

DESIGN AND DEVELOPMENT OF DAILY PRAYER LEARNING MEDIA APPLICATIONS FOR EARLY CHILDREN GROUP A AT RA WALI SONGO REJOSO

Ade Yoga Pranata

Informatics Engineering Study Program, Yudharta Pasuruan
University

ABSTRACT

Religious education is as important as general education. RA (raudhotul athfal) prioritizes religious knowledge along with general knowledge. For that (raudhotul athfal) RA is one of the perfect choices for parents in choosing a place for early childhood education. Along with the development of technology. Teachers and parents are expected to be able to keep up with the increasingly rapid movement of technology to increase the effectiveness of children's learning methods in learning to recognize daily prayers. This application was built using the Unity platform and is expected to become an interesting new learning media so as to increase children's interest in learning especially outside the school environment, the method used in this research is the waterfall method. The result of this research is the creation of an Android-based learning application to make it easier for students to learn and get a calculation result of 80,625% in the excellent category or suitable for use. This application is equipped with Arabic letters, Arabic Latin, pictures, and supporting audio. Keywords: application, learning media, unity.

Keywords: application, learning media, unity

RANCANG BANGUN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN DOA SEHARI HARI ANAK USIA DINI KELOMPOK A DI RA WALI SONGO REJOSO

Ade Yoga Pranata

Progam Studi Teknik Informatika, Universitas Yudharta Pasuruan

ABSTRAK

Pendidikan agama sama pentingnya seperti halnya pendidikan umum. RA (*raudhotul athfal*) sangat memprioritaskan pengetahuan keagamaan yang beriring dengan pengetahuan umum. Untuk itu (*raudhotul athfal*)RA menjadi salah satu pilihan sempurna untuk orang tua dalam pemilihan tempat pendidikan anak usia dini. Seiring dengan perkembangan teknologi. Guru dan orang tua diharapkan mampu untuk mengikuti pergerakan teknologi yang semakin cepat untuk meningkatkan keefektifitasan cara belajar anak dalam belajar mengenal doa sehari-hari. Aplikasi ini di bangun menggunakan platfrom unity dan diharapkan dapat menjadi media pembelajaran baru yang menarik sehingga meningkatkan minat anak dalam belajar terlebih lagi di luar lingkungan sekolah, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *waterfall*. Hasil dari penelitian ini adalah terciptanya aplikasi pembelajaran berbasis android untuk memudahkan siswa dalam belajar dan mendapat hasil perhitungan sebesar 80.625 % dengan kategori *excellent* atau layak digunakan. Aplikasi ini dilengkapi dengan huruf arab, latin arab, gambar, dan audio pendukung.

Kata kunci : aplikasi,media pembelajaran,unity.