

## ABSTRAK

Studi ini mengkaji tentang kendala yang menghambat proses belajar mengajar pengenalan buah-buahan pada TK Islam Tarbiyatul Banin. Tujuan studi ini adalah membangun aplikasi pembelajaran pengenalan buah-buahan menggunakan *Augmented Reality* berbasis android yang memiliki beberapa fitur salah satunya adalah memvisualisasikan buah-buahan dalam objek 3D dan kuis tentang pengenalan buah-buahan. Pada penelitian ini dibuat media pembelajaran inovatif dan alternatif untuk mengenalkan buah-buahan kepada anak-anak dengan *Augmented Reality*. *Augmented Reality* pada prinsipnya adalah sebuah teknologi yang mampu menggabungkan benda maya dua dimensi ataupun tiga dimensi kedalam sebuah lingkungan nyata kemudian memproyeksikannya. Media pembelajaran ini menggunakan kartu-kartu bergambar. *Marker* yang terdapat pada kartu-kartu bergambar akan ditangkap oleh kamera *mobile device*, diproses dan akan tampil animasi 3D buah-buahan pada layar *handphone*. Dengan menggunakan konsep penggabungan dunia nyata, gambar nyata pada kartu-kartu dan virtual, aplikasi dapat merangsang daya imajinasi dan rasa keingin tahuan pada anak dan motivasi belajar semakin berkembang. Animasi buah-buahan 3D dibuat menggunakan aplikasi 3D Blender dan proses *Augmented Reality* dibuat dengan menggunakan Unity dan library Vuforia SDK.

Kata kunci : *Augmented Reality*, metode MDLC, animasi 3D