

## **Abstrak**

*Augmented Reality* (AR) adalah teknologi nyata secara tiga dimensi yang menggabungkan benda maya ke dalam lingkungan nyata dan pengguna dapat berinteraksi secara *real-time* dengan sistem. Studi kasus yang dipilih yaitu Sekolah Dasar Cendekia Muda dalam mata pelajaran Fiqih untuk kelas 1 yaitu bab *shalat* materi posisi *shalat* berjamaah di berbagai kondisi. SD Cendekia Muda hanya mempunyai alat bantu yang digunakan Guru Tim PAI SD berupa video yang diambil dari youtube dalam menjelaskan materi simulasi posisi *shalat* berjamaah sehingga tidak ada panduan tersendiri yang dimiliki oleh guru. Salah satu sistem operasi yang digunakan oleh *smartphone* adalah android. *Android* dapat digunakan sebagai media edukasi serta pengguna dengan mudah dapat menginstal aplikasi dari market *App* dan dari sumber yang tidak dipercaya. Oleh karena itu, dibutuhkan alat bantu untuk membantu Guru Tim PAI SD Cendekia Muda dalam pembelajaran mata pelajaran Fiqih mengenai posisi *shalat* berjamaah kepada siswa/i saat berada di rumah yaitu aplikasi berbasis android berupa *Augmented Reality* Simulasi Posisi *Shalat* Berjamaah.

Kata kunci: *Augmented Reality*, *Android*, *shalat*, alat bantu, simulasi posisi *shalat* berjamaah.