

## ABSTRAK

*Augmented Reality* (AR), adalah teknologi dengan konsep menggabungkan dimensi dunia nyata dengan dimensi dunia maya yang di tampilkan secara *realtime*. *Augmented Reality* tidak seperti realitas maya yang yang sepenuhnya menggantikan apa yang ada di dunia nyata, namun hanya sekedar menambahkan atau melengkapi. Hal ini dilakukan dengan cara 'menggambar' objek tiga dimensi pada *marker*, yakni sebuah 'pola' yang bersifat unik dan dapat dikenali oleh aplikasinya. *Smartphone* memungkinkan pengembangan aplikasi *Augmented Reality* dengan murah serta dapat diakses oleh banyak pengguna. *Augmented Reality* dapat dimanfaatkan dalam berbagai bidang salah satunya adalah sebagai sarana pendidikan untuk anak – anak. *Augmented Reality* dapat digunakan untuk menciptakan sebuah lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif dimana anak – anak dapat berinteraksi langsung dengan obyek dunia maya sehingga anak – anak pun dapat bermain sambil belajar. Pada tugas akhir ini, dikembangkan sebuah aplikasi *Augmented Reality* yang ditujukan kepada para guru dan orang tua sebagai alat pembelajaran untuk anak – anak usia dini. Aplikasi ini dibuat dengan Vuforia SDK sebagai alat untuk mengembangkan *Augmented Reality* dengan Java, C++ berbasis Android. Aplikasi pengenalan huruf alfabet berbasis *Augmented Reality* dapat membaca *marker* pada buku maupun kartu – kartu pengenalan huruf alfabet yang akan menampilkan model 3 dimensi di layar perangkat Android dan mengeluarkan suara pelafalan huruf alfabet.

Kata kunci : *Augmented Reality*, Android, pendidikan anak, huruf alfabet