

ABSTRAK

Kemajuan teknologi digital membawa pengaruh besar dalam bidang pendidikan, salah satunya melalui penerapan *Augmented Reality* (AR) sebagai sarana pembelajaran. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media belajar interaktif berbasis AR dengan metode *Marker Based Tracking* (MBT) untuk mata kuliah Dasar Digital di Program Studi Teknik Informatika. Materi yang diangkat dalam aplikasi meliputi Sistem Bilangan, Gerbang Logika, Aljabar Boolean, Peta *Karnaugh*, dan Flip-Flop, yang dikenal memiliki karakteristik abstrak dan sulit dipahami melalui metode konvensional. Aplikasi ini dikembangkan menggunakan *Unity*, *Vuforia*, dan *Blender* untuk menciptakan objek 3D yang dapat diakses melalui perangkat *Android*. Pengguna dapat berinteraksi dengan objek pembelajaran melalui fitur *zoom*, rotasi, dan *audio* untuk meningkatkan pengalaman belajar secara visual dan interaktif. Hasil pengujian dengan metode *blackbox* menunjukkan bahwa seluruh fitur berjalan sesuai fungsi yang diharapkan. Aplikasi ini terbukti dapat meningkatkan kepuasan dan minat belajar mahasiswa terhadap konsep dasar digital, serta menjadi solusi pembelajaran yang inovatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Kata kunci: *Augmented Reality, Marker Based Tracking, Media Interaktif, Digital.*