

## ABSTRAK

*AR (Augmented Reality)* merupakan teknologi yang menggabungkan benda berupa fisik yang diterjemahkan menggunakan kamera smartphone yang hasilnya bisa berupa *3D*. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan kepala guru TK bahwa cara penyampaian/pengajaran masih dalam bentuk buku. Dalam sistem pengajaran tersebut siswa di TK Muslimat Waliyah Zainab juga tidak ada kendala namun, harapan dari guru di TK Muslimat Waliyah Zainab adalah agar ada kemajuan atau inovasi. Pada masalah kasus ini yaitu dimana dapat membantu anak-anak pada khususnya usia paud penelitian ini bertujuan untuk membantu para guru PAUD TK Muslimat Waliyah Zainab, guna untuk mempermudah proses pembelajaran dengan menggunakan teknologi *AR* dapat memudahkan dalam mengenali macam-macam hewan serta jenis makanannya seperti *Karnivora*, *Herbivora*, *Omnivora*. Sistem dari aplikasinya sendiri yaitu berupa kartu bergambar yang dapat di scan menggunakan kamera pada aplikasi yang akan memunculkan *output* berupa bentuk *3D* dari hewan beserta jenis makanannya yang disertai *audio*. Pada pembuatan aplikasi ini metode yang digunakan adalah *Waterfall*. Terdapat tiga menu pada aplikasi ini yaitu, menu *Scan*, *Quiz*, dan Materi, dan *marker* yang digunakan berupa kartu. Diharapkan dengan dibuatnya aplikasi *game* ini dapat memberikan inovasi baru dalam minat belajar siswa/siswi TK Muslimat Waliyah Zainab dalam pengenalan macam-macam hewan berdasarkan jenis makanannya berbasis *AR*.

*Kata Kunci* : *Augmented Reality*, *3D*, TK Muslimat Waliyah Zainab, *Karnivora*, *Herbivora*, *Omnivora*.