

RINGKASAN

Aplikasi Augmented Reality Berbasis Multi Marker untuk Metode Belajar Mengaji ‘Allimna Jilid Satu, Marcellino Rhaditya Rosandi, NIM E31222823, Tahun 2025, 84 hlm., Manajemen Informatika, Politeknik Negeri Jember, Faisal Lutfi Afriansyah, S.Kom., M.T (Dosen Pembimbing).

Pembelajaran membaca Al-Qur’an merupakan bagian penting dalam pendidikan agama, terutama bagi anak-anak usia dini yang belajar di TPQ. Metode ‘Allimna yang dikembangkan oleh Kiai Muhammad Junaidi al-Hafidz menjadi salah satu metode pembelajaran yang efektif karena terstruktur dan bertahap. Namun, di era digital saat ini, minat anak-anak terhadap media belajar konvensional mulai menurun karena kurangnya interaksi dan visualisasi yang menarik. Untuk menjawab tantangan tersebut, penelitian ini mengembangkan sebuah aplikasi berbasis Augmented Reality (AR) dengan teknologi multi marker untuk meningkatkan ketertarikan dan pemahaman anak-anak dalam mengenal huruf hijaiyah pada buku Allimna Jilid Satu.

Aplikasi ini dibangun menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) dengan platform Unity 3D dan Vuforia, serta terhubung ke Firebase sebagai basis data. Fitur utama aplikasi ini meliputi visualisasi huruf hijaiyah dalam bentuk 3D, audio pelafalan, pretest dan kuis interaktif, serta tampilan materi huruf dan harakat. Aplikasi ini diuji di TPQ Al-Hamidi Panti, dan hasilnya menunjukkan peningkatan minat dan pemahaman santri terhadap materi yang diajarkan. Aplikasi ini juga membantu ustadz/ustadzah dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan efisien, serta memberikan fleksibilitas bagi santri untuk belajar secara mandiri di luar kelas.