

## **Media Pembelajaran Tata Cara Whudu Berbasis *Android* Menggunakan Teknologi *Augmented Reality***

Nama Mahasiswa : Sri Wahyuni  
Nim : 13 543 0133  
Pembimbing I : Imam Marzuki, S.ST.,M.T  
Pembimbing II : Dyah Ariyanti.S.Kom.,M.Kom

### **ABSTRAK**

Buku merupakan salah satu media pembelajaran yang banyak digunakan dan buku digunakan sebagai alat berkomunikasi oleh guru maupun orang tua terhadap anak-anak, misalkan seperti jenis buku panduan mengenai tata cara wudhu. Pembelajaran tata cara wudhu masih menggunakan cara konvensional, murid melihat buku panduan dan guru menjelaskan bagaimana tata cara berwudhu. Namun para orang tua sering kehilangan cara agar anak-anak lebih tertarik dan bisa memahami tata cara wudhu.

Dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, khususnya *smartphone* berbasis *android*, disini peneliti menggunakan aplikasi *Unity* sebagai game engine dan memanfaatkan teknologi *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran, yang akan menampilkan objek gerakan wudhu yang bergerak dalam bentuk 2D pada *smartphone* berbasis *android*.

Dengan demikian hasil dari penelitian ini adalah terciptanya aplikasi media pembelajaran tata cara wudhu berbasis *android*, sehingga dapat membantu dan memudahkan anak-anak untuk mempelajari tata cara wudhu yang akan ditampilkan pada *smartphone*, dan dapat menjadi alternatif untuk membantu anak-anak dalam belajar. dapat di simpulkan hasil yang diperoleh dari pengujian yang dijalankan di beberapa *smartphone*, semuanya berjalan dengan baik.

**Kata kunci** : Wudhu , *Android*, *Augmented Reality*, *Unity*

***Ablution Procedures Learning Media For Android Based Using Augmented  
Reality Technology***

*Name Of Student : Sri Wahyuni*

*Nim : 13 543 0133*

*Supervisor I : Imam Marzuki, S.ST.,M.T*

*Supervisor II : Dyah Ariyanti.S.Kom.,M.Kom*

***ABSTRACK***

*Books are one of the most widely used learning media and books are used as a communication tool by teachers and parents for children, for example as a type of guidebook on procedures for ablution. Learning the procedures for ablution is still using the conventional method, students see the guidebook and the teacher explains how to perform ablution. But parents often lose the way that children are more interested and can understand the procedures for ablution.*

*With the development of increasingly rapid technology, especially Android-based smartphones, here researchers use the Unity application as a game engine and utilize Augmented Reality technology as a learning media, which will display the object of moving ablution in 2D on an Android-based smartphone.*

*Thus the results of this study are the creation ablution procedures learning media for android based, so that it can help and facilitate children to learn the procedures for ablution which will be displayed on a smartphone, will be more interested in learning the procedures for ablution which will be displayed on a smartphone, and can be an alternative for children in learning. Can be concluded the results obtained from tests that run on several smartphone, everything went well.*

***Keyword:*** *Ablution, Android, Augmented Reality, Unity*