

ABSTRAK

APLIKASI *AUGMENTED REALITY* UNTUK PEMBELAJARAN GERAKAN SHALAT BERBASIS ANDROID PADA PAUD FOKUS AS SALAM

Oleh : Setiawan Dwi Hartono (1511500710)

Pembelajaran adalah upaya untuk memberikan ilmu kepada murid agar mendapatkan pengetahuan yang lebih dari yang sebelumnya. Banyak metode pembelajaran yang disajikan dan dengan cara yang berbeda-beda. PAUD Fokus As Salam adalah sebuah instansi swasta yang bergerak di bidang pendidikan. Di zaman *modern* seperti saat ini, media informasi dan teknologi berkembang sesuai dengan perkembangan zaman. Maka dari itu dalam penelitian ini, penulis menyediakan solusi atau inovasi dalam melakukan suatu metode pembelajaran gerakan shalat pada PAUD Fokus As Salam agar lebih menarik dan atraktif dalam belajar gerakan shalat, yakni dengan menggunakan teknologi *augmented reality*. Teknologi *augmented reality* merupakan suatu terobosan baru dalam bidang pembelajaran, khususnya pembelajaran gerakan shalat. *Augmented reality* adalah suatu metode pembelajaran baru dalam dunia pendidikan yang dapat menyisipkan suatu informasi atau masukan tertentu ke dalam dunia maya dan menampilkan di dunia nyata dengan bantuan beberapa perangkat kamera *smartphone*, atau perangkat komputer. Aplikasi yang dibuat penulis adalah berbasis Android. Tujuan dari pembuatan penelitian ini adalah untuk menciptakan sebuah aplikasi yang menggunakan teknologi *augmented reality* sebagai media pembelajaran gerakan shalat. Aplikasi ini diharapkan dapat bermanfaat dan membantu guru atau wali murid dalam memberikan kemudahan materi dalam belajar gerakan shalat dengan menggunakan teknologi *augmented reality* agar murid-murid terlihat lebih interaktif dan semangat dalam belajar gerakan shalat, dan murid-murid akan mendapatkan pengalaman pembelajaran baru dengan menggunakan perangkat kamera *smartphone*. Dalam mengimplementasikan aplikasi ini dibutuhkan *software* pendukung, yaitu Unity 3D sebagai *software* utama untuk pembuatan teknologi *augmented reality*, *software* Blender sebagai pembuatan karakter atau objek 3D yang akan ditampilkan pada aplikasi *augmented reality*, Microsoft Visual Studio 2017 sebagai *tools* dalam penulisan *script* untuk aplikasi *augmented reality*, dan Vuforia sebagai *database* untuk aplikasi *augmented reality*. Dari hasil uji coba menggunakan 2 (dua) perangkat *smartphone*, yaitu Vivo Y51L dan Vivo Y71 menunjukkan hasil dimana dua perangkat *smartphone* tersebut dapat menampilkan animasi 3D gerakan shalat dengan baik.

Kata Kunci : Pembelajaran, *augmented reality*, Unity3D, Blender, Microsoft Visual Studio 2017

lxxiii+73 halaman; 61 gambar; 5 tabel; 1 lampiran