

RINGKASAN

Judul Penelitian ini adalah “Media Pendukung Pembelajaran Wudhu Menggunakan Augmented Reality di TK Al Hidayah Desa Banjarpanepen Banyumas”. Latar belakang pembuatan aplikasi ini adalah kurangnya alat peraga di TK Al-Hidayah menyulitkan guru dan siswa sehingga siswa kurang memperhatikan dalam proses pembelajaran. Salah satu contoh pembelajaran yang masih menggunakan media konvensional adalah pelajaran agama, salah satunya wudhu, dimana siswa hanya diajarkan secara verbal mendengarkan penjelasan dari guru. Diharapkan, siswa selain belajar disekolah juga mampu belajar sendiri diluar jam pembelajaran . Untuk itu perlu dibuatkan media pembelajaran yang dapat menimbulkan perhatian, perasaan, persepsi, daya pikir, imajinasi dan motivasi siswa terhadap materi dan aktifitas pembelajaran. Maka dari itu perlu dibuat sebuah aplikasi dengan memanfaatkan teknologi Augmented Reality. Penggunaan teknologi Augmented Reality (AR) dapat menjadikan metode pembelajaran menjadi menyenangkan dan siswa jadi terpacu untuk mempelajari lebih lanjut. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu studi pustaka, observasi, dan wawancara. Metode pengembangan sistem yang digunakan yaitu MDLC (Multimedia Development Live Cycle). Pembuatan aplikasi menggunakan Unity 3D, sedangkan animasi dibuat menggunakan software Blender 3D. Hasil penelitian ini berupa aplikasi media pembelajaran wudhu menggunakan augmented reality.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Augmented Reality, Multimedia Development Life Cycle, Unity 3D.

ABSTRACT

The title of this study is "Media Supporting Ablution Learning Using Augmented Reality in Al-Hidayah Kindergarten, Banjarpanepen Village, Banyumas". The background of making this application is the lack of teaching aids in Al-Hidayah Kindergarten making it difficult for teachers and students so that students pay less attention in the learning process. One example of learning that still uses conventional media is religious lessons, one of which is ablution, where students are only taught verbally listening to explanations from the teacher. Hopefully, students in addition to studying at school are also able to study on their own outside of learning hours. For this reason, it is necessary to create learning media that can cause attention, feelings, perceptions, thinking power, imagination and motivation of students towards learning materials and activities. Therefore it is necessary to make an application using technology Augmented Reality. The use of technology Augmented Reality (AR) can make learning methods fun and students are encouraged to learn more. Data collection methods used in this research are literature study, observation, and interview. The system development method used is MDLC (Multimedia Development Live Cycle). Making an application using Unity 3D, while the animation is made using Blender 3D software. The results of this study are in the form of ablution learning media applications using augmented reality.

Keywords: Learning Media, Augmented Reality, Multimedia Development Life Cycle, Unity 3D.