

## ABSTRAK

**Penerapan teknologi *Augmented Reality* Sebagai media pembelajaran tata cara berwudhu pada buku panduan wudhu berbasis *android* dengan menggunakan metode *Marker Based Tracking* di TK Islam Darussalam.**

**Oleh : Yodi Syarofi (1511500231)**

Tugas akhir (TA) ini membahas tentang *Augmented Reality* tata cara berwudhu di TK Islam Darussalam. Permasalahan yang terjadi di TK Islam Darussalam saat ini, anak-anak belajar berwudhu masih menggunakan buku tuntunan berbasis teks dan gambar. Untuk itu diperlukan inovasi yang lebih efisien, yaitu memanfaatkan teknologi digital dengan teknologi *Augmented Reality*. Penggunaan *Augmented Reality* ini diharapkan dapat menarik minat belajar serta menambah wawasan anak-anak di TK Islam Darussalam dalam hal pengenalan tata cara wudhu agar menjadi lebih efektif. Aplikasi *Augmented Reality* ini menggunakan metode *Marker Based Tracking*, metode ini dipilih karena mampu membaca objek yang nantinya akan memunculkan objek virtual 3 dimensi dari tata cara wudhu. Langkah awal pada penyelesaian masalah ini dilakukan dengan pembuatan animasi menggunakan aplikasi *Blender*, selanjutnya menentukan gambar yang akan dijadikan *Marker* kemudian di *export* ke *unity* agar menjadi sebuah aplikasi *Augmented Reality* tata cara wudhu. Aplikasi ini berguna untuk media pembelajaran alternatif anak-anak, sehingga para guru diharapkan dapat meningkatkan minat belajar anak-anak TK Islam Darussalam. Metode pengujian yang digunakan adalah dengan menggunakan ISO 9126 dan kuisioner dengan jumlah responden total 10 responden. Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa aplikasi berjalan dengan baik dan 88% responden menyatakan merasa puas dengan manfaat aplikasi tata cara wudhu ini.

**Kata kunci :** *Augmented Reality, Marker Based Tracking, Android*

XII+46halaman; 31 Gambar; 11 Tabel; 11 Lampiran