

ABSTRAK

Pendidikan karakter adalah bentuk menyempurnakan diri demi menuju kearah hidup yang lebih baik. Namun di era melineal ini jarang sekali generasi mudah yang memiliki karakter yang baik. Teknologi *Augmented Reality* pada aplikasi buku AR diharap mampu membantu menyerap informasi dari buku pendidikan karakter anak di usia dini karya Dr. H. Muhammad Soleh Hapudin, M.Si . Sehingga diharapkan dapat digunakan oleh pembaca buku tersebut.

Setelah augmented reality sudah bisa digunakan, obyek pada buku dapat digantikan dengan marker. Marker adalah pola yang dibuat, dalam bentuk gambar yang akan dikenali oleh kamera.

Pembuatan Augemented Reality menggunakan beberapa software yang digunakan untuk pembuatan aplikasi dari hingga akhir misalnya *unity* , *vuvoria* dan *blender* .

Kata Kunci : *Augmented Reality* , *vuvoria* , *unity* , Sistem pembelajaran pendidikan karakter

ABSTRACT

Character education is a form of perfecting oneself towards a better life. However, in this melineal era, it is very rare for an easy generation to have a good character. Augmented Reality technology in the AR book application is hoped to be able to help absorb information from Dr. H. Muhammad Soleh Hapudin, M.Si. So that it is expected to be used by readers of the book. After augmented reality can be used, the objects in the book can be replaced with markers. Markers are patterns that are created, in the form of an image that the camera will recognize. The creation of Augmented Reality uses several software that are used to create applications from the end, for example unity, vuforia and blender.

Keywords: Augmented Reality, vuforia, unity, character education learning system