

ABSTRAK

Pada perkembangan teknologi saat ini membawa banyak dampak perubahan signifikan bagi kehidupan anak-anak hingga orang dewasa, salah satu yang paling menarik perhatian penulis ialah perubahan pola belajar anak-anak yang dipengaruhi oleh perkembangan teknologi. Dimana anak-anak lebih sering menatap layar smartphone dari pada membaca buku pelajaran, sehingga minat membaca di kalangan anak-anak usia dini sangat menurun. Bahkan anak-anak pada usia dini saat ini hampir kebanyakan belum mengetahui pembelajaran matematika. Oleh sebab itu saya sebagai penulis cukup prihatin dengan perkembangan pola belajar anak-anak pada saat ini yang disebabkan oleh perkembangan teknologi. Berdasarkan masalah yang telah diungkapkan diatas, terlihat bahwa sistem pembelajaran pendidikan pada saat ini dapat di tingkatkan guna mendapatkan pola pembelajaran yang lebih baik lagi. Dimana hampir seluruh anak-anak pada tingkat TK sudah memiliki smartphone sendiri, sangat dimungkinkan untuk mengembangkan teknologi dalam sistem pembelajaran yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang telah diungkapkan diatas.

Oleh sebab itu dalam penulisan skripsi penulis akan membuat sebuah media pembelajaran tentang pembelajaran matematika berbasis android agar lebih menarik dan meningkatkan minat belajar anak-anak. Pada aplikasi yang akan penulis buat kali ini bertujuan untuk mempermudah anak-anak dalam mengenal dan mempelajari matematika di usia dini. Aplikasi pembelajaran matematika ini di buat menggunakan software Unity 3D, serta pembuatan model pola matematika penulis menggunakan software Blender. Untuk model pola matematika yang di hasilkan pada aplikasi ini berupa gambar hewan 3 Dimensi (3D) yang apabila pengguna mengarahkan kamera pada objek atau gambar 3D maka pada aplikasi akan muncul gambar 3 Dimensi (3D) berbentuk pola matematika yang telah di tangkap oleh kamera pengguna.

Kunci : Augmented Reality, Marker, Unity 3D, Matematika, Android.