

## ABSTRAK

Pengenalan Huruf Hijaiyah biasanya hanya dilakukan secara manual dengan menggunakan buku Iqra'. Pengenalan dilakukan dengan cara membaca huruf serta melafalkannya, sehingga proses pengenalannya masih kurang menarik dan interaktif, terutama bagi anak-anak yang baru mulai belajar Al-Qur'an dan mengenal Huruf Hijaiyah. Diperlukan suatu pembelajaran yang interaktif berupa audio visual sehingga anak cenderung lebih cepat tanggap, salah satu faktor pendukung pembelajaran interaktif adalah adanya media atau fasilitas pembelajaran yang menggunakan teknologi *mobile-learning (M-learning)*. Penelitian ini bertujuan untuk memperkenalkan Huruf Hijaiyah pada anak dengan menggunakan aplikasi berbasis teknologi *Augmented Reality*, yang dapat dioperasikan menggunakan *smartphone* Android. Metode pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini yaitu observasi dan wawancara yang dilakukan di TPA Al-Barokah Baturraden. Penelitian ini mengacu pada metode pengembangan multimedia yaitu *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* sebagai model sistem dalam membangun aplikasi. Hasil *output* pada aplikasi ini yaitu aplikasi menampilkan video pada layar *smartphone* yang berisikan materi pembelajaran Huruf Hijaiyah. Pada hasil pengujian *Black Box* yaitu pengujian fungsional memperoleh persentasi 100% yang berarti fitur pada aplikasi berfungsi dengan baik sesuai dengan tujuan perancangan. Pada pengujian *usability* menggunakan perhitungan *system usability scale* memperoleh skor 81,71 yang berarti mendapat kategori *acceptable (high)* untuk *acceptability* atau tingkat penerimaan, *grade B* untuk *grade scale* atau tingkatan aplikasi dan peringkat *excellent* untuk *adjective rating* atau rating aplikasi yang menunjukkan bahwa aplikasi dapat diterima oleh penggunaannya. Pada hasil uji validitas dan reliabilitas instrumen *usability* memperoleh hasil yang valid dan reliabel.

Kata kunci: *Augmented Reality*, Huruf Hijaiyah, *Multimedia Development Life Cycle*, *System Usability Scale*