dengan keterangan *Excellent*. Aplikasi ini dapat menampilkan objek tiga dimensi yang berisikan suara hewan dan *voice over* yang berbahasa indonesia dan berbahasa inggris. Aplikasi ini dapat diselesaikan dan digunakan oleh murid TKA Lengkong 1, berdasarkan wawancara dengan kepala sekolah TKA Lengkong 1 dengan aplikasi ini murid TKA A Lengkong dapat belajar lebih atraktif serta dapat melakukan pengenalan tanpa pergi ke kebun binatang karena pandemi.

Kata kunci : Pembelajaran hewan, *Augmented Reality*, Pembelajaran anak usia dini