

ABSTRAK

Kemajuan teknologi pendidikan saat ini sangat pesat dan sangat efektif dalam menunjang pendidikan. Namun, penggunaan teknologi untuk menunjang pendidikan di Indonesia saat ini belum maksimal, salah satu kasus terjadi adalah di TK PGRI Sumedang. Guru di TK PGRI Sumedang kesulitan dalam memberikan materi yang dapat membangun minat siswa TK khususnya pengetahuan umum tentang pengenalan hewan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang fitur teknologi *Augmented Reality* (AR) dengan *Speech Recognition* untuk aplikasi multimedia interaktif pengenalan hewan berbasis Android untuk membantu kegiatan pembelajaran di TK PGRI Sumedang. AR adalah sebuah teknologi komputer yang menggabungkan objek maya terhadap dunia nyata. Fitur AR ini menggunakan *marker* berbentuk kartu yang terdapat gambar, dan *speech recognition* sebagai media interaksinya terhadap hewan didalam AR tersebut. *Speech recognition* adalah sebuah teknologi komputer untuk mengolah ucapan manusia menjadi sebuah huruf atau kata digital. Interaksi yang dihasilkan adalah jika pengguna menyebut nama hewan yang ditampilkan pada AR, maka animasi hewan tersebut akan bergerak. Adanya fitur AR ini dapat membantu kegiatan pembelajaran di TK PGRI Sumedang. Metode yang digunakan dalam perancangan fitur ini menggunakan metode *multimedia development life cycle* (MDLC).

Kata kunci: *Augmented reality*, *speech recognition*, kegiatan pembelajaran, TK PGRI Sumedang.