

## Abstrak

Abstrak – Pemanfaatan teknologi *Augmented Reality* sudah banyak digunakan di berbagai bidang, salah satunya adalah bidang pendidikan. Teknologi *Augmented Reality* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran Interaktif sebagai pengganti buku panduan *Shalat* yang dinilai kurang menarik dan membosankan untuk Anak-Anak. Penelitian ini bertujuan untuk membangun sebuah aplikasi media pembelajaran pada pelajaran agama Islam khususnya untuk materi *Shalat* dalam bentuk permainan 3 Dimensi (3D). Media pembelajaran yang dibuat pada penelitian ini menggunakan teknologi *Augmented Reality* dengan *Marker* kartu *Shalat*. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Metode ini memiliki 6 (enam) tahap pengerjaan yang setiap tahap pengerjaannya tidak harus dikerjakan secara berurutan. Tahap pengerjaan dari metode ini meliputi *Concept*, *Design*, *Material Collecting*, *Assembly*, *Testing*, dan *Distribution*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa telah dibuat aplikasi pembelajaran untuk materi *Shalat* dalam bentuk permainan 3D berbasis Android. Tim Guru PAI SD Islam Cendekia Muda menyetujui aplikasi ini dapat membantu proses belajar mengajar pelajaran agama Islam.

Kata kunci: *Augmented Reality*, 3D, *Multimedia*, *Interactive Media*, *Animation*, *Marker*