

Universitas **ABSTRAK**

Augmented Reality Dunia Binatang merupakan suatu media pembelajaran yang dapat digunakan di PAUD, yaitu pengenalan hewan untuk anak usia dini dengan memanfaatkan *Augmented Reality* sebagai metode pembelajaran pengenalan hewan yang diharapkan dapat menjadi media pembelajaran dan memberikan suasana belajar baru bagi anak. Saat ini metode pembelajaran yang diterapkan di PAUD biasanya menggunakan metode pembelajaran melalui bermain, menggunakan metode pembelajaran melalui cerita, metode pembelajaran melalui menggambar, menghitung, ataupun membaca. Pada umumnya anak kecil cepat bosan apabila buku yang digunakan selalu sama dalam proses belajar. Untuk itu perlu adanya inovasi baru untuk meningkatkan daya minat anak-anak dalam proses pembelajaran. *Augmented Reality* bisa menghadirkan bentuk tidak nyata ke dalam dunia nyata. Mekanisme *Augmented Reality* menggunakan dua jenis tanda, yaitu *Augmented Reality* berbasis *Marker*, dan *Augmented Reality* tanpa *Marker*. *Augmented Reality* berbasis *Marker* menggunakan suatu penanda untuk mengenali objek sedangkan *Augmented Reality* tanpa *Marker* tidak menggunakan *Marker* untuk mengenali objek.

Kata Kunci : *Augmented Reality*, PAUD, media pembelajaran, *markerless*

Universitas
Esa Unggul