

## ABSTRAK

Proses tumbuh kembang anak merupakan hal yang harus diperhatikan. Terutama anak balita dengan rentang usia 24-60 bulan yang merupakan masa keemasan(golden age) mereka. Oleh karena itu, dibutuhkan stimulan yang mampu meningkatkan tumbuh kembang anak. Seiring bertambahnya usia anak, rasa keingintahuan anak pun muncul, dengan itu perlu diperkenalkan kepada anak tentang keadaan alam sekitarnya(binatang, tumbuhan, buah-buahan, dan benda sekitar lainnya). Dengan harapan anak dapat lebih mengenal dan dapat berinteraksi dengan aktif serta peka terhadap apa yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Biasanya anak akan belajar mengenal dunianya lewat bermain, hal ini dapat menjadi cara efektif dalam mengenal lingkungan sekitarnya seperti binatang buas sebagai salah satu contohnya. Penggunaan media yang sama secara berulang dapat membuat anak mudah bosan dan mengunjungi kebun binatang membutuhkan biaya cukup banyak dan membahayakan. Saat ini banyak aplikasi canggih yang menggunakan *smartphone* karena cepat dan mudah diakses, seperti *magicbook*, *flashcard* disertai dengan fitur *Augmented Reality* dan aplikasi sejenis lainnya yang menggunakan *Augmented Reality* dalam media pembelajarannya. Analisis permasalahan yang didapat yaitu *flashcard* saat ini kurang menarik karena hanya dalam bentuk 2D dan tidak ada penjelasan dari binatang buas, makanan, dan habitatnya. Oleh karena itu, dibuatlah *flashcard* sebagai media pembelajaran dalam mengenal binatang buas dan habitatnya dengan menggunakan fitur *Augmented Reality* yang dapat menampilkan gambar pada *flashcard* dalam bentuk 3D. Desain dan hasil dari *flashcard*, aplikasi, hingga bentuk 3D dibuat dengan visual kartun dengan warna yang dominan cerah agar sesuai dengan target audience yaitu anak balita. Berdasarkan hasil uji coba, *flashcard* sudah dibuat dengan baik dan aplikasi pendukungnya berjalan dengan lancar serta dapat membantu dan meningkatkan ketertarikan 11 dari 13 anak balita dalam mengenal binatang buas beserta habitatnya. *Flashcard* pengenalan binatang buas beserta habitatnya dengan fitur *Augmented Reality* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik secara mandiri(dirumah).

**Kata Kunci:** *flashcard*, *Augmented Reality*, Binatang Buas

**Abstract** — It is essential to take care of the process of child development. Especially toddlers with an age range of 24-60 months which is their golden age. Therefore, it takes a stimulant that can increase the growth and development of children. Growing children means that children's curiosity arises. Therefore, it is necessary to introduce children to their natural surroundings (animals, plants, fruits, and other surrounding objects). Hopefully, children can get to know and interact actively and be sensitive to what is happening in the surrounding environment. Usually, children will learn to know their world through play, which can be an effective way to get to know the surrounding environment, such as wild animals. However, using the same media repeatedly can make children bored easily, and visiting the zoo costs a lot and is dangerous. Currently, many sophisticated applications use smartphones because they are fast and easy to access, such as magic books, flashcards accompanied by Augmented Reality features, and other similar applications that use Augmented Reality in their learning media. The analysis of the problems obtained is that flashcards are currently less attractive because they are only in 2D, and there is no explanation for wild animals, food, and habitats. Therefore, flashcards were made as learning media to recognize wild animals and their habitats using the Augmented Reality feature that can display images on flashcards in 3D. Designs and results from flashcards and 3D forms are made with cartoon visuals with bright dominant colors to suit the target audience, namely toddlers. Based on the test results, the flashcards deliver the excellent result. The supporting app runs smoothly and can help increase 11 out of 13 children under five years old in getting to know wild animals and their habitats. Flashcards for introducing wild animals and their habitats with the Augmented Reality feature can be used as exciting learning media independently (at home).

**Keywords:** flashcard, Augmented Reality, Wild Animal