

## ABSTRAK

### **Implementasi Teknologi *Augmented Reality* Pengenalan Hewan Berbasis Android pada Taman Kanak-Kanak Islam Ar-Rahman**

**Oleh : Muhamad Akmal (1511502187)**

Taman Kanak-Kanak Islam Ar-Rahman merupakan salah satu taman kanak-kanak yang berada di Tangerang selatan. Mengingat kurangnya sumber daya manusia dalam penerapan teknologi *Augmented Reality* ke dalam dunia pendidikan, khususnya dalam bidang pengajaran. Oleh sebab itu diperlukan inovasi yang lebih *efisien*, yaitu dengan mengubah konsep pengajaran yang sebelumnya menggunakan media cetak menjadi media digital dengan teknologi *augmented reality*. Tujuan dari penelitian ini adalah menerapkan teknologi *augmented reality* dalam media pembelajaran tentang pengenalan hewan dan menambah wawasan anak-anak. Aplikasi *augmented reality* ini menggunakan *Unity3D*, *C#* sebagai bahasa pemrograman, dimana aplikasi ini memerlukan sebuah gambar yang diambil dari kamera *mobile phone* sebagai sumber masukan, kemudian aplikasi ini akan melacak dan mendeteksi penanda (*marker*) dengan menggunakan sistem *tracking*, setelah *marker* terdeteksi, objek virtual 3 dimensi dari hewan akan tampil di atas *marker*. Dengan adanya aplikasi pengenalan hewan mampu meningkatkan minat belajar, menambah pengetahuan anak-anak tentang pengenalan hewan, dan mendapatkan kemudahan dalam memahami apa yang mereka pelajari di sekolah sehingga mampu meningkatkan kualitas pendidikan Taman Kanak-Kanak Islam Ar-Rahman.

**Kata kunci :** *Android*, 3D, *Augmented Reality*, Hewan

Xiii+65 halaman; 41 Gambar; 8 Tabel; 11 Lampiran