

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

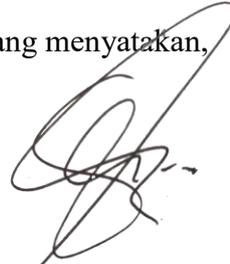
NAMA : DEVI MAYLA NURFAIZA  
NIM : 2008107058  
JURUSAN : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS : FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
NO. HP : 082328256944

Dengan ini menyatakan bahwa saya siap melaksanakan seluruh persyaratan yang diwajibkan untuk memenuhi syarat bebas pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya, apabila tidak sesuai dengan pernyataan, maka saya siap menerima sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Cirebon, 15 Juni 2024

Yang menyatakan,



**(DEVI MAYLA NURFAIZA)**

NIM. 2008107058

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AL-QUR'AN HADITS  
BERBASIS *AUGMENTED REALITY* MENGGUNAKAN  
APLIKASI *ASSEMBLER* DI KELAS II MI ISLAMİYAH KARANG  
DEMPEL, BREBES**

**SKRIPSI**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat  
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd).  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**Disusun oleh :**

**DEVI MAYLA NURFAIZA**

**NIM : 2008107058**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN (FITK)  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)  
SYEKH NURJATI CIREBON  
2024 M / 1445 H**

## ABSTRAK

Devi Mayla Nurfaiza, 2024. **Pengembangan Media Pembelajaran Al-Qur'an Hadits Berbasis *Augmented Reality* Menggunakan Aplikasi *Assembler* Dikelas II MI Islamiyah Karang Dempel, Brebes.**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan membaca Al-Qur'an siswa, dimana hanya 30% siswa yang mampu membaca Al-Qur'an. Hal ini disebabkan kurangnya perhatian dari guru terhadap aspek strategi dan model pembelajaran, sehingga penyampaian materi pembelajaran masih terasa kaku dan monoton bagi siswa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis berbasis *Augmented Reality* dengan menggunakan aplikasi *Assembler* di kelas II MI Islamiyah Karang Dempel, Brebes.

Penelitian ini memiliki beberapa tujuan utama: (1). Mendeskripsikan pengembangan media Al-Qur'an dan Hadis berbasis *Augmented Reality* menggunakan aplikasi *Assembler* di kelas 2 siswa MI Islamiyah. (2). Mendeskripsikan kelayakan media *Augmented Reality* menggunakan aplikasi *Assembler* di kelas II peserta didik MI Islamiyah. (3). Mendeskripsikan kepraktisan media *Augmented Reality* menggunakan aplikasi *Assembler* di kelas II peserta didik MI Islamiyah.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Development*) dengan menerapkan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Dengan teknik pengumpulan data yaitu lembar validasi, dan lembar angket kepraktisan. Subjek uji coba adalah siswa kelas II MI Islamiyah Karang Dempel, Brebes yang berjumlah 29 siswa.

Dari hasil penilaian kelayakan media *Augmented Reality* oleh ahli materi mencapai nilai 93,3% dengan kriteria "sangat layak", sedangkan penilaian oleh ahli media mencapai 90% dengan kategori yang sama. Pengujian kepraktisan dilakukan melalui angket respon siswa yang memberikan nilai persentase 87,9% dengan kategori "sangat praktis". Berdasarkan hasil penilaian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *Augmented Reality* menggunakan aplikasi *Assembler Edu* layak dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran Al-Qur'an Hadits untuk memahami dan melafalkan QS. Al-Qari'ah.

**Kata Kunci :** Pengembangan, *Augmented Reality*, *Assembler*.

## **ABSTRACT**

Devi Mayla Nurfaiza, 2024. *Development of Augmented Reality-Based Learning Media for Al-Qur'an Hadith Using the Assembler Application in Grade II at MI Islamiyah Karang Dempel, Brebes.*

*This research is motivated by the low proficiency in reading the Qur'an among students, with only 30% being able to read it. This issue arises from the lack of teacher attention to strategies and learning models, making the delivery of material feel rigid and monotonous for students. To address this problem, the researcher developed an Augmented Reality-based learning medium for Qur'an and Hadith studies using the Assembler application for second-grade students at MI Islamiyah Karang Dempel, Brebes.*

*This study has several main objectives: (1) To describe the development of Augmented Reality-based Qur'an and Hadith media using the Assembler application for 2nd-grade students at MI Islamiyah. (2) To describe the feasibility of the Augmented Reality media using the Assembler application for 2nd-grade students at MI Islamiyah. (3) To describe the practicality of the Augmented Reality media using the Assembler application for 2nd-grade students at MI Islamiyah.*

*In this study, the researchers employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Data collection techniques included validation sheets and practicality questionnaires. The trial subjects were 29 second-grade students from MI Islamiyah Karang Dempel, Brebes.*

*Based on the feasibility assessment of the Augmented Reality media, the material expert evaluation achieved a score of 93.3%, categorized as "highly feasible," while the media expert evaluation reached 90%, also in the same category. The practicality test, conducted through student response questionnaires, resulted in a percentage score of 87.9%, classified as "highly practical." From these evaluation results, it can be concluded that the Augmented Reality media using the Assembler Edu application is feasible and practical for use as a learning medium for Al-Qur'an Hadith to understand and recite QS. Al-Qari'ah.*

**Keywords:** *Pengembangan, Augmented Reality, Assembler.*

## **OTENSITITAS SKRIPSI**

### **Bismillahirrahmanirrahiim.**

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran Al-Qur’an Hadits Berbasis Augmented Reality Menggunakan Aplikasi Assembler Dikelas II MI Islamiyah Karang Dempel, Brebes “ ini beserta seluruh isinya merupakan karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan.

Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko atau sanksi ataupun apapun yang dijatuhkan kepada saya dengan peraturan yang berlaku. Apabila dikemudian hari adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan, atau ada klaim terhadap keaslian karya yang telah saya buat ini.

Cirebon, 10 Mei 2024

Pembuat Pernyataan,

**Devi Mayla Nurfaiza**

**2008107058**

**LEMBAR PERSETUJUAN  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AL-QUR'AN  
HADITS BERBASIS *AUGMENTED REALITY*  
MENGUNAKAN APLIKASI *ASSEMBLER* DIKELAS II MI  
ISLAMİYAH KARANG DEMPEL, BREBES**

**Disusun Oleh:**

**Devi Mayla Nurfaiza  
2008107058**

**Menyetujui,**

**Dosen Pembimbing**

**Dosen Pembimbing I**

**Dosen Pembimbing II**

**Drs. Aceng Jaelani, M.Ag  
NIP. 19650903 199402 1 001**

**Misbah Binasdevi, M.Pd  
NIP. 19940618 202012 2 024**

**Mengetahui,**

**Ketua Jurusan PGMI**

**Dr. Ahmad Arifuddin, M.Pd  
NIP. 19880703 201503 1 005**

## NOTA DINAS

Kepada

Yth. Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
IAIN Syekh Nurjati Cirebon  
di Cirebon

*Assalamu'laikum Wr. Wb.*

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan serta koreksi terhadap penilaian skripsi berikut ini,

Nama : Devi Mayla Nurfaiza

NIM : 2008107058

Judul : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AL-QUR'AN  
HADITS BERBASIS *AUGMENTED REALITY* MENGGUNAKAN  
APLIKASI *ASSEMBLER* DIKELAS II MI ISLAMİYAH KARANG  
DEMPEL, BREBES**

Maka dari itu, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut dapat diajukan pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon untuk di munaqosahkan.

*Wassalamua'laikum Wr. Wb.*

Cirebon, Mei 2024

**Dosen Pembimbing**

**Dosen Pembimbing I**

**Dosen Pembimbing II**

**Drs. Aceng Jaelani, M.Ag**  
**NIP. 19650903 199402 1 001**

**Misbah Binasdevi, M.Pd**  
**NIP. 19940618 202012 2 024**

### **MOTTO**

“ Selalu ada harga dalam sebuah proses. Nikmati saja lelah-lelahmu itu. Lebarakan lagi rasa sabar itu. Semua yang kau investasikan untuk menjadikan dirimu serupa yang kau impikan, mungkin tidak selalu lancar. Tapi gelombang-gelombang itu yang nanti bisa kau ceritakan “

( Boy Candra )

## **LEMBAR PERSEMBAHAN**

*Alhamdulillah Rabbil 'Alamin*, puji dan syukur kepada Allah SWT. Terimakasih atas karunia-Mu yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Tak ada kata terucap untuk semua orang yang saya sayangi. Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Diri saya sendiri, Devi Mayla Nurfaiza yang telah berjuang dan berusaha selama ini. Terimakasih atas kerja keras, semangat dan tetap bertahan dan melangkah menghadapi segala tantangan dan kesulitan yang ada. Terimakasih telah menjadi diri yang kuat dan tidak menyerah.
2. Kedua orang tua saya, Bapak Hasan Bisri dan Ibu Syarofah yang telah merawat dan membesarkan saya dengan penuh kasih sayang, kesabaran dan perhatian. Terimakasih atas segala doa yang dipanjatkan, nasihat dan semangat yang diberikan, dukungan moral ataupun materi serta ilmu kehidupan yang telah diajarkan. Terimakasih sudah selalu ada dalam hidup saya.
3. Keluarga besar Bani Ma'ad yang selalu memberikan saya kasih sayang, semangat tiada henti, dan yang telah mendoakan saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Kedua dosen pembimbing saya Bapak Drs. Aceng Jaelani, M.Ag dan Ibu Misbah Binasdevi, M.Pd yang telah membimbing, mendukung, menuntun dan mengarahkan saya dalam menyusun skripsi ini.
5. Bapak kepala sekolah MI Islamiyah, Bapak Abdullah, S.Pd.I dan Ibu Khumaeri, S.Pd.I selaku guru wali kelas II MI Islamiyah yang telah mengizinkan saya melaksanakan penelitian ini.
6. Siswa kelas II B MI Islamiyah yang telah berpartisipasi dalam kelancaran penelitian ini.
7. M. Fajrin Rizik selaku kakak saya yang telah memberi masukan dalam menyusun skripsi ini.
8. Grup Mahirjok ( Mahasiswa Akhir Kamar Pojok ) teman” KKN yang sekamar dan selalu mensupport penelitian ini.
9. Grup Tukang Jualan Cantik yang selalu membantu dan mensupport, memotivasi dalam penelitian ini

10. Seluruh teman dan sahabat saya senantiasa berdiskusi tiada henti, sekaligus sebagai motivasi dalam *suport system*.

## RIWAYAT HIDUP



Nama lengkap penulis Devi Mayla Nurfaiza. Penulis dilahirkan di Brebes pada tanggal 19 Oktober 2003. Penulis adalah anak ke 1 dari 2 bersaudara dari pasangan bapak Hasan Bisri dan Ibu Syarofah. Penulis beralamat di Desa Limbangan, Kecamatan Losari, Kabupaten Brebes. latar belakang pendidikan yang pernah ditempuh penulis adalah sebagai berikut.

1. MI Sirojul Muta'alimin, Limbangan, Losari, lulus tahun 2014
2. MTS Futuhiyyah 02 Mranggen, Demak, lulus tahun 2017
3. MA Futuhiyyah 02 Mranggen, Demak, lulus tahun 2020
4. Melanjutkan studi di IAIN Syekh Nurjati Cirebon Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah tahun akademik 2020.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'alamin. Puji syukur atas kehadiran Allah SWT, atas berkah rahmat dan karunia-nya penulis dapat sampai pada hapat ini. Sholawat serta salam semoga tercurah limpahkan kepada junjungan Nabi Muhammad Saw. Penulis bersyukur kepada Allah swt yang telah memberikan hidayah dan taufik-nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Al-Qur'an Hadits Berbasis *Augmented Reality* Menggunakan Aplikasi *Assembler* Dikelas II MI Islamiyah Karang Dempel, Brebes" hingga akhirnya dapat diselesaikan oleh penulis. Penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi syarat untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan (S.Pd), pada program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Institut Agama Islam negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon.

Penulis mengucapkan terimakasih atas bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak dalam penulisan skripsi ini, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya. Penulis mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. H. Aan Jaelani, M.Ag, selaku Rektor IAIN Syekh Nurjati Cirebon, atas kepemimpinannya, penulis dapat menimba ilmu dengan lancar dikampus IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Bapak Dr. H. Saifuddin, M.Ag, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
3. Bapak Dr. Ahmad Arifuddin, M.Pd, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
4. Ibu Idah faridah laily, M.Pd, selaku Sekertaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
5. Bapak Drs. Aceng jaelani, M.Ag, selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan arahan dan motivasi sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

6. Ibu Misbah Binasdevi, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan arahan dan motivasi sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

Cirebon, 10 Mei 2024

Devi Mayla Nurfaiza

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>iii</b>
<b>OTENTITAS SKRIPSI</b> .....	<b>iv</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	<b>v</b>
<b>NOTA DINAS</b> .....	<b>vi</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>vii</b>
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN</b> .....	<b>viii</b>
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	<b>ix</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
<b>A. Latar Belakang Masalah</b> .....	<b>1</b>
<b>B. Identifikasi Masalah</b> .....	<b>6</b>
<b>C. Pembatasan Masalah</b> .....	<b>7</b>
<b>D. Rumusan Masalah</b> .....	<b>7</b>
<b>E. Tujuan Penelitian</b> .....	<b>7</b>
<b>F. Manfaat Penelitian</b> .....	<b>8</b>
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>10</b>
<b>A. Kajian Pustaka</b> .....	<b>10</b>
<b>1. Al-Qur'an Hadits</b> .....	<b>10</b>
<b>2. Media <i>Augmented Reality</i></b> .....	<b>14</b>
<b>3. Penerapan Aplikasi <i>Assembler</i></b> .....	<b>19</b>
<b>4. Materi QS. Al-Qari'ah di Madrasah Ibtidaiyyah</b> .....	<b>20</b>
<b>B. Penelitian Terdahulu</b> .....	<b>26</b>
<b>C. Kerangka Berfikir</b> .....	<b>28</b>
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>30</b>
<b>A. Desain Penelitian</b> .....	<b>30</b>
<b>B. Prosedur Penelitian</b> .....	<b>30</b>
<b>C. Partisipasi dan Tempat Penelitian</b> .....	<b>33</b>

D. Teknik Pengumpulan Data .....	34
E. Teknik Analisis Data .....	38
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN .....</b>	<b>41</b>
A. Hasil Penelitian.....	41
B. Analisis Data.....	51
C. Pembahasan.....	55
<b>BAB V KAJIAN DAN SARAN .....</b>	<b>61</b>
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi .....	61
B. Saran.....	62
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>63</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>67</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi.....</b>	<b>35</b>
<b>Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media.....</b>	<b>36</b>
<b>Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Respon Peserta Didik.....</b>	<b>37</b>
<b>Tabel 3.4 Kriteria Kelayakan Produk.....</b>	<b>39</b>
<b>Tabel 3.5 Kriteria Kepraktisan Media Pembelajaran.....</b>	<b>40</b>
<b>Tabel 4.1 Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator .....</b>	<b>42</b>
<b>Tabel 4.2 Revisi Produk.....</b>	<b>48</b>

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1 Kerangka Berfikir .....</b>	<b>28</b>
<b>Gambar 3.1 Langkah-langkah Pengembangan ADDIE .....</b>	<b>30</b>
<b>Gambar 4.1 Tampilan Media Augmented Reality .....</b>	<b>49</b>
<b>Gambar 4.2 Diagram Komentar Siswa .....</b>	<b>55</b>
<b>Gambar 4.3 Diagram Presentase Ahli Materi .....</b>	<b>59</b>
<b>Gambar 4.4 Diagram Presentase Ahli Media .....</b>	<b>59</b>

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah usaha untuk membimbing perkembangan jiwa anak-anak didik, baik secara fisik maupun mental, dari fitrahnya menuju peradaban manusiawi yang lebih baik. Sebagai contoh, petunjuk atau arahan untuk duduk dengan baik, tidak berteriak demi menghormati orang lain, menjaga kebersihan diri, merapikan pakaian, menghormati orang yang lebih tua, dan mencintai yang lebih muda, serta saling peduli, merupakan contoh dari proses pendidikan (Sujana, 2019).

Pengertian pendidikan dapat bervariasi tergantung pada perspektif dan konteks masing-masing individu. Secara umum, pendidikan bisa dijelaskan sebagai proses yang disengaja dirancang untuk mentransfer pengetahuan, keterampilan, nilai, dan norma kepada individu, biasanya melalui pengajaran dan pembelajaran. Pendidikan tidak hanya terjadi di sekolah atau lembaga formal, tetapi juga dapat terjadi di berbagai lingkungan, termasuk keluarga, masyarakat, dan pengalaman sehari-hari. Pendidikan tidak hanya mencakup aspek akademis, tetapi juga melibatkan perkembangan karakter, etika, dan kemampuan berpikir kritis. Selain itu, pendidikan juga memiliki peran dalam membentuk sikap, nilai-nilai, dan orientasi hidup seseorang. Oleh karena itu, pengertian pendidikan dapat melibatkan lebih dari sekadar transfer pengetahuan, tetapi juga pembentukan pribadi yang holistik.

Dalam pendidikan, terdapat beberapa komponen yang berperan penting dalam menjalankan proses pendidikan. Komponen-komponen ini merupakan bagian dari sebuah sistem yang memiliki peran keseluruhan dalam menjalankan proses menuju pencapaian tujuan sistem tersebut. Komponen pendidikan ini adalah bagian-bagian dari sistem pendidikan yang menentukan berhasil tidaknya suatu proses pendidikan. Beberapa komponen yang memungkinkan terjadinya proses pendidikan mencakup: tujuan pendidikan, peserta didik, pendidik, orang tua, pemimpin masyarakat dan keagamaan, serta interaksi edukatif antara peserta didik dan pendidik.

Salah satu bagian komponen yang memegang peranan penting adalah isi yang merujuk pada bahan atau materi pendidikan yang diberikan kepada peserta didik. Melalui penyampaian isi pendidikan, diharapkan tujuan pendidikan dapat tercapai (Koerniantono, 2019). Sebagai contoh, dalam konteks mata pelajaran Al-Qur'an Hadits, isi pendidikan mencakup materi-materi yang terkait dengan Al-Qur'an dan Hadits, yang disampaikan kepada peserta didik dengan harapan mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

Pembelajaran Al-Qur'an-Hadits merupakan bagian terstruktur dari usaha untuk mempersiapkan siswa sejak dini agar memiliki pemahaman, keterampilan pelaksanaan, dan kemampuan mengamalkan isi kandungan Al-Qur'an-Hadits melalui kegiatan pendidikan. Tujuan pembelajaran Al-Qur'an-Hadits di Madrasah Ibtidaiyah adalah memberikan bimbingan kepada peserta didik agar mampu membaca, menerjemahkan, dan menganalisis kandungan ayat-ayat Al-Qur'an dan Hadits (Ar Rasikh, 2019).

Tujuan pembelajaran Al-Qur'an-Hadits di Madrasah Ibtidaiyah adalah memberikan bimbingan kepada peserta didik agar mereka memiliki kemampuan membaca, menerjemahkan, dan menganalisis kandungan ayat-ayat Al-Qur'an serta Hadits. Dengan demikian, pembelajaran ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan keterampilan membaca, tetapi juga untuk memahami makna ayat-ayat dan hadits secara mendalam. Selain itu, tujuan ini melibatkan kemampuan peserta didik dalam menerapkan nilai-nilai moral dan spiritual yang terdapat dalam Al-Qur'an dan Hadits dalam kehidupan sehari-hari mereka. Dengan demikian, pembelajaran Al-Qur'an-Hadits di Madrasah Ibtidaiyah memiliki dimensi holistik, mencakup aspek keilmuan dan nilai-nilai keagamaan.

Berdasarkan Keputusan (Direktur Jendral Pendidikan Islam, 2022) tentang "Capaian Pembelajaran PAI dan Bahasa Arab pada Madrasah", fase A (Kelas I dan II Madrasah Ibtidaiyyah) memiliki beberapa tujuan pembelajaran. Dalam fase ini, peserta didik diharapkan dapat mengenal huruf hijaiyyah secara terpisah dan bersambung beserta tanda bacanya, memahami bacaan ghunnah, Al-Qamariyah, dan Al-Syamsiyah

dalam tajwid. Selain itu, mereka diharapkan mampu melafalkan, menghafalkan, dan memahami arti surah-surah pendek/pilihan, serta membiasakan diri membaca, merenungkan, dan mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari. Dalam konteks Hadits, tujuan pembelajaran adalah agar peserta didik mampu melafalkan, menghafal, dan memahami Hadits tentang kebersihan dan keutamaan belajar, sehingga mereka dapat mengadopsi pola perilaku hidup bersih dan semangat belajar yang berkelanjutan.

Berdasarkan observasi awal di MI Islamiyah Karang Dempel, sebagai lembaga pendidikan Islam, lembaga ini juga bertujuan memberikan pendidikan agama yang efektif dan efisien. Dalam konteks ini, materi QS. Al-Qariah, salah satu surah pendek Al-Quran, menjadi komponen utama yang diharapkan peserta didik kuasai. Observasi mengindikasikan adanya masalah di MI ini, terutama terkait kemampuan membaca Al-Qur'an siswa yaitu hanya 30% siswa yang bisa membaca al-qur'an dan 70% siswa. Dari jumlah 31 siswa yang belum bisa membaca al-qur'an. Hal ini disebabkan oleh kurangnya literasi membaca, keterbatasan media dalam proses belajar mengajar, kurangnya kreativitas dan inovatif pada aspek model pembelajaran dalam mengajar sehingga siswa merasa mudah bosan dan monoton bagi siswa.

Sejalan dengan penelitian Purniadi Putra, Syafrudin (2020: 27) menyatakan, salah satu penyebab di lapangan masih banyak ditemukan penyebab guru belum memperhatikan dari aspek strategi dan model pembelajaran sehingga penyampaian pembelajaran masih terasa kaku dan monoton bagi siswa. Dalam konteks ini, peneliti merekomendasikan solusi yang tepat, yaitu dengan memodifikasi cara pembelajaran membaca Al-Qur'an peserta didik, baik di sekolah maupun di rumah. Penggunaan inovasi media *Augmented Reality* sebagai solusi untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa supaya lebih efektif sesuai perkembangan zaman sekarang. Penggunaan *Augmented Reality* sebagai alat pembelajaran yang sesuai untuk generasi Z yang tumbuh di era digital.

Dengan *Augmented Reality*, menurut (Damanik 2024) pengalaman belajar menjadi lebih menarik dan interaktif, sesuai dengan gaya belajar yang responsif terhadap unsur visual. *Augmented Reality* juga memungkinkan lingkungan pembelajaran yang adaptif, di mana siswa dapat menyesuaikan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan preferensi mereka sendiri. Mustaqim (2017) dalam Carolina, (2022) menyatakan, teknologi AR merupakan pembelajaran yang lebih maju pada saat ini dan siswa dapat praktek melihat media mirip aslinya namun dalam bentuk virtual. Penggunaan media ini diharapkan dapat meningkatkan semangat dan kegembiraan siswa dalam belajar membaca Al-Qur'an, menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik.

Dengan menggunakan *Augmented Reality* sebagai salah satu media pembelajaran, diharapkan dapat lebih menarik bagi siswa sehingga siswa tidak akan merasa bosan. Menurut (Putri, K. E., & Wiguna, 2020), *Augmented Reality* merupakan salah satu alternatif untuk memperoleh pengetahuan yang nyata dan komperhensif. Hal ini dapat meminimalisir kesalahan konseptual yang dimiliki oleh siswa dalam memahami konsep yang sebenarnya. Manfaat lain yang diperoleh adalah media pembelajaran yang lebih maju dengan menggunakan teknologi sesuai dengan perkembangan zaman saat ini. Menurut (Mukmin, B. A., & Zunaidah, 2018), multimedia interaktif dipilih untuk memaksimalkan kemungkinan teknis yang tersedia dan memberikan sebuah inovasi pembelajaran yang lebih efektif kepada siswa.

Media *Augmented Reality* memiliki potensi untuk diterapkan dalam berbagai mata pelajaran, termasuk Al-Qur'an Hadist. Menurut (Mustaqim Ilmawan, 2016) *Augmented Reality* adalah teknologi yang menggabungkan realitas virtual dengan realitas fisik. Dalam konteks pendidikan, *Augmented Reality* dapat berfungsi sebagai alat pembelajaran yang menyajikan informasi secara jelas, real-time, menarik, interaktif, dan mendidik. Sebagai metode pembelajaran interaktif, *Augmented Reality* dapat diimplementasikan pada smartphone Android dan iOS. Teknologi ini memvisualisasikan objek virtual 3D sebagai objek yang ada dalam dunia

nyata dengan menggunakan peta gambar sebagai rangsangan. Media *Augmented Reality* ini menggunakan aplikasi assembler, sehingga memudahkan pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi. Dengan pendekatan ini, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan membantu siswa untuk lebih memahami isi Al-Qur'an dan Hadits secara efektif dengan cara yang inovatif dan interaktif.

Dalam beberapa masalah yang dihadapi dalam pembelajaran membaca Al-Qur'an di MI, menjadi motivasi bagi peneliti untuk meneliti tentang "Pengembangan Media Pembelajaran Al-Qur'an Hadist Berbasis *Augmented Reality* Menggunakan Aplikasi *Assembler* di Kelas II MI Islamiyah Karang Dempel, Brebes". Oleh karena itu, penelitian ini akan berfokus pada pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis *Assembler* untuk membantu siswa dalam membaca Al-Qur'an. Tujuan dari penelitian ini adalah memberikan pemahaman yang berharga tentang penggunaan media *Augmented Reality* berbasis *Assembler* dalam pendidikan agama Islam, khususnya di MI Islamiyah Karang Dempel, dan institusi pendidikan yang serupa. Harapannya, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar untuk pengembangan metode pengajaran yang lebih baik dan kreatif dalam membaca Al-Qur'an, serta pemahaman yang lebih mendalam tentang ajaran Islam pada tingkat dasar.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan diatas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Keterbatasan media yang tersedia dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadist.
2. Siswa merasa jenuh dan bosan pada saat pembelajaran berlangsung karena terlalu monoton.
3. Diperlukan media yang lebih inovatif agar siswa menjadi lebih antusias dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.
4. Guru hanya mengandalkan buku & LKS untuk pacuan pembelajaran sehingga siswa mudah bosan.

5. Di kelas II, terdapat total 31 siswa, di antaranya terdapat 9 siswa yang memiliki kemampuan membaca Al-Qur'an.

### C. Pembatasan Masalah

Permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dibatasi pada :

1. Diperlukanlah pendekatan pembelajaran yang menarik dan inovatif dengan menggunakan media yang berbeda, seperti desain yang kreatif dan gambar-gambar 3D, untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Salah satu contohnya adalah penggunaan media Augmented Reality dalam aplikasi Assembler.
2. Pengembangan Media *Augmented Reality* dibatasi pada materi QS. Al-Qariah.
3. Penelitian ini diterapkan pada siswa kelas II MI Islamiyah.
4. Hasil belajar Al-Qur'an Hadist yang diukur merupakan tingkat kemampuan membaca siswa di MI Islamiyah.

### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, masalah yang teridentifikasi, dan batasan yang diberikan, rumusan masalah dapat dikemukakan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media Al-Qur'an Hadits Berbasis *Augmented Reality* menggunakan aplikasi *assembler* dikelas II peserta didik MI Islamiyah?
2. Bagaimana kelayakan media *Augmented Reality* menggunakan aplikasi *assembler* di kelas II peserta didik MI Islamiyah?
3. Bagaimana kepraktisan media *Augmented Reality* menggunakan aplikasi *Assembler* di kelas II peserta didik MI Islamiyah?

### E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, adabeberapa tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini. Adapun tujuan penelitiannya adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan pengembangan media Al-Qur'an Hadits Berbasis *Augmented Reality* menggunakan aplikasi *Assembler* dikelas II peserta didik MI Islamiyah.

2. Untuk mendeskripsikan kelayakan media *Augmented Reality* menggunakan aplikasi *Assembler* dikelas II peserta didik MI Islamiyah.
3. Untuk mendeskripsikan kepraktisan media *Augmented Reality* menggunakan aplikasi *Assembler* dikelas II peserta didik MI Islamiyah.

## **F. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah dan tujuan penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya, diharapkan bahwa hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam bentuk manfaat berikut:

### **1. Manfaat teoritis**

Penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memberikan bukti empiris tentang efektivitas media *Augmented Realty* menggunakan aplikasi *assembler* pada materi QS.Al-Qariah mata pelajaran Al-Qur'an Hadits. Selain itu, dapat memberikan dukungan terhadap pengembangan media *Augmented Realty* menggunakan aplikasi *assembler* dalam materi QS. Al-Qariah.

### **2. Manfaat praktis**

Sedangkan secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak antara lain:

#### a. Bagi sekolah

Dapat menjadi bahan referensi bagi perbaikan dan peningkatan kualitas pendidikan.

#### b. Bagi guru

Memberikan wawasan tentang media pembelajaran yang menyenangkan dan megaktifkan siswa dalam proses pembelajaran.

#### c. Bagi peserta didik

Peserta didik dapat belajar dengan cara yang menyenangkan sehingga siswa tidak mudah jenuh dalam belajar.

d. Bagi peneliti

Peneliti memiliki kesempatan untuk meluaskan pemahaman tentang cara menggunakan media dengan efektif dan menghibur dalam pengajaran Al-Qur'an dan Hadits kepada siswa.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Kajian Pustaka

##### 1. Al-Qur'an Hadist

###### a. Pengertian Al-Qur'an Hadits

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam mencakup Al-Qur'an dan Hadits, bertujuan untuk memungkinkan siswa memahami dan mengamalkan Al-Qur'an dengan kemampuan membaca yang fasih, mampu menerjemahkan, menafsirkan isi, menyalin, serta menghafal ayat-ayat yang penting. Selain itu, mata pelajaran ini juga memperkenalkan hadis-hadis pilihan sebagai langkah pendalaman dan perluasan pengetahuan dari pelajaran Al-Qur'an dan Hadits di Madrasah Ibtidaiyah, serta sebagai bekal untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang berikutnya (Kurniasih, 2022).

Al-Qur'an Hadits berasal dari al-Qur'an dan Hadits. al-Qur'an berasal dari kata ( **ن القرآن** ) al-Qara'in jamak dari ( **قرينة** ) (qarinah) yang berarti indikator (petunjuk). Al-Qur'an adalah kalam Allah SWT yang diturunkan kepada Nabi dan Rasul terakhir melalui Malaikat Jibril yang tertulis dalam mushaf dan sampai kepada kita dengan jalan tawatur, sebagai pedoman hidup manusia dan membacanya merupakan ibadah yang diawali dengan surat al-Fatihah dan diakhiri dengan surat an-Nas. Hadits atau al-Hadits menurut bahasa berarti al-Jadid (sesuatu yang baru), lawan kata dari al-qadim (sesuatu yang lama). Kata hadits juga berarti al-Khabar (berita), yaitu sesuatu yang atau ungkapan, pemberitahuan yang diungkapkan oleh perawi hadis dan sanadnya bersambung selalu menggunakan kalimat haddatsana (memberitakan kepada kami) (Jaya, 2019).

Pembelajaran Al-Qur'an-Hadits merupakan salah satu bagian penting dari usaha persiapan sejak usia dini untuk memastikan bahwa siswa memahami, mampu melaksanakan, dan mengamalkan

ajaran Al-Qur'an-Hadits melalui proses pendidikan. Tujuan dari pembelajaran Al-Qur'an-Hadits di Madrasah Ibtidaiyah adalah agar murid dapat membaca, menulis, menghafal, mengartikan, memahami, dan terampil dalam menerapkan ajaran Al-Qur'an-Hadits dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mereka menjadi individu yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT. Intinya, ketakwaan mencakup memiliki perilaku yang baik dalam semua aspek kehidupan, termasuk di dalamnya adalah perilaku yang baik dalam kehidupan pribadi, dalam keluarga, di tengah masyarakat, dalam kebangsaan, serta dalam kehidupan negara. Lebih khusus lagi, Ahmad Tafsir mengemukakan bahwa terdapat tiga tujuan pembelajaran yang berlaku dalam semua bentuk pembelajaran (Kurniasih, 2022).

Menurut (Ar Rasikh, 2019) Mata pelajaran Qur'an Hadits di Madrasah Ibtidaiyah fokus pada keahlian membaca dan menulis al-Qur'an serta Hadits secara benar. Selain itu, juga mencakup penghafalan surat-surat pendek al-Qur'an, pemahaman sederhana tentang makna surat-surat tersebut, dan hadits-hadits mengenai akhlak baik yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari melalui contoh dan latihan rutin dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam proses pembelajaran Al-Qur'an dan Hadits, peserta didik sering menghadapi berbagai kesulitan. Pada tahap usia Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah, jenis kesulitan belajar yang sering dihadapi melibatkan keterbatasan dalam membaca tulis Al-Qur'an, menghafal, memahami tafsir dan mufrodah, serta mengembangkan pemahaman dan interpretasi yang terkait dengan konteks sosial. Kendala-kendala ini dapat timbul karena peserta didik merasa jenuh, kurang termotivasi, pengaruh negatif dari faktor keluarga, keterbatasan sarana prasarana di sekolah, dan lingkungan yang tidak kondusif (Ikmal, H., & Setianingrum, 2018). Bahkan, peserta didik di tingkat MTs juga mengalami kesulitan dalam membaca dan menghafal Al-Qur'an dan Hadits (Apri, M. I. Z., &

Yakin, 2021). Hal ini menunjukkan bahwa tantangan pembelajaran Al-Qur'an dan Hadits dapat berlanjut ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

#### **b. Tujuan Pembelajaran Al-Qur'an Hadits**

Mata pelajaran Al-Qur'an Hadits memiliki tujuan yang bertujuan agar peserta didik menjadi bersemangat untuk membaca Al-Qur'an dan Al-Hadits dengan penuh ketelitian. Selain itu, mereka diharapkan dapat mempelajari, memahami, meyakini kebenarannya, serta mengamalkan ajaran-ajaran dan nilai yang terkandung di dalamnya. Hal ini diharapkan dapat menjadi petunjuk dan pedoman dalam menghadapi berbagai aspek kehidupan mereka (Amamah, 2016).

Mata pelajaran Al-Qur'an-Hadits di Madrasah Ibtidaiyah bertujuan untuk:

- 1) Memberikan kemampuan dasar kepada peserta didik dalam membaca, menulis, membiasakan, dan menggemari membaca Al-Qur'an dan Hadis;
- 2) Memberikan pengertian, pemahaman, penghayatan isi kandungan ayat-ayat Al-Qur'an-Hadits melalui keteladanan dan pembiasaan;
- 3) Membina dan membimbing perilaku peserta didik dengan berpedoman pada isi kandungan ayat Al-Qur'an dan Hadits.

#### **c. Ruang Lingkup Al-Qur'an Hadist**

Ruang lingkup pengajaran al-Qur'an dan Hadits di MI adalah meliputi pengetahuan dasar membaca dan menulis, hafalan surat-surat pendek, pemahaman kandungan surat-surat pendek, hadits-hadits tentang kebersihan, niat, menghormati orang tua, persaudaraan, silaturahmi, taqwa, menyayangi anak yatim, shalat berjamaah, ciri-ciri orang munafik dan amal shaleh (Siti Mu'arofa, 2018).

Ruang lingkup mata pelajaran Al-Qur'an-Hadits di Madrasah Ibtidaiyah mencakup beberapa aspek:

- 1) siswa akan memperoleh pengetahuan dasar dalam membaca dan menulis Al-Qur'an dengan benar sesuai kaidah ilmu tajwid.
- 2) mereka akan menghafal surat-surat pendek Al-Qur'an serta memahami secara sederhana arti dan makna kandungannya. Pengamalan kemudian dilakukan melalui keteladanan dan pembiasaan dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Aspek ketiga melibatkan pemahaman dan pengamalan hadits, yang mencakup nilai-nilai seperti kebersihan, niat, penghormatan terhadap orang tua, persaudaraan, silaturahmi, takwa, kasih sayang terhadap anak yatim, melaksanakan salat berjamaah, mengenali ciri-ciri orang munafik, dan melakukan amal salih.

Keseluruhan materi ini diatur oleh Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor ..tahun 2013 tentang Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab di madrasah (hlm. 38) (Fa'atin, 2017).

#### **d. Faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran**

Secara umum, ada dua jenis faktor yang memengaruhi proses pembelajaran, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

1. Faktor Internal, merupakan faktor-faktor yang berasal dari dalam individu siswa dan memiliki potensi untuk memengaruhi hasil pembelajaran. Ini mencakup:
  - a) Faktor fisik, yang terkait dengan kondisi fisik siswa.
  - b) Faktor psikologis, yang mencakup aspek-aspek seperti keadaan mental, motivasi, perhatian, minat, bakat, dan kesiapan belajar.
2. Faktor Eksternal, adalah faktor-faktor yang berasal dari lingkungan di luar individu siswa dan memiliki dampak pada hasil pembelajaran. Ini meliputi:
  - a) Lingkungan sosial keluarga, yang mencakup dukungan dan dorongan dari orang tua, yang

memiliki peran penting dalam kesuksesan belajar siswa.

- b) Lingkungan sekolah, yang mencakup interaksi dengan guru, staf administrasi, dan teman sekelas.
- c) Lingkungan masyarakat secara lebih luas (melinda, 2018).

## 2. Media *Augmented Reality*

### a. Pengertian Media *Augmented Reality*

(Pramono, 2013) menjelaskan bahwa dari tahun 1957 hingga 1962, *Augmented Reality* mengalami perkembangan awal. Ia menyebutkan bahwa Morton Heilig, seorang sinematografer, menciptakan Sensorama pada periode tersebut. Sensorama adalah sebuah simulator yang menyajikan pengalaman multi-sensori dengan visual, getaran, dan aroma. Pada tahun 1966, Ivan Sutherland menemukan head-mounted display, yang dianggapnya sebagai jendela ke dunia. Pada tahun 1975, Myron Krueger menemukan Videoplace, penemuan pertama yang memungkinkan interaksi dengan objek virtual. Kemudian, pada tahun 1989, Jaron Lanier menemukan Virtual Reality. Pada tahun 1992, *Augmented Reality* dikembangkan untuk memperbaiki pesawat Boeing. Pada tahun yang sama, LB Rosenberg mengembangkan Virtual Fixtures, sebuah sistem AR yang dikembangkan untuk digunakan di Angkatan Udara AS Armstrong Labs.

Rusnandi, menjelaskan bahwa *Augmented Reality* (AR) adalah suatu teknologi yang mengintegrasikan objek maya dua atau tiga dimensi ke dalam lingkungan nyata tiga dimensi, dan menampilkan objek-objek tersebut secara real-time. Penggunaan AR terus berkembang pesat di berbagai sektor, termasuk di bidang pendidikan. (Rusnandi, E., Sujadi, H., & FN, 2016).

Pradana menjelaskan bahwa secara singkat, *Augmented Reality* bekerja dengan menggunakan kamera pada *smartphone* untuk mengidentifikasi penanda atau objek marker yang sudah ada.

Kemudian, kamera akan memindai pola marker tersebut dan membandingkannya dengan database yang tersedia. Jika pola tersebut cocok dengan yang ada di database, maka informasi yang terkait akan muncul dalam bentuk objek tiga dimensi sesuai dengan animasi yang telah diprogram.(Pradana, 2020).

*Augmented Reality* adalah konsep penggabungan dunia virtual ke dalam dunia nyata. Penciptaan dunia virtual dilakukan untuk membangkitkan persepsi pengguna dalam memahami informasi dari objek yang dikenali (Saurina, 2016). Berdasarkan penjelasan tersebut maka fungsi dari *Augmented Reality* (AR) adalah Teknologi yang cocok untuk visualisasi informasi secara intensif. Pemanfaatan *Augmented Reality* (AR) dapat juga mengungkapkan potensi visualisasi yang hilang di ruang actual, memberikan visualisasi real-time, kapanpun dan dimanapun, serta mengintegrasikan emosi virtual penggunanya seperti pengalaman di ruang nyata.

*Augmented reality* (AR) merupakan kebalikan dari virtual reality (VR), dimana VR memasukkan objek nyata ke dalam dunia virtual. Sedangkan konsep *Augmented Reality* bertujuan untuk menambahkan objek virtual ke dunia nyata. Seiring kemajuan teknologi, hal ini juga berdampak pada bidang visi komputer. Secara umum, computer vision adalah ilmu pengetahuan dan teknologi yang menjelaskan bagaimana mesin atau sistem melihat sesuatu. Data masukan untuk sistem berbasis computer vision dapat berupa rekaman video, gambar dari kamera, dll(Joefrie Yuri Y dan Anshori Yusuf, 2011).

Rujianto Eko Saputro dan Dhanar Intan Surya Saputra mengemukakan bahwa penggunaan *Augmented Reality* yang mampu merealisasikan dunia virtual ke dunia nyata, mampu mengubah objek-objek tersebut menjadi objek 3D, maka metode pembelajaran tidaklah monoton dan anak-anak jadi terpacu untuk mengetahuinya lebih lanjut, seperti mengetahui nama organ dan

keterangan dari masing-masing organ tersebut (Saputro, R.E., Surya, 2015).

#### **b. Jenis-jenis Metode *Augmented Reality***

Menurut (Farhan Sagara, 2022) Dalam pengembangan *Augmented Reality* (AR), terdapat dua jenis metode utama:

##### **a. Marker *Augmented Reality* (*Marker Based Tracking*)**

Marker biasanya merupakan ilustrasi hitam dan putih persegi dengan batas hitam tebal dan latar belakang putih. Komputer akan mengenali posisi dan orientasi marker dan menciptakan dunia virtual 3D yaitu titik (0,0,0) dan tiga sumbu yaitu X, Y, dan Z. *Marker Based Tracking* ini sudah lama dikembangkan sejak 1980-an dan pada awal 1990-an mulai dikembangkan untuk penggunaan *Augmented Reality*.

##### **b. Markerless AR (*Markerless Augmented Reality*):** Metode ini memungkinkan pengembangan *Augmented Reality* tanpa menggunakan penanda fisik. Pengguna tidak perlu lagi menggunakan stabilo untuk melihat item digital. Beberapa alat pengembangan AR berbasis seluler, seperti yang disediakan oleh *Qualcomm*, memungkinkan pengembang membuat aplikasi AR tanpa markup.

Selain itu, menurut (Burhanudin Ahmad, 2017) terdapat beberapa metode pendukung dalam AR:

- 1) Face Tracking: Face tracking menggunakan teknik algoritma pada komputer yang mampu mengidentifikasi wajah manusia secara umum dengan cara memahami posisi mata, hidung, dan mulut. Selanjutnya, sistem ini akan mengabaikan objek-objek lain di sekitarnya, seperti pohon, rumah, dan objek lainnya.
- 2) Pelacakan objek 3D: Sebuah teknik yang memungkinkan komputer mengenali berbagai bentuk objek di sekitarnya, seperti mobil, meja, dan televisi.
- 3) Pelacakan Gerakan: Sebuah teknik yang digunakan untuk menangkap gerakan, sering digunakan dalam produksi film

untuk mensimulasikan gerakan. Teknologi ini mampu merekam dengan presisi gerakan atau pelacakan pergerakan yang telah digunakan secara luas dalam produksi film untuk menciptakan simulasi gerakan tubuh. Sebagai contoh, dalam film Avatar, James Cameron menggunakan teknik ini untuk menciptakan efek visual yang tampak lebih natural dan real-time.

- 4) Pelacakan berbasis GPS: Metode yang biasa digunakan dalam aplikasi ponsel cerdas yang menggunakan fungsi GPS dan kompas. Aplikasi ini menggunakan data GPS dan kompas untuk menampilkan arah yang diinginkan dalam 3D.

### **c. Kelebihan dan Kekurangan *Augmented Reality***

#### **1. Kelebihan *Augmented Reality***

*Augmented Reality* memiliki kelebihan dalam menghadirkan objek dari dunia maya ke dalam dunia nyata, menciptakan pengalaman yang menarik. Menurut Wulansari dan rekan-rekannya, kelebihan tersebut termasuk kemampuannya untuk meningkatkan persepsi pengguna tentang objek tertentu, memberikan pengalaman interaktif dengan objek tiga dimensi, serta memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan cara yang tidak mungkin dilakukan di dunia nyata. Selain itu, teknologi ini memungkinkan pengguna untuk menggunakan berbagai perangkat sesuai dengan kebutuhan mereka. Namun, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, biaya yang dibutuhkan relatif tinggi, terutama untuk mendapatkan resolusi yang baik. Selain itu, kompleksitas objek yang dapat ditampilkan juga menjadi hambatan. Selanjutnya, keterbatasan pakar penelitian dalam beberapa wilayah seperti Jepang dan Eropa dapat mempengaruhi perkembangan teknologi ini. Terakhir, keterbatasan bandwidth dapat menghambat

mekanisme distribusi sumber daya.(Ossy, W. D. E., Zaini, T., & Bahri, 2016).

## 2. Kekurangan *Augmented Reality*

Walaupun ada banyak kelebihan yang bisa didapat dari penggunaan media augmented reality dalam pembelajaran, namun juga perlu memperhatikan beberapa kekurangan yang ada. Menurut (Mustaqim, I., & Kurniawan, 2017) kekurangan *Augmented Reality* adalah :

- a) Sensitif dengan sudut pandang
- b) Pembuat belum banyak,
- c) Membutuhkan banyak memori pada peralatan yang dipasang.

*Augmented Reality* menggunakan pengenalan objek dan pemetaan ruang untuk memunculkan objek virtual di dunia nyata. Namun, AR rentan terhadap perubahan sudut pandang atau posisi pengguna. Jika perubahan tersebut signifikan, objek virtual dapat terlihat kabur atau tidak sesuai dengan lingkungan sekitarnya, mengganggu pengalaman AR dan memerlukan penyesuaian posisi atau sudut pandang untuk mendapatkan hasil optimal. Meskipun popularitas pembuatan AR meningkat, konten AR yang tersedia masih terbatas karena pembuatannya memerlukan waktu, sumber daya, dan keahlian teknis yang cukup. Aplikasi AR seringkali memerlukan penyimpanan memori yang besar pada perangkat yang digunakan, terutama untuk konten AR yang kompleks dan interaktif. Selain itu, penggunaan AR yang intensif juga dapat mempengaruhi daya tahan baterai perangkat. Adapun indikator *Augmented Reality* dalam (SIMAMORA, 2024) yaitu 1. Kemudahan penggunaan 2. Desain 3. Isi 4. Pendukung ( Perangkat Keras) 5. Fleksibilitas.

#### **d. Manfaat *Augmented Reality***

Pemanfaatan *Augmented Reality* dalam media pembelajaran sangat bermanfaat untuk meningkatkan proses belajar peserta didik. Teknologi *Augmented Reality* memiliki aspek hiburan yang dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar dan bermain, serta secara nyata melibatkan interaksi seluruh panca indera siswa. Penggunaan *Augmented Reality* berperan dalam menyampaikan informasi dari pendidik kepada peserta didik, sekaligus memberikan rangsangan motivasi dan ketertarikan dalam pembelajaran. AR bekerja dalam dua kategori, yaitu:

- a) *Augmented Reality* dengan Marker Marker dapat berbentuk ilustrasi persegi hitam dan putih dengan batas hitam yang tebal dan latar belakang putih. Kamera akan mengenali posisi dan arah marker, menciptakan lingkungan virtual 3D.
- b) *Augmented Reality* tanpa Marker Pada metode ini, pengguna tidak perlu menggunakan marker untuk menampilkan elemen digital (Ilmawan Mustaqim, 2016).

### **3. Penerapan Aplikasi *Assembler***

#### **a. Pengertian *Assembler***

*Assembler Edu* merupakan sebuah aplikasi yang dirancang khusus untuk dunia pendidikan, mempermudah guru dan siswa dalam penggunaannya. Aplikasi ini memanfaatkan teknologi *Augmented Reality* (AR) untuk menciptakan berbagai materi ajar interaktif. Dalam aplikasi ini, terdapat beragam gambar 2D dan 3D dengan tema menarik. Selain menyediakan konten visual yang menarik, *Assembler Edu* juga menginspirasi kreativitas penggunanya dalam menyampaikan materi pelajaran. Penggunaan aplikasi ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, tetapi juga memacu siswa untuk aktif memahami materi yang dipelajari. Dengan demikian, *Assembler Edu* memberikan pengalaman pembelajaran yang inovatif dan berdampak positif, membuat

proses belajar menjadi lebih menarik dan bermakna (nugrohadhi suptono dan Muchamad Taufiq Anwar, 2022).

**b. Kelebihan *Assembler***

Menurut (Rofi'ah, 2023) *Assembler Edu* memiliki beberapa keunggulan, di antaranya:

- 1) Kemudahan Pemahaman: Aplikasi *Assembler Edu* mempermudah pengguna dalam memahami materi yang kompleks dan abstrak dengan menghadirkannya secara nyata di ruang kelas melalui teknologi tiga dimensi dan *Augmented Reality*. Siswa dapat dengan cepat memahami berbagai materi dengan cara mengamati dari berbagai sudut pandang.
- 2) Akses Materi Tanpa Batas: *Assembler Edu* menyediakan beragam konten pendidikan secara gratis, dan jika materi yang dibutuhkan belum tersedia, pengguna dapat membelinya di Toko Aset, mengimpor materi mereka sendiri, atau bahkan membuat materi baru dari awal menggunakan fitur editor AR.
- 3) Mendorong Kreativitas: Seluruh siswa terlibat dalam pembelajaran interaktif melalui fitur editor AR dan *scan-to-see*, yang memungkinkan pembelajaran dua arah dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

**4. Materi QS. Al-Qariah di Madrasah Ibtidaiyyah**

Materi QS Al-Qariah di tingkat Madrasah ibtidaiyyah diajarkan pada kelas II. Materi ini termasuk materi yang di pelajari pada semester genap.

**a) Penjelasan QS. Al-Qari'ah**

Surah ini adalah Surah Al-Qari'ah yang merupakan surat ke-101 dalam Al-Qur'an, terdiri dari sebelas ayat singkat. Surah ini termasuk dalam kategori surah Makkiyah, yang artinya turun di kota Makkah sebelum hijrah Nabi Muhammad ke Madinah. Surat ini diturunkan setelah Surat Al-Quraysy. Isinya membahas tentang peristiwa hari kiamat, dengan gambaran prahara yang akan terjadi pada saat itu. Surah ini menggambarkan kondisi

akhirat dan segala kesulitannya, serta berbagai peristiwa besar yang terjadi pada saat itu. Contohnya, manusia akan bangkit dari kuburnya dan berhamburan seperti serat kapas yang beterbangan, tersebar ke segala penjuru, datang dan pergi tanpa teratur karena kebingungan dan kepanikan yang melanda mereka. Selain itu, amal perbuatan manusia akan dibalas dan ditimbang untuk pertanggungjawaban mereka. (Nastiar, 2023).

Dari segi bahasa, istilah "al-Qari'ah" berasal dari akar kata "qara'a," yang memiliki makna mengetuk. Menurut penjelasan Al-Zamakhshari dalam tafsirnya, al-Kashaf, al-Qari'ah berkaitan dengan konsep zharf yang diungkapkan melalui kata mudlmar dalam penelitian tersebut. (Najih, 2017) Kalimat tersebut dapat disajikan ulang sebagai berikut: Pengertian dari kata "al-Qari'ah" adalah taqarru'a, yang berarti zharf yang dibaca dengan nashab menggunakan damir yang menunjukkan kepada zharf tersebut. Al-Ragib al-Asfahani, di sisi lain, menjelaskan bahwa kata "qara'a" berarti "al-qar'u dlarbu syain 'ala syai'," yang dapat diartikan sebagai melakukan pemukulan suatu objek dengan objek lain. (Najih, 2017).

Jadi, dalam ayat tersebut, al-Qari'ah digunakan untuk menggambarkan sebuah adegan tentang hari kiamat. Adegan yang dijelaskan sangat mengerikan, dengan kehancuran manusia dan gunung-gunung. Di bawah pengaruh al-Qari'ah, manusia terlihat sangat kecil dan lemah, meskipun jumlahnya banyak. Mereka terlihat seperti tersebar seperti anai-anai, bingung dan kehilangan arah di hadapan kehancuran yang besar itu. Mereka kehilangan kendali, tidak tahu lagi harus kemana, dan kehilangan tujuan. Bahkan gunung-gunung yang sebelumnya teguh berdiri di bumi, tiba-tiba hancur seperti bulu yang disapu oleh angin topan.

QS. Al-Qari'ah Berbunyi :

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

1. الْقَارِعَةُ
2. مَا الْقَارِعَةُ
3. وَمَا أَدْرَاكَ مَا الْقَارِعَةُ
4. يَوْمَ يَكُونُ النَّاسُ كَالْفَرَاشِ الْمَبْثُوثِ
5. وَتَكُونُ الْجِبَالُ كَالْعِهْنِ الْمَنْفُوشِ
6. فَأَمَّا مَنْ ثَقُلَتْ مَوَازِينُهُ
7. فَهُوَ فِي عِيشَةٍ رَاضِيَةٍ
8. وَأَمَّا مَنْ خَفَّتْ مَوَازِينُهُ
9. فَأُمُّهُ هَاوِيَةٌ
10. وَمَا أَدْرَاكَ مَا هِيَ
11. نَارٌ حَامِيَةٌ

Artinya: “Hari Kiamat (1). Apakah hari Kiamat itu (2). Tahukan kamu apakah hari kiamat itu (3). Pada hari itu manusia seperti anai-anai yang bertebaran (4). Dan gunung-gunung seperti bulu yang dihambur-hamburkan (5). Dan adapun orang yang berat timbangan (kebaikan) nya (6). Maka dia berada dalam kehidupan yang memuaskan (senang) (7).. Dan adapun orang yang ringan timbangan (kebaikan)nya (8). Maka tempat kembalinya adalah neraka Hawiyah (9). Tahukah kamu apakah neraka Hawiyah itu? (10). (yaitu) api yang sangat panas” (11)

Dalam bagian berikutnya, Syaikh Ali Ash-Shabuni akan menjelaskan beberapa kata atau istilah dalam surah ini yang menurutnya memerlukan penjelasan maknanya dari sudut bahasa (Nastiar, 2023). Berikut adalah penjelasannya.

1. ( الْقَارِعَةُ ) Al-Qari’ah adalah salah satu nama yang merujuk pada hari kiamat. Surah ini diberi nama Al-Qari’ah karena menggambarkan bahwa hari kiamat dapat "mengetuk" atau "memukul" hati dan telinga makhluk dengan berbagai peristiwa dan kejutan yang terjadi pada saat itu.

2. ( الْمَبْتُوثِ ) Al-Mabtsuts mengacu pada sesuatu yang berhamburan, tersebar, terpisah-pisah, atau berserakan.
3. ( نُجَيْن ) Al-Ihn adalah serat yang memiliki warna alami atau yang dicelup (untuk memberikan warna).
4. ( هَاوِيَةٌ ) Hawiyah merupakan sebutan bagi Neraka Jahannam, dinamakan demikian karena merupakan tempat di mana manusia jatuh atau tercebur ke dalamnya.

Berikut Ini adalah penjelasan oleh Ash-Shabuni mengenai beberapa kata dalam Surah Al-Qari'ah yang memerlukan interpretasi kontekstual. Sebelumnya, telah dijelaskan empat kata. Ash-Shabuni kemudian meneruskan dengan menjelaskan tafsir surah ini secara tahlili, yakni menguraikan makna dari setiap kalimat dalam ayat tersebut. Dia juga akan memberikan gambaran singkat tentang unsur-unsur balaghah dalam surah tersebut, yang akan dijelaskan lebih detail dalam pembahasan berikutnya. (Nastiar, 2023). Tafsir ayat yang dijelaskan oleh Ash-Shabuni adalah sebagai berikut;

*Pertama,* "الْقَارِعَةُ مَا الْقَارِعَةُ" Pada Hari Kiamat, suasana ketakutan dan kekacauan mencapai tingkat yang tidak dapat dibayangkan oleh manusia dan tidak terjangkau oleh akal manusia. Hari Kiamat adalah peristiwa yang begitu besar sehingga sulit untuk diberikan deskripsi yang memadai. Allah juga memberikan gambaran tentang kedahsyatan dan kekacauan yang melibatkan segala macam bencana yang terjadi pada saat itu. Dalam dua ayat tersebut, terdapat unsur balaghah, yaitu penggunaan kata-kata dalam konteks yang tidak sesuai dengan makna harfiahnya, seperti penggunaan kata benda secara tidak langsung."

*Kedua,* "وَمَا أَدْرَاكَ مَا الْقَارِعَةُ" Kalimat tersebut menyajikan gambaran tentang hari Kiamat, sebuah peristiwa besar yang mencakup kehancuran dan kengerian yang mempengaruhi seluruh manusia dan alam semesta. Hari Kiamat tidak hanya

mengejutkan hati manusia, tetapi juga memiliki dampak yang luar biasa pada alam semesta, dengan langit yang pecah, bumi yang tergoncang, gunung-gunung yang roboh, bintang-bintang yang berhamburan, serta matahari dan bulan yang digulung. Dalam Islam, hari Kiamat dinamakan al-Qari'ah, yang artinya "hari ketukan", karena akan mengetuk seluruh hati dan telinga manusia dengan berbagai peristiwa dan ketakutan. Allah menegaskan prahara dan kengerian hari Kiamat dengan bertanya, "Tahukah kamu apa itu hari Kiamat?" menjelaskan bahwa pengetahuan tentang hari Kiamat berada di luar wilayah ilmu seluruh makhluk-Nya."

*Ketiga*, *يَوْمَ يَكُونُ النَّاسُ كَالْفَرَاشِ الْمَبْتُوتِ* pada hari kiamat, manusia akan seperti anai-anai yang berterbangan". Ini menggambarkan bahwa pada hari tersebut, ketika manusia dibangkitkan dari kubur, mereka akan keluar dengan keadaan terkejut dan bingung, seperti anai-anai yang berhamburan kesana kemari. Mereka akan terkejut dan ketakutan, seperti yang dijelaskan oleh Ar-Razi. Allah menggunakan perumpamaan ini untuk menunjukkan ketidakjelasan arah tujuan manusia pada saat itu, menggambarkan kebingungan dan ketakutan yang mereka rasakan. Perumpamaan lainnya adalah dengan belalang yang terbang tak terarah, menunjukkan kerumunan besar manusia yang saling tumpang tindih satu sama lain. Semua ini mencerminkan keadaan kacau-balau dan ketidakpastian saat manusia dibangkitkan, sebagaimana firman-Nya, "Dan Kami biarkan pada hari itu mereka campur aduk satu sama lain."

*Keempat*, *وَتَكُونُ الْجِبَالُ كَالْعِهْنِ الْمَنْفُوشِ* "Kalimat tersebut bermakna bahwa pada hari kiamat, gunung-gunung akan kehilangan kekuatan dan kekokohnya, seperti bulu-bulu yang berterbangan di udara saat ditiup angin. Ini menggambarkan bahwa bahkan sesuatu yang begitu besar dan kuat seperti gunung tidak akan luput dari pengaruh dan kekuasaan Allah pada hari

kiamat. Hal ini juga menimbulkan pertanyaan tentang nasib manusia pada hari itu, apakah mereka akan termasuk dalam golongan yang selamat atau yang celaka, sesuai dengan perbuatan dan keimanan mereka selama hidup mereka.”

*Kelima*, **فَأَمَّا مَنْ ثَقُلَتْ مَوَازِينُهُ** “dan bagi mereka yang timbangannya berat”. Maksudnya, amal perbuatan mereka didominasi oleh kebaikan dan memiliki proporsi kebaikan yang lebih banyak daripada keburukannya.

*Keenam*, **فَهُوَ فِي عِيشَةٍ رَاضِيَةٍ** Maka, mereka menikmati kehidupan yang memuaskan, nyaman, dan bahagia di dalam Surga yang kekal, penuh dengan kenikmatan.

*Ketujuh*, **وَأَمَّا مَنْ خَفَّتْ مَوَازِينُهُ** “Bagi orang-orang yang tidak memperhitungkan dengan serius tindakan mereka, jumlah kebaikan yang mereka lakukan bisa jauh lebih sedikit daripada keburukan yang mereka lakukan, bahkan mungkin tidak ada kebaikan yang dianggap berarti.”

*Kedelapan*, **فَأَمَّهُ هَٰوِيَةٌ** “Kalimat tersebut dapat dirangkai ulang sebagai berikut: "Tempat kembalinya adalah Neraka Hawiyah," ini menunjukkan bahwa para pelaku dosa akan berakhir di Neraka Jahannam, tempat yang menjadi dasar kejatuhannya. Dalam analogi ini, Neraka diibaratkan sebagai seorang ibu, yang merupakan tempat perlindungan dan tujuan akhir bagi anak-anaknya saat mereka merasa takut. Seperti seorang anak mencari perlindungan di pangkuan ibunya, para pelaku dosa mencari perlindungan di Neraka Jahannam. Sebagaimana hubungan ibu dan anak, mereka terikat dengan Neraka Jahannam. Menurut Abu Su'ud, Hawiyah adalah salah satu nama yang diberikan kepada Neraka, dinamai demikian karena kedalaman dan jauhnya Neraka dari dasarnya. Ada riwayat yang menyebutkan bahwa orang-orang yang masuk Neraka akan jatuh ke dalamnya selama tujuh puluh tahun untuk mencapai dasarnya.”

*Kesembilan*, وَمَا أَدْرَاكَ مَا هِيَ“Kalimat ini merupakan sebuah pertanyaan yang ditujukan untuk memperkuat dan menimbulkan rasa takut, yakni tentang pemahaman mengenai Hawiyah. Setelahnya, Allah memberikan penjelasan pada ayat berikutnya.”

*Kesepuluh*, نَارٌ حَامِيَةٌ” Hawiyah, yang dikenal sebagai api yang sangat panas, merupakan suatu kekuatan panas yang melampaui apa yang biasanya dipahami manusia. Tak ada api di dunia ini, meski disulut dengan bahan bakar sebesar apapun, yang bisa menyamai panasnya api neraka Jahannam. Semoga kita selalu dilindungi oleh Allah dari neraka Jahannam dengan kemurahan-Nya yang agung.”

## **B. Penelitian Terdahulu**

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan aspek yang digunakan pada hal berhubungan dengan penelitian ini ditemukan dalam beberapa jurnal seperti :

Menurut (Hake, 2022) judul “ Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Augmented Reality pada Materi Volume Kubus dan Balok di Kelas V Sekolah Dasar di Kota Padang ”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi Augmented Reality untuk materi volume kubus dan balok di kelas V SD telah dinyatakan valid dengan persentase 84,35% dalam kategori sangat valid untuk uji validitas materi, 77,1% dalam kategori valid untuk uji validitas bahasa, dan 86,6% dalam kategori sangat valid untuk uji validitas media. Selain itu, hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa respon guru mencapai 97% dalam kategori sangat praktis, sementara respon siswa mencapai 86% dalam kategori yang sama. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi Augmented Reality untuk materi tersebut di kelas V SD telah terbukti valid dan praktis.

Menurut (Fitriani Eka et al., 2018) judul “ Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Menggunakan Augmented Reality (Ar) Berbasis Android

Pada Siswa Kelas Iii Sdn 015 Tarakan ”. Hasil penelitian yang didapatkan adalah bahwa Media Pembelajaran IPA Menggunakan Augmented Reality (AR) Berbasis Android Untuk Siswa SDN 015 Tarakan Kelas III sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.

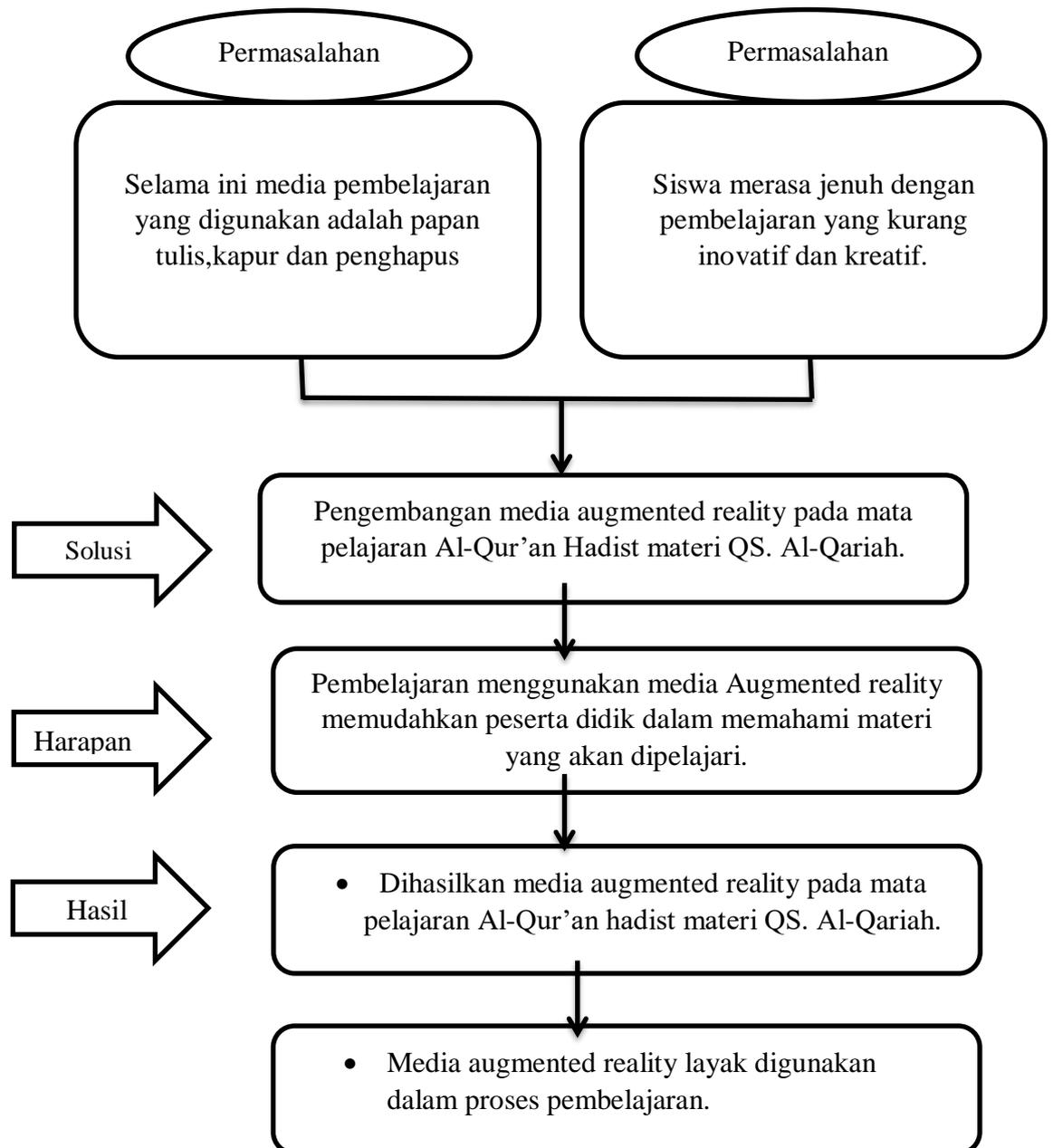
Menurut (Wibowo et al., 2022) judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Materi Penggolongan Hewan Kelas V Sekolah Dasar”. Hasil penelitian yang didapatkan adalah Hasil penelitian pada media berbasis augmented reality yang dikembangkan memperoleh presentase skor 84,54% sedangkan validasi ahli materi memperoleh skor 86,5% sangat valid. Angket respon siswa mendapat presentase skor sebesar 95% dan angket respon guru mendapat presentase skor sebesar 92% yang menunjukkan bahwa media yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat praktis. Hasil posttest memperoleh presentase klasikal 87,5% dan memenuhi kriteria efektif.

Menurut (Saurina, 2016) judul “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Augmented Reality”. Hasil penelitian yang didapatkan adalah Hasil uji coba menjelaskan bahwa 93% anak dapat mengenali objek binatang dari lingkungan hidupnya, sebesar 100 % menyatakan anak dapat mengulang ejaan nama dari hewan dengan Bahasa Indonesia yang diperagakan dengan augmented reality, sebesar 95% anak dapat mengulang ejaan nama dari hewan dengan Bahasa Inggris yang diperagakan dengan augmented reality, sebesar 95% anak dapat menyebutkan ciri-ciri binatang dengan memilih salah satu bagian tubuh dari bidanatang yag dipilih, dan sebesar 100% menyatakan anak lebih tertarik menggunakan AR daripada menggunakan Alat Peraga Edukasi (APE) sebagai media pembelajaran.

Menurut (Mahendra et al., 2021) judul “Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Book 2 Dimensi Sub Tema Lingkungan Alam di PAUD Telkom Singaraja”. Hasil penelitian yang didapatkan adalah Hasil akhir dari perkembangan ini berupa 2- media pembelajaran Augmented Reality dimensi dengan subtema lingkungan alam yang dapat digunakan melalui perangkat seluler dengan sistem operasi Android. Tes

kotak hitam dan kotak putih telah dilakukan dilaksanakan sebagaimana mestinya, uji ahli isi dan uji media mendapat a nilai 1,00 pada kategori sangat tinggi, tes individu memperoleh nilai rata-rata sebesar 94,22% dengan kategori sangat baik, uji kelompok kecil memperoleh nilai rata-rata siswa sebesar 94,44% dengan kategori sangat baik respon, uji lapangan 92,89% dengan kategori sangat baik dan guru respon 90,66% dengan kategori sangat baik.

### C. Kerangka Berfikir



**Gambar 2.1 Kerangka Berfikir**

Dengan demikian, aplikasi AR versi Android untuk konsep materi QS. Al-Qari'ah ini dapat menjadi alternatif media pembelajaran Al-Qur'an Hadist bagi siswa di MI, memberikan pengalaman pembelajaran yang inovatif dan efektif.

## BAB III

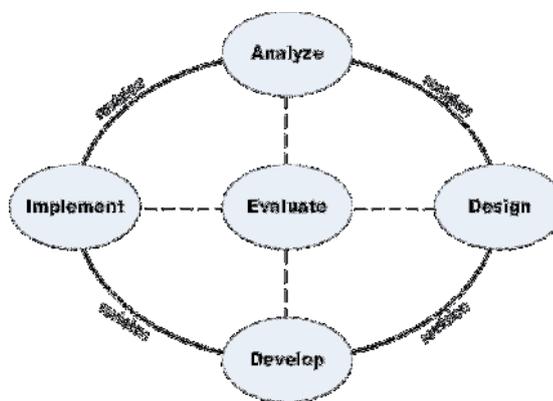
### METODE PENELITIAN

#### A. Desain Penelitian

Jenis penelitian yang diterapkan dalam kajian ini adalah penelitian dan pengembangan, atau yang biasa disebut sebagai *Research And Development (R&D)*. Metode R&D merupakan pendekatan penelitian yang dimanfaatkan untuk menciptakan produk tertentu dan menguji sejauh mana efektivitas produk tersebut. Produk yang dikembangkan oleh penulis adalah media pembelajaran *Augmented Reality*. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri dari tahapan *Analyze, Design, Development, Implementaion, Evaluation*.

#### B. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dan pengembangan menggunakan model yang dikembangkan oleh (Dick, W, Carey, L. & Carey, 2005) model tersebut terdiri dari lima tahapan pengembangan.



**Gambar 3.1 Langkah-Langkah Pengembangan ADDIE**

Model yang melibatkan tahap-tahap pengembangan terdiri dari lima langkah atau fase, yaitu: Analisis, Desain, Pengembangan atau Produksi, Implementasi atau Pengiriman, dan Evaluasi.

Tahap Model Penelitian Pengembangan ADDIE:

1. Analisis (*Analisis*)

Pada tahap awal, peneliti melakukan analisis melalui observasi di sebuah sekolah, di mana ditemukan permasalahan utama: siswa kesulitan membaca Al-Qur'an dengan lancar dan memahami tajwid

dengan benar. Penyebab utama permasalahan ini adalah guru belum memperhatikan dari aspek strategi dan model pembelajaran sehingga penyampaian pembelajaran masih terasa kaku dan monoton bagi siswa. Dalam menghadapi tantangan ini, peneliti merekomendasikan solusi yang konkret yaitu dengan memodifikasi metode pembelajaran membaca Al-Qur'an bagi peserta didik, baik di lingkungan sekolah maupun di rumah. Salah satu solusi yang diusulkan adalah memanfaatkan media augmented reality. Penggunaan media ini diharapkan dapat memicu semangat dan kegembiraan siswa dalam proses belajar membaca Al-Qur'an. Dengan interaksi yang lebih aktif dan menarik, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami dan menguasai keterampilan membaca Al-Qur'an dengan baik.

## 2. Desain (*Design*)

Tahap desain produk media untuk mata pelajaran Al-Qur'an Hadist melibatkan perencanaan yang matang dari peneliti. Ini mencakup pengembangan media pembelajaran, video 3D, pemilihan warna, serta penyajian ayat-ayat Al-Qur'an (QS. Al-Qariah) beserta rekaman cara membacanya dan terjemahan sesuai dengan kebutuhan siswa. Dalam tahap ini, peneliti aktif melakukan konsultasi dan bimbingan kepada dosen ahli media dan ahli isi materi pembelajaran Al-Qur'an Hadist di MI Islamiyah. Melalui proses konsultasi ini, peneliti dapat memastikan bahwa desain produk media *Augmented Reality* tersebut tidak hanya memenuhi standar kualitas, tetapi juga sesuai dengan kebutuhan pendidikan di MI Islamiyah. Dengan kolaborasi antara peneliti, dosen ahli media, dan ahli isi materi, diharapkan hasil desain produk dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang optimal dan efektif bagi siswa dalam memahami konsep-konsep Al-Qur'an Hadits.

## 3. Pengembangan (*Development*)

Proses mewujudkan ide awal produk disebut sebagai tahap pengembangan. Pada tahap ini, para peneliti menciptakan konsep awal produk yang menggunakan media *Augmented Reality*. Sebelum produk

tersebut diimplementasikan, tahap pengembangan berperan sebagai evaluasi terhadap konsep produk yang telah dirancang. Adanya validasi media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* menggunakan aplikasi *Assemblr* hasilnya perlu dapat dipertanggung jawabkan melalui proses validasi yang cermat.

Dalam tahap validasi ini, penting untuk dengan cermat merancang proses validasi serta memilih subjek yang tepat. Hal ini bertujuan untuk menjamin bahwa hasil validasi yang diperoleh akurat dan relevan. Tahap ini sangat krusial dalam memastikan bahwa produk *Augmented Reality* yang sedang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan memberikan manfaat optimal kepada penggunanya. Dengan demikian, tahap validasi menjadi kunci dalam memastikan keberhasilan implementasi produk berbasis *Augmented Reality* dalam konteks pembelajaran.

a. Validasi Materi

Validasi bertujuan untuk mengumpulkan informasi secara menyeluruh untuk mengevaluasi sebuah media yang telah dibuat oleh peneliti. Tujuan dari proses ini adalah untuk menilai apakah produk tersebut layak atau tidak sebelum diujicobakan kepada siswa kelas II MI Islamiyah Karang Dempel, Brebes. Validasi menjadi langkah penting dalam mengukur sejauh mana keefektifan dan keberhasilan media pembelajaran yang disiapkan, sehingga hasil evaluasi dapat memberikan gambaran yang akurat terkait kesiapan produk sebelum diperkenalkan kepada siswa. Dengan demikian, validasi menjadi proses awal yang strategis dalam memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi standar kualitas dan relevansi yang diinginkan.

b. Validasi Media

Melakukan penilaian terhadap media pembelajaran melalui proses validasi oleh tim yang terdiri dari ahli media, ahli dalam materi yang diajarkan, dan ahli dalam bahasa. Kemudian, memperbaiki media pembelajaran berdasarkan saran dan masukan

dari tim tersebut agar dapat meningkatkan kualitasnya, serta memungkinkan untuk membandingkan perbedaannya antara media awal dan media setelah direvisi.

#### 4. Implementasi (*Implementation*)

Proses menerapkan pengembangan produk media dilaksanakan untuk siswa kelas II di MI Islamiyah Karang Dempel, Brebes. Dalam penelitian yang dilakukan di kelas II tersebut, tujuannya adalah untuk mengevaluasi dan mengetahui dampak positif dari penggunaan media pembelajaran terhadap hasil membaca siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendalaminya lebih lanjut dengan mengidentifikasi sejauh mana kepraktisan dan kontribusi media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman serta prestasi belajar siswa.

#### 5. Evaluasi (*Evaluation*)

Dengan menerapkan tes di awal dan di akhir, pengajaran di dalam kelas ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality*. Dengan memanfaatkan teknologi ini, para peneliti berhasil mengelola proses pembelajaran secara efektif. Pemanfaatan media ini memungkinkan para peneliti untuk mengevaluasi minat siswa dan mengukur manfaat hasil pembelajaran.. Dengan membandingkan hasil tersebut dengan data yang diperoleh sebelum menggunakan media pembelajaran, peneliti dapat merinci dampak positif yang diberikan oleh penggunaan teknologi dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas.

### **C. Partisipan dan Tempat Penelitian**

Penelitian pengembangan media *Augmented Reality* untuk materi Al-Qariah di dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di kelas 2 MI Islamiyah Karang Dempel, Kecamatan Losari, Kabupaten Brebes, yang beralamat di Jalan KH. Abdul Hadi RT 04 RW 01, Karang Dempel, Kecamatan Losari, Kabupaten Brebes. Rencananya, penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan Januari 2024. Dan partisipasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas II MI Islamiyah Karang Dempel, Kec.Losari Kab. Brebes.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam mengumpulkan data, penulis menggunakan teknik sebagai berikut:

##### **1. Kuesioner (Angket)**

Menurut Sugiyono (2013: 142) dalam (Burhanudin Ahmad, 2017), angket merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara menyajikan seperangkat pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Penggunaan kuesioner dalam mengumpulkan data dianggap dapat meningkatkan objektivitas karena informasi yang diperoleh berasal dari pengetahuan dan pandangan utuh responden. Keuntungan lainnya adalah bahwa responden dapat memberikan jawaban dengan lebih bebas, tanpa dipengaruhi oleh sikap mental atau hubungan antara peneliti dan subjek penelitian, serta tanpa adanya keterbatasan waktu dalam merespons pertanyaan. Analisis data yang dihasilkan dari penggunaan angket juga dianggap lebih mudah karena pertanyaan-pertanyaan yang diajukan bersifat tetap dan seragam di antara semua responden. Secara khusus, angket sering digunakan untuk mengevaluasi kelayakan media dan merespons penilaian siswa.

Jika seorang peneliti memiliki pengetahuan tentang variabel yang akan diukur, maka ia dapat merancang kuesioner dalam berbagai format, baik itu berupa pertanyaan terbuka maupun tertutup. Kuesioner tersebut kemudian dapat disebarkan kepada responden melalui berbagai metode, seperti secara langsung, melalui pos, atau melalui internet. Uma Sekaran telah menekankan beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam penyusunan angket sebagai teknik pengumpulan data, antara lain konten dan tujuan pertanyaan, penggunaan bahasa yang tepat, jenis dan bentuk pertanyaan, menghindari pertanyaan ganda, tidak menanyakan hal yang sulit diingat, serta menghindari pengaruh dalam penyampaian pertanyaan. Selain itu, penting juga untuk memperhatikan panjang dan urutan pertanyaan, prinsip pengukuran, serta penampilan fisik angket. Oleh karena itu, angket yang akan digunakan dalam penelitian ini akan mencakup prinsip-prinsip tersebut.

## 1) Validasi instrumen ahli materi

Instrumen ahli materi adalah dalam bentuk angket, angket instrumen oleh para ahli dijabarkan sebagai berikut:

**Tabel 3.1 Kisi-Kisi Ahli Materi**

No.	Aspek	Indikator	No.butir	Jumlah butir
1.	Aspek ketepatan materi	Kesesuaian media dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran	1,2	2
		Kebenaran isi materi	3	1
		Kedalaman materi	4	1
		Kesesuaian gambar dan animasi dengan konten pembelajaran	5,6	2
		Kemudahan materi untuk dipahami	7	1
2.	Aspek bahasa	Kesesuaian penggunaan bahasa dengan karakteristik siswa	8	1
		Kelugasan bahasa	9	1
		Ketepatan dalam penggunaan bahasa	10	1
		Kesesuaian kaidah bahasa Indonesia	11	1
3.	Aspek penyajian	Isi konten pembelajaran disajikan secara menarik	12	1
		Kualitas penyajian objek 3D AR	13	1
4.	Aspek penggunaan	Media menumbuhkan semangat belajar	14	1
		Kualitas layak pada media	15	1

Sumber : (Laila, 2021)

## 2) Validasi instrumen ahli media

Instrumen ahli desain adalah dalam bentuk angket, angket instrumen oleh para ahli desain dijabarkan sebagai berikut:

**Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media**

No.	Aspek	Indikator	No.butir	Jumlah butir
1.	Aspek desain tampilan media	Kesesuaian tampilan media dengan karakteristik kelas II sekolah dasar	1	1
		Kesesuaian tata letak komponen pada aplikasi	2	1
		Kejelasan materi	3	1
		Kesesuaian warna dan ukuran font	4,5	2
		Kejelasan objek 3D saat discan marker	6	1
		Ketepatan ukuran objek 3D	7	1
		Kejelasan desain gambar marker	8	1
		Keterbacaan teks	9	1
		Kejelasan tombol-tombol pemutaran audio	10,11	2
		Kejelasan petunjuk penggunaan media	12	1
		Kesesuaian daya dukung audio dengan tema materi	13	1
2.	Aspek rekayasa perangkat lunak	Kelancaran dan kemudahan pengoprasian aplikasi	14	1
		Kecepatan kamera dalam memindai scan marker	15	1
		Kendala pengoprasian aplikasi	16	1

3.	Aspek kebermanfaatan	Kebermanfaatan media pembelajaran augmented reality dalam pembelajaran	17	1
		Kebermanfaatan media pembelajaran augmented reality bagi siswa dan guru	18,19,20	3

Sumber : (Laila, 2021)

### 3) Angket respon peserta didik

Instrumen validasi peserta didik adalah dalam bentuk angket, angket instrumen oleh peserta didik dijabarkan sebagai berikut:

**Tabel 3.3 Kisi-Kisi Intrumen Respon Peserta Didik**

Variable	Indikator	Aspek yang dinilai	No. soal	Jumlah soal
Media augmented reality	Kemudahan penggunaan	Kejelasan petunjuk penggunaan	1	1
		Desain	Kesesuaian desain media pembelajaran	2
	Pengemasan media <i>augmented reality</i> menarik		3	1
	Kesesuaian pemilihan warna dan jenis font		4	1
	Kesesuaian gambar animasi yang digunakan		5	1
	Isi	Kejelasan suara dalam media <i>augmented reality</i>	6	1
		Kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran	7	1
	Pendukung (perangkat keras)	Media didukung oleh perangkat keras seperti handpone	8	1
		Media bersifat kompatibel terhadap semua jenis handpone	9	1

	Fleksibilitas	Media dapat diakses/digunakan dimana saja dan kapan saja	10	1
Jumlah				10

(SIMAMORA, 2024)

## 2. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data yang melibatkan perhatian dan pendengaran dalam konteks interaksi atau peristiwa yang sedang berlangsung, proses ini melibatkan penggunaan instrumen yang telah dirancang secara sistematis dan selektif. Ketika pembelajaran materi Qs Al-Qariah sedang berlangsung, seorang pengamat dengan cermat memantau aktivitas guru dan siswa menggunakan lembar observasi yang telah dipersiapkan. (Pakpahan, 2021). Lembar observasi ini, yang telah disusun oleh peneliti, telah melalui proses validasi oleh ahli pembelajaran Al-Qur'an Hadis, memberikan keyakinan bahwa lembar observasi tersebut layak digunakan. Validasinya oleh para ahli memastikan bahwa lembar observasi tersebut dapat diandalkan dan sesuai dengan tujuan pengamatan, sehingga data yang diperoleh dapat memberikan gambaran yang akurat tentang interaksi dalam pembelajaran materi organ gerak manusia. Dengan demikian, observasi dapat menjadi sebuah instrumen yang handal untuk menghimpun data yang relevan dan berguna dalam proses pembelajaran.

## E. Teknik Analisis Data

### a. Analisis data hasil validasi

Validasi adalah proses penilaian atau pengukuran tingkat keakuratan suatu instrumen, yang artinya validasi terkait dengan sejauh mana instrumen tersebut akurat sebagai alat pengukur. Pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) menggunakan validasi untuk menilai apakah media tersebut sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD). Langkah ini bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan penggunaan media

pembelajaran dalam proses belajar-mengajar. Proses validasi dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Persentase skor yang dicari

$\sum R$  = Jumlah jawaban yang diberikan oleh validator

N = Jumlah skor maksimal atau ideal

Hasil analisis validasi produk media pembelajaran berbasis Augmented Reality (AR) dapat diklasifikasikan dari tabel di bawah ini.

**Tabel 3.4 Kriteria Kelayakan Produk**

Presentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Kurang Valid
21% - 40%	Tidak Valid
0% - 20%	Sangat Tidak Valid

b. Analisis data angket respon siswa

Analisis data respon siswa dari angket menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mendapatkan informasi mengenai tanggapan siswa dan implementasi terhadap media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) yang dikembangkan. Jawaban pada angket respon siswa diukur dengan menggunakan skala Guttman dengan 2 skala penilaian yaitu “ YA “ atau “ TIDAK”. Skala guttman merupakan skala yang hanya mempunyai dua interval yang satu diantaranya yaitu “ YA-TIDAK”.

Presentase respon (  $x$  )

$$= \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Tabel berikut menjelaskan kriteria validasi atau tingkat pencapaian yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) menurut (Akbar, P. S., Usman, 2008).

**Tabel 3.5 Skala Kepraktisan Media Pembelajaran**

Skor presentase %	Kategori
81%-100%	Sangat Baik
62%-81%	Baik
43%-62%	Kurang

Berdasarkan informasi yang tertera dalam tabel di atas, produk pengembangan akan selesai ketika penilaian terhadap media pembelajaran ini mencapai standar kelayakan yang ditetapkan, dengan memperhatikan tingkat kesesuaian materi, kelayakan media, kelayakan teknis, dan kualitas bahan pembelajaran media *Augmented Reality* untuk kelas II pada materi QS. Al-Qariah dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadis dikategorikan sebagai sangat layak atau layak.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) yang fokus pada pengembangan produk media berbasis realitas ditambah (*Augmented Reality/AR*) dalam mempelajari surah Al-Qari'ah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran Al-Qur'an hadits berbasis *Augmented Reality* ( AR) dalam mempelajari surah Al-Qari'ah. Proses pengembangan media dilakukan dengan menerapkan model ADDIE, yang terdiri dari analisis (*Analyze*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Berikut adalah hasil dari pengembangan media pembelajaran Al-Qur'an dan hadis berbasis *Augmented Reality* (AR).

##### 1. Tahap Analisis

###### a. Analisis peserta didik

Untuk menganalisis kebutuhan peserta didik, peneliti melakukan wawancara dengan guru guna memahami hambatan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran di sekolah, khususnya terkait dengan kemampuan membaca Al-Qur'an.

###### b. Analisis materi

Melalui wawancara dengan guru Al-Qur'an Hadis yang juga menjabat sebagai wali kelas II di MI Islamiyah Karang Dempel, Brebes, peneliti melakukan analisis terhadap karakteristik materi. Materi QS. Al-Qariah dipilih untuk digunakan dalam penelitian karena dinilai sebagai materi yang dapat membantu siswa dalam melafalkan dan memahami Al-Qur'an secara baik melalui penggunaan media *Augmented Reality*. Kompetensi inti ( KI), Kompetensi Dasar (KD) dan indikator dari materi QS. Al-Qariah telah disesuaikan berdasarkan saran dari guru mata pelajaran dan wali kelas II tersebut.

c. Analisis kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan untuk memahami Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), serta indikator-indikator pencapaian tujuan pembelajaran. Hasil analisis ini menjadi dasar dalam pengembangan media *Augmented Reality*. Analisis kurikulum ini merujuk pada buku kelas II Al-Qur'an Hadis dengan materi QS. Al-Qariah dan Keputusan Menteri Agama (KMA) No.183 Tahun 2019. Berikut adalah tabel yang memuat Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan indikator-indikator terkait.

**Tabel 4.1 Kompetensi Inti, Kompetensi dasar, Dan Indikator**

Kompetensi Inti (KI)	Kompetensi Dasar (KD)
1) Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya	1.5 Menerima Qs. Al-Qari'ah (101) sebagai firman Allah SWT.
2) Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.	3.5 Memahami Qs. Al-Qari'ah (101) 4.5 Melafalkan Qs. Al-Qariah (101)
3) Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengarkan, melihat, membaca, dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah dan disekolah	Indikator pembelajaran
	1) Melafalkan dan membaca surah Qs. Al-qari'ah (101) 2) Terbiasa membaca Al-qur'an Qs. Al-Qariah (101) dengan tartil.

<p>4) Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.</p>	
---	--

## 2. Tahap Desain

Pada tahap desain ini, dilakukan pembuatan rancangan media *augmented reality* menggunakan aplikasi *assembler*. Tujuan dari tahap desain ini adalah untuk menyiapkan desain media *augmented reality* yang sesuai dengan pengembangan ADDIE yang telah dijelaskan sebelumnya.

Peneliti mengembangkan media pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis berbasis *augmented reality* menggunakan aplikasi *assembler*, dimulai dari menentukan desain, warna, dan menu pada setiap tombol aplikasi yang diperlukan. Selain itu, peneliti menetapkan komponen pendukung yang diperlukan selama tahap pengembangan pembelajaran. Berikut adalah hasil dari desain media *augmented reality*:

- a) Media dikembangkan menggunakan bantuan aplikasi *assembler* yang menyediakan berbagai elemen 3D untuk menciptakan tampilan media *augmented reality* yang diinginkan.
- b) Aplikasi *assembler* menyediakan beragam templat dan tema 3D yang dapat digunakan, termasuk desain slide dengan variasi warna, font, dan filter sesuai keinginan.
- c) Isi dari halaman media *augmented reality* mencakup:
  - 1) Ayat Al-Qur'an (QS. Al-Qari'ah)
  - 2) Animasi gambar 3D terkait QS. Al-Qari'ah

- 3) Suara pembacaan Al-Qur'an QS. Al-Qari'ah
  - 4) Arti dari ayat QS. Al-Qari'ah
  - d) Mengidentifikasi komponen pendukung media seperti gambar animasi 3D, referensi desain, dan tema.
3. Pengembangan ( *Development* )

Pada tahap pengembangan, rancangan desain yang telah dipersiapkan sebelumnya diolah menjadi tampilan yang nyata dengan menggunakan bantuan situs web/aplikasi *Assemblr Edu Studio*.

Setelah materi pelajaran dibuat, instruktur menjalani evaluasi instruksional sebelum disetujui oleh ahli materi dan ahli media. Tujuan dari proses validasi ini adalah untuk menilai sejauh mana kesesuaian media dan mendapatkan saran serta masukan dari para ahli tentang cara meningkatkan kualitas produk media pembelajaran. Selanjutnya, media pembelajaran diujicobakan pada siswa dan pendidik.

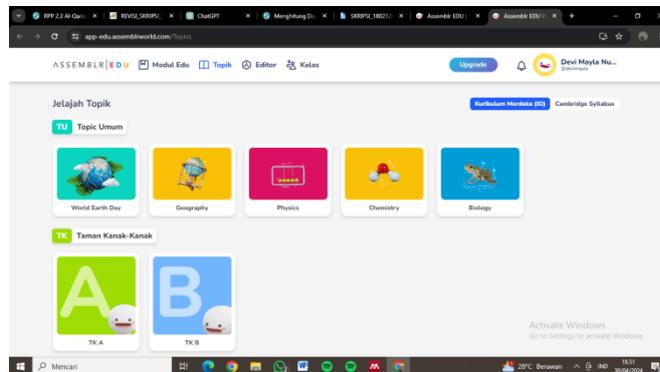
a. Tampilan awal



**Gambar 4.1 Tampilan awal apk assembler**

Di halaman ini, ketika seorang siswa atau guru mengakses situs *Assemblr Edu*, mereka harus melakukan login terlebih dahulu jika sudah memiliki akun. Situs *Assemblr Edu* menyediakan opsi login melalui *Google*, *Facebook*, *email*, atau nomor telepon. Bagi pengguna yang belum memiliki akun, mereka harus membuat akun terlebih dahulu dengan cara melakukan registrasi.

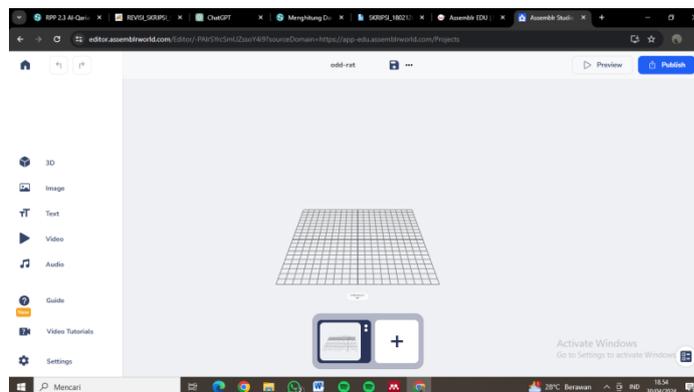
b. Tampilan awal login



**Gambar 4.2** tampilan awal login

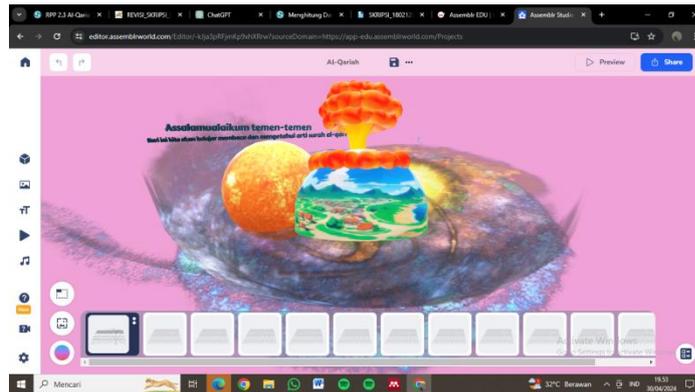
Di tampilan di atas, tersedia beberapa template tema yang dapat dipilih oleh siswa atau guru. Pengguna juga memiliki opsi untuk membuat desain sendiri dengan mengklik editor.

c. Tampilan awal halaman kerja



**Gambar 4.3** Tampilan awal halaman kerja assembler

Tampilan di atas adalah halaman kerja pada media *Assembler Edu* untuk pembuatan objek 3D. Di sana, terdapat berbagai alat (*tools*) yang dirancang untuk mempermudah pengguna dalam menggunakan aplikasi ini. *Tools-tools* tersebut dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



**Gambar 4.4 Tampilan Media AR di Assembler**

Pada halaman awal terdapat gambar animasi 3D yang menggambarkan Qs. Al-Qari'ah (hari kiamat). Selanjutnya, pada halaman berikutnya, terdapat ayat 1 dari Qs. Al-Qari'ah dengan gambar animasi 3D serta audio pembacaan ayat tersebut.

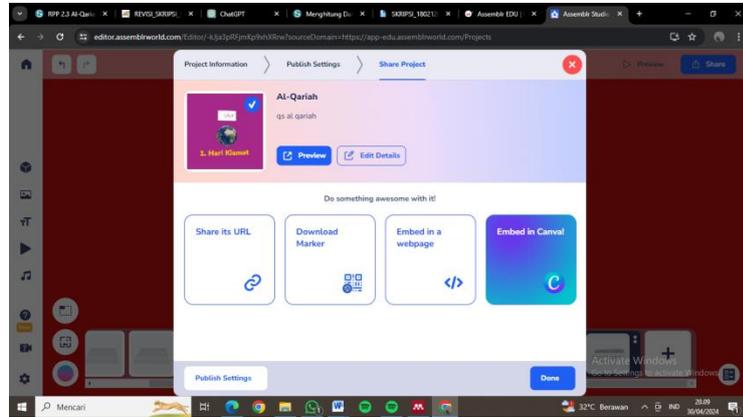


**Gambar 4.5 Tampilan tombol 3D, 2D**



**Gambar 4.6 Tampilan tambahan sound**

d. Tampilan akhir



**Gambar 4.7 Tampilan akhir media AR**

Di halaman ini, terdapat beberapa opsi untuk menggunakan media yang telah dibuat. Untuk melihat hasil dari media yang sudah dibuat, pengguna dapat mengunduh marker yang akan menampilkan *barcode*. *Barcode* tersebut dapat digunakan di mana saja dan kapan saja untuk melihat hasil media *augmented reality*.

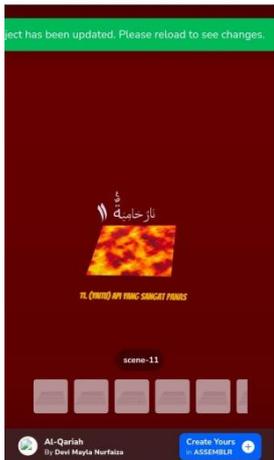


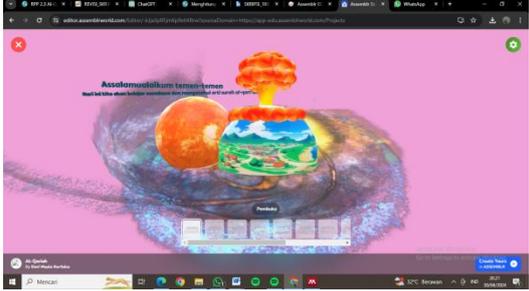
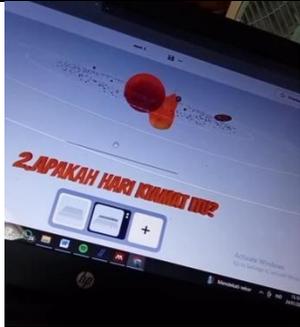
**Gambar 4.8 Barcode Media AR**

## e. Revisi Produk

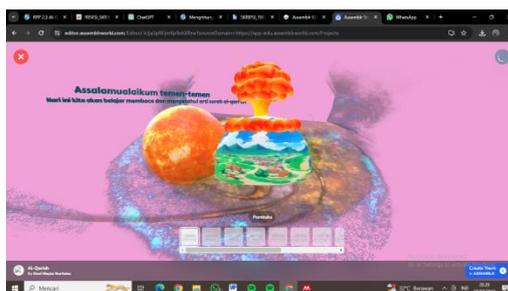
Setelah menerima hasil validasi materi dan media, peneliti melakukan revisi berdasarkan catatan yang diberikan oleh setiap ahli yang bertindak sebagai validator. Dalam proses validasi materi dan media, para validator memberikan catatan kepada peneliti untuk digunakan sebagai bahan perbaikan guna menciptakan produk yang lebih baik. Berikut adalah catatan dari para validator :

Tabel 4.2 Revisi Produk

No.	Validator ahli media	Catatan
	Sebelum revisi	Setelah revisi
1.		 <p>Perbaikan pada gambar tentang perbuatan buruk</p>
2.		 

		Perbaiki animasi 3D tentang api neraka
3.		 <p>Tambahan animasi cover pada halaman awal sebelum masuk ke materi</p>
4.		 <p>Background belakang disesuaikan dengan gambar dan arti dari ayat tersebut</p>

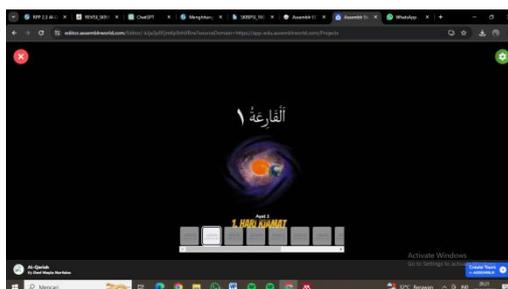
### 4.9 Tampilan Gambar Media *Augmented Reality*



Tampilan halaman pertama



Ayat 6 Qs. Al-Qari'ah



Ayat 1 Qs. Al-Qari'ah



Ayat 2 Qs. Al-Qari'ah



Ayat 3 Qs. Al-Qari'ah



Ayat 4 Qs. Al-Qari'ah



Ayat 5 Qs. Al-Qari'ah

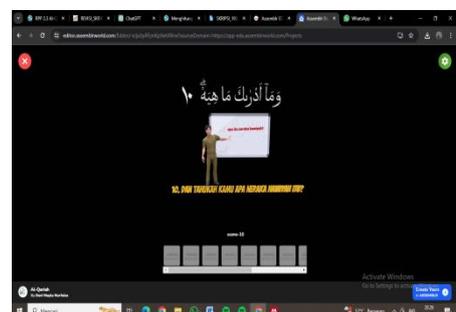
Ayat 7 Qs. Al-Qari'ah



Ayat 8 Qs. Al-Qari'ah



Ayat 9 Qs. Al-Qari'ah



Ayat 10 Qs. Al-Qari'ah



Ayat 11 Qs. Al-Qari'ah

f. Tahap Implementasi ( *Implementation* )

Pada tahap implementasi, produk yang sudah selesai dikembangkan diterapkan kepada siswa untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan oleh peneliti. Implementasi produk ini melibatkan penggunaan media *Augmented Reality* dengan menggunakan, laptop, proyektor, dan ponsel agar semua siswa dapat melihat dengan jelas.



Ketika semua siswa siap untuk belajar dan fokus pada media *Augmented Reality* yang ditampilkan, mereka membuka media melalui ponsel dengan cara memindai *barcode* yang telah disiapkan seperti yang di atas. Dalam penggunaan media *Augmented Reality* ini, terjadi interaksi antara pendidik dan siswa mengenai informasi penggunaan media tersebut, serta sesi tanya jawab untuk menjelaskan hal-hal yang belum dipahami oleh siswa. Selain itu, siswa juga mengikuti bacaan ayat Al-Qur'an dalam media. Setelah tampilan-tampilan media *Augmented Reality* selesai dan siswa sudah memahami serta melafalkan bacaan QS. Al-Qari'ah, mereka diminta untuk mengisi angket respon siswa yang telah disediakan.

g. Tahap evaluasi ( *Evaluation* )

Evaluasi merupakan tahap kelima dalam model pengembangan ADDIE. Setelah media *Augmented Reality* diterapkan oleh siswa pada tahap implementasi, langkah selanjutnya adalah siswa mengevaluasi dan memberikan respons menggunakan kuesioner atau angket respons siswa. Tujuan dari evaluasi ini adalah untuk menilai kelayakan media *Augmented Reality* tersebut. Dan pada tahap evaluasi ini menghasilkan nilai 87,9% dimana masuk dalam kriteria sangat baik.

## B. Analisis Data

Analisis data ini bertujuan untuk mengevaluasi hasil uji validitas serta tanggapan siswa terhadap media *Augmented Reality*. Data hasil uji validitas produk yang dikembangkan oleh peneliti diperoleh melalui angket uji validitas yang disampaikan kepada validator, yaitu seorang guru kelas II di MI Islamiyah Karang Dempel, Brebes sebagai ahli materi, dan seorang dosen dari jurusan Pendidikan Anak Usia Dini sebagai ahli media. Selain itu, data tanggapan siswa diperoleh melalui uji respon terhadap siswa kelas II di MI Islamiyah Karang Dempel, Brebes yang telah menjadi objek penelitian.

### 1. Analisis Data Kuantitatif

#### a. Validasi Ahli

##### 1) Validasi ahli media 1 (Sebelum Revisi)

Validasi dari para ahli media dilakukan dengan memeriksa kualitas media *Augmented Reality* menggunakan aplikasi *Assembler* sebagai alat pembelajaran. Para ahli media kemudian diminta untuk menilai media *Augmented Reality* menggunakan aplikasi *Assembler* yang telah dikembangkan sebagai alat pembelajaran untuk al-Qur'an dan hadis. Hasil dari validasi media tersebut dapat dilihat pada tabel gambar di bawah ini:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100 \%$$

$$= \frac{76}{100} \times 100 \%$$

$$= 76 \% \text{ (Valid)}$$

Berdasarkan penilaian oleh ahli media, diketahui bahwa media *Augmented Reality* yang menggunakan aplikasi *Assembler* dalam pernyataan STS, TS, KS, S, dan SS di atas mendapatkan perolehan persentase rata-rata validator sebesar 76%, yang termasuk dalam kategori "valid".

### 2) Validasi ahli media 2 (Setelah Revisi)

Produk yang telah melewati tahap validasi I (sebelum revisi) kemudian diperbaiki untuk meningkatkan kualitas produk. Hasil dari validasi pada tahap II (setelah revisi) dapat dilihat dalam tabel yang ditampilkan di bawah ini.

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100 \%$$

$$= \frac{90}{100} \times 100\%$$

$$= 90 \% \text{ (Sangat Valid)}$$

Dari penilaian validasi oleh ahli media pada tahap II (Setelah Revisi), media *Augmented Reality* yang menggunakan aplikasi *Assembler* mendapatkan presentase hasil sebesar 90%. Dengan nilai akhir ini masuk ke dalam kategori "Sangat Valid". Berdasarkan penilaian dari dosen ahli media, media ini dianggap layak untuk digunakan.

### 3) Validasi materi

Validasi oleh ahli materi dilakukan dengan memeriksa pernyataan terkait dalam penjelasan materi yang terdapat dalam media pembelajaran Al-Qur'an dan hadits berbasis *Augmented Reality* menggunakan aplikasi *Assembler*. Selanjutnya, validator ahli materi diminta untuk memberikan penilaian terhadap media yang telah dikembangkan. Tujuan dari validasi ahli materi ini

adalah untuk mengetahui apakah materi yang disajikan dalam media *Augmented Reality* ini sudah memenuhi indikator yang telah ditetapkan, serta untuk mendapatkan saran dan masukan yang dapat digunakan sebagai bahan penyempurnaan media *Augmented Reality* ini. Hasil dari validasi materi dapat dilihat pada gambar tabel dibawah ini.

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum R}{N} \times 100 \% \\
 &= \frac{70}{75} \times 100\% \\
 &= 93,3 \% \text{ ( Sangat valid )}
 \end{aligned}$$

Dari penilaian validasi oleh ahli materi, media *Augmented Reality* yang menggunakan aplikasi *Assembler* meraih presentase hasil sebesar 93,3%. Dengan nilai akhir 100% ini, masuk ke dalam kategori "Sangat Valid". Berdasarkan penilaian dari dosen ahli materi, media ini dianggap layak untuk digunakan.

Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan dan perolehan nilai dari kedua validator, produk media *Augmented Reality* ini dinilai layak dan dapat digunakan dalam penelitian untuk membantu siswa dalam membaca Al-Qur'an dan memahaminya dengan menggunakan media *Augmented Reality* ini.

#### **b. Hasil Respon Siswa Terhadap Media *Augmented Reality***

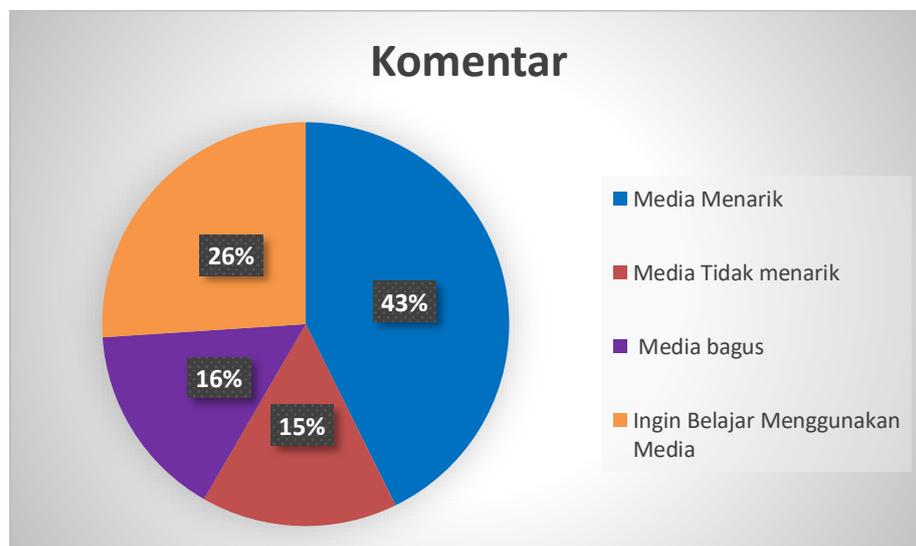
Pada bulan Mei 2024, dilakukan uji coba produk media *Augmented Reality* dengan menggunakan aplikasi *Assembler Edu* kepada siswa kelas II B yang berjumlah 29 siswa. Berikut adalah data kuantitatif hasil respon siswa terhadap media *Augmented Reality* menggunakan aplikasi *Assembler*.

Presentase respon (  $x$  )

$$\begin{aligned}
 &= \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100 \% \\
 &= \frac{255}{1 \times 10 \times 29} \times 100 \% \\
 &= \frac{255}{290} \times 100 \% \\
 &= \mathbf{87,9 \%}
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil dari respon siswa terhadap media *Augmented Reality* menggunakan aplikasi *Assembler Edu* memperoleh nilai dengan presentase 87,9 % dan termasuk kedalam kategori sangat baik . Maka dapat disimpulkan bahwa media *Augmented Reality* layak digunakan dan dapat digunakan sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran untuk kelas II pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits materi Qs. Al-Qari'ah. Artinya media *Augmented Reality* dinyatakan “ Sangat Layak “.

## 2. Analisis Data Kualitatif



**Gambar 4.10 Diagram Komentar Siswa**

Berdasarkan komentar yang diberikan oleh siswa kepada peneliti, terlihat bahwa sebagian besar siswa, sebesar 43%, sangat tertarik menggunakan media *Augmented Reality* ini. Sebanyak 26% siswa menunjukkan minat untuk belajar menggunakan media *Augmented*

*Reality*, sementara 16% menganggap media tersebut sangat bagus, dan 15% menyatakan bahwa media *Augmented Reality* kurang menarik.

### C. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan media augmented reality dan menilai kelayakan dari produk yang dihasilkan, yaitu media *Augmented Reality* AR. Penggunaan teknologi AR dalam media pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan memfasilitasi pemahaman materi yang disampaikan. Melalui *Augmented Reality*, pembelajaran menjadi lebih menarik dengan membawa siswa ke dalam pengalaman visual baru, yang memungkinkan mereka untuk lebih mudah memahami konsep-konsep kompleks yang sebelumnya sulit dipahami (Yuliono, T., Sarwanto, 2018).

Berikut adalah penjabaran ketercapaian tujuan penelitian yang telah dilakukan :

#### 1. Hasil Pengembangan Media *Augmented Reality* Menggunakan Aplikasi *Assembler*

Peneliti menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi, dalam pengembangan media augmented reality berupa aplikasi. Dengan demikian, melalui model ADDIE, peneliti berhasil mengembangkan produk media *Augmented Reality* yang dapat dioperasikan melalui ponsel pintar dengan menggunakan aplikasi *Assembler* atau *Barcode* yang sudah disiapkan.

Tahap awal pada penelitian dan pengembangan ini yakni *Analyze* (analisis). Ditahap ini terdapat 3 tahap analisis yaitu analisis peserta didik, analisis materi dan analisis kurikulum. Pada tahap analisis ini untuk memahami kebutuhan peserta didik, peneliti melakukan wawancara dengan guru untuk mengetahui hambatan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran, khususnya terkait kemampuan membaca Al-Qur'an. Wawancara dilakukan dengan guru Al-Qur'an dan Hadits

yang juga menjabat sebagai wali kelas II di MI Islamiyah Karang Dempel, Brebes. Analisis juga dilakukan terhadap materi, dengan memilih materi QS. Al-Qariah sebagai fokus penelitian karena dianggap dapat membantu siswa dalam melafalkan dan memahami Al-Qur'an melalui penggunaan media *Augmented Reality*. Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan indikator materi QS. Al-Qariah disesuaikan berdasarkan saran dari guru mata pelajaran dan wali kelas II tersebut. Analisis kurikulum dilakukan untuk memahami KI, KD, serta indikator pencapaian tujuan pembelajaran, merujuk pada buku kelas II Al-Qur'an Hadits dengan materi QS. Al-Qari'ah dan KMA No.183 Tahun 2019. Hasil analisis tersebut menjadi dasar dalam pengembangan media *Augmented Reality*.

Selanjutnya pada tahap *design* ( perancangan ), Peneliti mengembangkan media pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis berbasis *Augmented Reality* dengan menggunakan aplikasi *Assembler*. Proses pengembangan dimulai dari tahap menentukan desain, warna, dan menu pada setiap tombol aplikasi yang diperlukan. Selanjutnya, peneliti menetapkan komponen pendukung yang diperlukan selama tahap pengembangan pembelajaran. Hasil dari desain media *Augmented Reality* mencakup berbagai elemen yang relevan. Media ini dikembangkan dengan bantuan aplikasi *Assembler* yang menyediakan beragam elemen 3D untuk menciptakan tampilan yang diinginkan. Aplikasi *Assembler* juga menyediakan beragam templat dan tema 3D, termasuk desain slide dengan variasi warna, font, dan filter yang sesuai dengan kebutuhan. *Design* (Perancangan) dari halaman media *Augmented Reality* mencakup Ayat Al-Qur'an (QS. Al-Qari'ah), animasi gambar 3D yang terkait dengan ayat tersebut, suara pembacaan Al-Qur'an, dan arti dari ayat tersebut. Selain itu, peneliti mengidentifikasi komponen pendukung media seperti gambar animasi 3D, referensi desain, dan tema yang mendukung konsep pembelajaran yang disampaikan.

Pada tahap ketiga, yang disebut sebagai tahap *development* ( pengembangan ), media *Augmented Reality* diimplementasikan sesuai dengan rancangan yang telah disusun sebelumnya. Setelah produk selesai, langkah selanjutnya adalah melakukan validasi melalui pengisian angket. Menurut (Ariskasari, D., 2019), tujuan dari validasi adalah untuk mengidentifikasi kelemahan dan kekurangan media tersebut serta mendapatkan saran dan masukan yang dapat digunakan sebagai panduan untuk memperbaiki media tersebut. Validasi juga bertujuan untuk menilai apakah media tersebut layak digunakan sebelum diuji coba kepada siswa.

Pada tahap ini, media *Augmented Reality* dievaluasi dari beberapa aspek, termasuk aspek media, rekayasa perangkat lunak, dan kebermanfaatan melalui uji validasi oleh validator media. Selain itu, terdapat penilaian terhadap ketepatan materi, bahasa, dan penyajian oleh validator materi. Berdasarkan penilaian tersebut, media *Augmented Reality* menerima masukan revisi, seperti perubahan jenis dan ukuran *font* yang sesuai, perbaikan gambar animasi 3D agar sesuai dengan maksud ayat Qs. Al-Qari'ah, dan penyesuaian latar belakang sesuai dengan warna. Peneliti kemudian melakukan perbaikan pada media *Augmented Reality* setelah menerima saran dan masukan dari validator ahli media maupun ahli materi. Semua penjelasan tersebut telah dibahas dalam hasil penelitian.

Tahap implementasi, yaitu tahap dimana media *Augmented Reality* yang telah dinyatakan layak diuji coba oleh 29 siswa kelas II B di MI Islamiyah Karang Dempel, Brebes. Para siswa menggunakan media *Augmented Reality* dengan mengoperasikannya melalui aplikasi Assembler yang telah diinstal pada handphone yang telah disiapkan. Mereka belajar tentang Qs. Al-Qari'ah, yang menceritakan tentang hari kiamat, dilengkapi dengan gambaran matahari dan bumi bertabrakan, serta gambar animasi 3D lainnya yang terdapat dalam media *Augmented Reality*.

Tahap terakhir adalah evaluasi, tahap kelima ini melibatkan penilaian media *Augmented Reality* oleh siswa menggunakan angket respons siswa.

### LEMBAR ANGKET RESPON SISWA

#### PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AL-QUR'AN HADITS BERBASIS AUGMENTED REALITY MENGGUNAKAN APLIKASI ASSEMBLER DIKELAS II MI ISLAMIYYAH KARANG DEMPEL,BREBES

Nama Sekolah	: MI Islamiyyah
Kelas	: II
Nama Siswa	:
No. Absen	:

#### A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Tulis data diri Anda pada kolom yang telah disediakan
2. Bacalah angket penelitian dengan teliti
3. Berilah tanda centang ( $\checkmark$ ) pada kolom yang tersedia, dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat dua alternatif jawaban yaitu :  
 “YA” : Setuju  
 “TIDAK” : Tidak Setuju
4. Bila telah selesai mengisi lembar angket mohon segera dikumpulkan
5. Selamat mengisi angket ini dan terimakasih atas partisipasi Anda dalam mengisi angket penelitian ini.

#### B. TABEL PERNYATAAN

No.	Pernyataan	Skala penilaian	
		“YA”	“TIDAK”

1.	Apakah guru menjelaskan penggunaan media <i>Augmented Reality</i> dengan mudah		
2.	Apakah saya merasa konten media sesuai dengan pembelajaran		
3.	Apakah media <i>Augmented Reality</i> membuat belajar lebih menarik		
4.	Apakah tulisan dimedia <i>Augmented Reality</i> dapat dilihat dengan jelas		
5.	Apakah gambar animasi dalam media <i>Augmented Reality</i> cukup menarik		
6.	Apakah suara dalam media <i>Augmented Reality</i> cukup jelas untuk didengar		
7.	Apakah materi dalam media dapat difahami dengan jelas		
8.	Apakah media <i>Augmented Reality</i> bisa digunakan dengan handpone		
9.	Apakah barcode bisa discan menggunakan handpone		
10.	Apakah media dapat digunakan dimana saja		

### KOMENTAR SISWA

.....

.....

.....

.....

.....

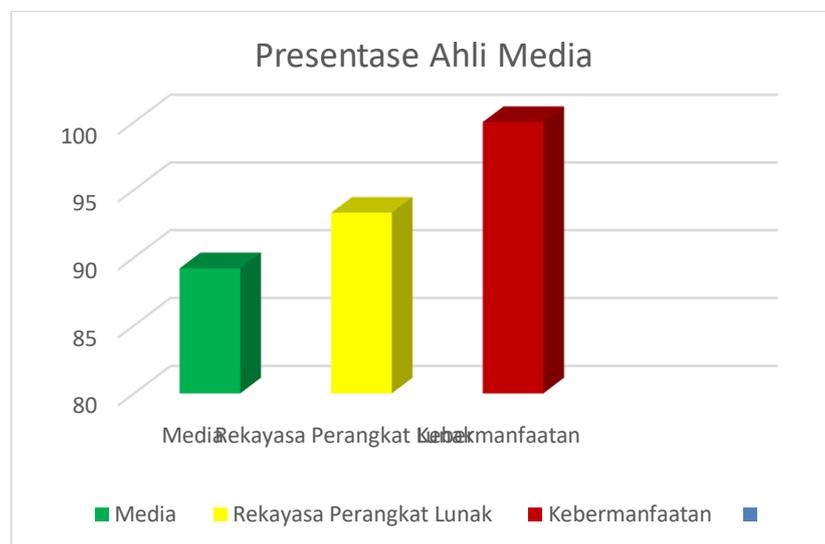
.....

.....

Selain memberikan tanggapan, siswa juga memberikan komentar dan saran yang telah disediakan diatas. Pada tahap ini, evaluasi bertujuan untuk menilai tingkat kelayakan dari media *Augmented Reality*.

## 2. Kelayakan Media Augmented Reality

Kelayakan suatu media dapat dipastikan ketika telah memenuhi kriteria tertentu dari berbagai aspek. Menurut Fadli (2019) dalam thesis (Laila, 2021) sebuah media pembelajaran dianggap layak jika semua aspek yang dinilai dalam angket validasi ahli mencapai lebih dari 68%, dengan kategori layak hingga sangat layak. Aspek-aspek yang dianggap sebagai penentu kelayakan dalam lembar ahli media meliputi desain tampilan media, rekayasa perangkat lunak, dan kebermanfaatan. Sementara itu, kelayakan dalam lembar ahli materi meliputi ketepatan materi, bahasa, dan penyajian. Berikut grafik rata-rata presentase ahli media.

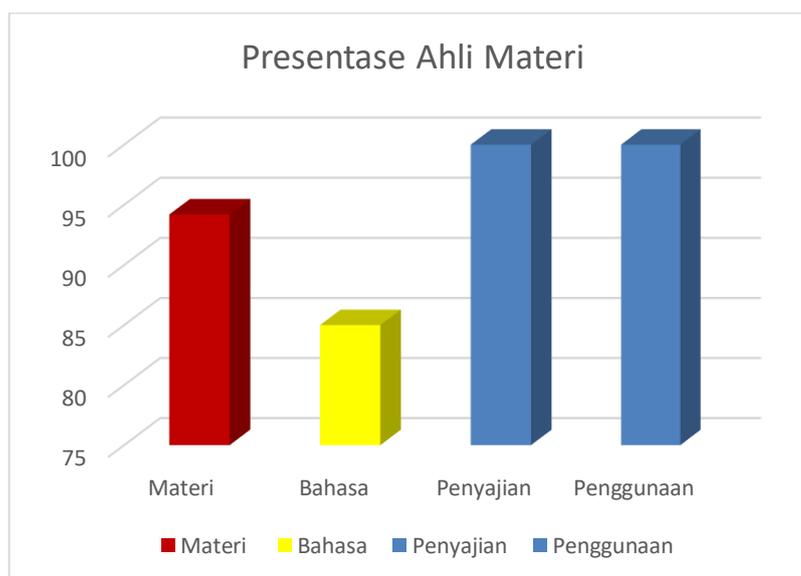


**Gambar 4.11 Diagram Presentase Ahli Media**

Dari grafik di atas, dapat dilihat bahwa rata-rata presentase pada aspek media adalah 89,2% dengan kategori "sangat layak", aspek rekayasa perangkat lunak mencapai 93,3% dengan kategori "sangat

layak", dan aspek kebermanfaatan media mencapai 100% dengan kategori "sangat layak".

Penilaian kelayakan yang dilakukan oleh validator ahli materi melibatkan aspek ketepatan materi, bahasa, penyajian, dan penggunaan. Persentase hasil validasi ahli materi tertera dalam grafik di bawah ini.



**Gambar 4.12 Diagram Presentase Ahli Materi**

Dari presentase per aspek ahli materi dalam grafik di atas, terlihat bahwa pada aspek ketepatan materi, persentasenya mencapai 94,2% dengan kategori "sangat layak". Aspek bahasa mencapai 85% dengan kategori "sangat layak", aspek penyajian mencapai 100% dengan kategori "sangat layak", dan aspek penggunaan mencapai 100% dengan kategori "sangat layak".

### 3. Kepraktisan Media *Augmented Reality*

Dalam tahap evaluasi, analisis kepraktisan media *Augmented Reality* dapat diukur melalui penggunaan angket respon siswa. Angket tersebut menyajikan pernyataan dengan lima pilihan jawaban kriteria skala likert. Berdasarkan hasil penelitian, nilai kelayakan yang diperoleh adalah 87,9%, dengan kategori "sangat layak". Oleh karena itu, media *Augmented Reality* dapat dianggap sangat praktis sebagai media pembelajaran untuk belajar membaca dan memahami Qs. Al-Qari'ah (hari kiamat).

Kepraktisan media *Augmented Reality* dinilai berdasarkan dua aspek, yakni aspek hasil media dan aspek penggunaan media. Dari segi hasil media, sebagian siswa menikmati tampilan media *Augmented Reality* yang berwarna sesuai tema Qs, Al-Qari'ah, mengenai hari kiamat, yang pada gilirannya meningkatkan minat belajar terhadap materi yang terdapat di dalamnya. Selain itu, rata-rata siswa menganggap materi yang disajikan sangat jelas dan ringkas, memudahkan pemahaman mereka. Mereka juga sangat antusias dalam belajar membaca ayat Qs. Al-Qari'ah karena ditampilkan secara inovatif dengan menggunakan objek 3D tentang Hari Kiamat. Dari aspek penggunaan media, siswa menilai *Augmented Reality* mudah digunakan; hanya dengan memindai kode batang melalui ponsel mereka, mereka dapat melihat informasi tentang hari kiamat dan mengikuti bacaan ayat Qs. Al-Qari'ah yang ada dalam media tersebut.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Penelitian dan pengembangan media *Augmented Reality* dengan menggunakan aplikasi *Assembler* dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadits menghasilkan produk berupa media *Augmented Reality* yang dibuat secara daring melalui aplikasi *Assembler* dan dapat diakses melalui perangkat handphone maupun laptop. Media *Augmented Reality* ini telah memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran dengan kategori *Augmented Reality*. Berikut adalah tinjauan produknya:

1. Penelitian pengembangan media *Augmented Reality* dengan menggunakan aplikasi *Assembler* pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits, khususnya materi Qs. Al-Qari'ah bagi siswa kelas II MI Islamiyah Karang Dempel, Brebes, telah dikembangkan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu: 1. Analisis kebutuhan (tahap analisis) untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa. 2. Perancangan isi media *Augmented Reality* dalam aplikasi *Assembler* (tahap desain) untuk memastikan kesesuaian dengan kurikulum dan pemahaman siswa. 3. Pengembangan produk, uji coba validasi oleh ahli media dan ahli materi, serta revisi produk (tahap pengembangan) guna memastikan kualitas dan keefektifan media. 4. Implementasi uji coba media *Augmented Reality* menggunakan aplikasi *Assembler* pada 29 siswa kelas II B MI Islamiyah Karang Dempel, Brebes (tahap implementasi) untuk mengevaluasi penggunaan media dalam konteks nyata. 5. Evaluasi melalui angket respon siswa (tahap evaluasi) untuk mengukur keefektifan dan penerimaan siswa terhadap media *Augmented Reality* yang dikembangkan.
2. Hasil validasi oleh ahli materi oleh walikelas II B mencapai 93,3%, dan validasi oleh ahli media oleh dosen PIAUD mencapai 90%, dapat disimpulkan bahwa produk media *Augmented Reality* menggunakan aplikasi *Assembler* layak digunakan sebagai media AR dalam

pembelajaran. Produk ini dikategorikan sebagai sangat valid atau sangat layak sebagai media dalam proses pembelajaran.

3. Uji respons siswa kelas II B telah dilakukan, menghasilkan persentase 87,9%. Dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwa produk media *Augmented Reality* dengan aplikasi *Assembler* sebagai alat pembelajaran untuk memahami materi Qs. Al-Qari'ah tentang hari kiamat dapat dikategorikan sebagai sangat baik atau sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian, saran yang dapat disampaikan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa:

Siswa sebaiknya memanfaatkan gawai atau gadget seperti smartphone tidak hanya untuk bermain game, melainkan juga untuk memaksimalkan pembelajaran melalui penggunaan aplikasi pembelajaran seperti *Assembler* atau aplikasi lainnya.

2. Bagi guru ;

Dalam proses pembelajaran seharusnya memanfaatkan perkembangan teknologi, termasuk penggunaan aplikasi pembelajaran seperti *Assembler* atau aplikasi lainnya, yang disesuaikan dengan metode yang sesuai untuk meningkatkan minat dan keaktifan siswa sehingga suasana belajar tidak monoton.

3. Bagi peneliti selanjutnya;

Di masa mendatang, disarankan untuk mengembangkan penggunaan teknologi *Augmented Reality* pada mata pelajaran dan materi yang berbeda, serta menambahkan fitur-fitur menarik lainnya dalam pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, P. S., Usman, H. (2008). *Metodologi Penelitian Sosial. Indonesia : Bumi Aksara.*
- Amamah, H. (2016). *Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Mapel Al-Qur'an Hadis Materi Surat Al-Bayyinah Melalui Penerapan Metode Drill Kelas VI MI Nashriyah Mranggen Tahun Pelajaran 2015/2016.*
- Apri, M. I. Z., & Yakin, H. H. (2021). Strategi Guru Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist. *Jurnal Pendidikan Islam, 1*(1), 1–8.  
<https://doi.org/https://doi.org/https://doi.org/10.51806/an-nahdlah.v1i1.8>
- Ar Rasikh. (2019). Pembelajaran Al-Qur'an Hadits di Madrasah Ibtidaiyah: Studi Multisitus pada Madrasah Ibtidaiyah Negeri Model Sesela dan Madrasah Ibtidaiyah At Tahzib Kekait Lombok Barat. *Jurnal Penelitian Keislaman, 15*(1), 14–28. <https://doi.org/10.20414/jpk.v15i1.1107>
- Ariskasari, D., & P. D. D. (2019). Pengembangan Model Matematika Berbasis Problem Solving Pada Materi Vektor. *Desimal : Jurnal Matematika, 2*(( 3 )), 249–258.
- Burhanudin Ahmad. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Dasar Elektronika. (*Skripsi Program Sarjana Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta*), 2–3.
- Carolina, Y. Dela. (2022). Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Interaktif 3D untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Digital Native. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru, 8*(1), 10–16.  
<https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i1.448>
- Damanik, S. A., Silaban, R., & Nurfajriani. (2024). *Pengembangan Media Mobile Augmented Reality ( AR ) untuk Siswa Kelas XII SMA pada Materi Senyawa Turunan Alkana. 13*(2), 2203–2216.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.58230/27454312.735>
- Dick, W, Carey, L. & Carey, J. O. (2005). *The systematic design of instruction.*
- direktur jendral pendidikan islam. (2022). *Capaian Pembelajaran PAI dan*

*Bahasa Arab pada Madrasah.*

- Fa'atin, S. (2017). Pembelajaran Qur'an Hadits Di Madrasah Ibtidaiyah Dengan Pendekatan Integratif Multidisipliner. *Elementary*, 5(2), 397.
- Farhan Sagara, A. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUGMENTED REALITY VERSI ANDROID PADA MATERI VIRUS.*
- Fitriani Eka, S., Muhsinah, A., & Dedi, K. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran IPA menggunakan Augmented Reality (AR) Berbasis Android pada Siswa Kelas III SDN 015 Tarakan. *Widyagogik*, 6(1), 57–72.
- Hake, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Augmented Reality pada Materi Volume Kubus dan Balok di Kelas V Sekolah Dasar di Kota Padang. *Journal of Basic Education Studies*, 5(2), 15–23.
- Ikmal, H., & Setianingrum, S. A. (2018). Strategi Guru Al-Qur'an Hadits Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Membaca Al-Qur'an Peserta Didik. *Akademika*, 12(02), 212–223. [https://doi.org/https://doi.org/10.30736/adk.v12i02.180](https://doi.org/10.30736/adk.v12i02.180)
- Ilmawan Mustaqim. (2016). “Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran.” *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(02), 180.
- Jaya, S. A. F. (2019). Al-Qur'an Dan Hadis Sebagai Sumber Hukum Islam. *Jurnal Indo-Islamika*, 9(2), 204–216. <https://doi.org/10.15408/idi.v9i2.17542>
- Joefrie Yuri Y dan Anshori Yusuf. (2011). Teknologi Augmented Reality. *2018 Fourth International Conference on Computing Communication Control and Automation (ICCUBEA)*, 31(June), 36–48.
- Koerniantono, M. E. K. (2019). Pendidikan Sebagai Suatu Sistem. *SAPA - Jurnal Kateketik Dan Pastoral*, 4(1), 59–70. <https://doi.org/10.53544/sapa.v4i1.69>
- Kurniasih, D. (2022). Pembelajaran Al- Qur'an Hadits Di Madrasah Ibtidaiyah: Studi Pada MIS Nurul Iman BD Makmur. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Madrasah*, 2, 81–88.
- Laila, M. E. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SOL-AR (SOLAR SYSTEM AUGMENTED REALITY) PADA MUATAN Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk Memperoleh.*
- Mahendra, M. K. I., Sindu, I. G. P., & Divayana, D. G. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Book 2 Dimensi Sub Tema

- Lingkungan Alam di PAUD Telkom Singaraja. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(1), 1.  
<https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i1.30217>
- melinda, tizsa rizky. (2018). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Metode Problem Solving Siswa Kelas Iv Min 1 Adirejo Kecamatan Pekalongan Kabupaten Lampung Timur*. INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO.
- Mukmin, B. A., & Zunaidah, F. N. (2018). Pengembangan Bahan Ajar DELIKAN Tematik Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Siswa Sekolah Dasar di Kota Kediri. *Jurnal Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 5(2), 145–158.
- Mustaqim, I., & Kurniawan, N. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Perakitan Komputer Bermuatan Augmented Reality untuk Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1((1)), 36–48.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.17977/um034v29i2p97-115>.
- Mustaqim Ilmawan. (2016). PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2), 174.
- Najih, M. (2017). Tafsir Surat Al-Qa>Ri'ah (Studi Analisis Tafsir Al-Mis{Ba>H} Karya M. Quraish Shihab dan Tafsir Al-Azha>R Karya Hamka). In *Universitas Nusantara PGRI Kediri (Vol. 01)*.
- Nastiar, M. A. (2023). Unsur Balaghah Dalam Surah Al-Qari ' ah ( Telaah Kitab Shafwah al-Tafasir ). *Jurnal Ilmu Agama*, 24(1), 1–19.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.19109/jia.v23i2.15064>
- nugrohadhi suptono dan Muchamad Taufiq Anwar. (2022). Pelatihan Assembler Edu untuk Meningkatkan Keterampilan Guru Merancang Project-based Learning Sesuai Kurikulum Merdeka Belajar. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran*, 16(no.1), 77–80.
- Ossy, W. D. E., Zaini, T., & Bahri, B. (2016). Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Sistem. *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*, 2(8), 122–131.
- Pakpahan, A. fernando. (2021). Metodologi Penelitian Ilmiah. (Medan: Yayasan

*Kita Menulis).*

- Pradana, R. W. (2020). Penggunaan Augmented Reality Pada Sekolah Menengah Atas. *Teknologi Pendidikan, 5*, 97–115.
- Pramono, A. (2013). Media Pendukung Pembelajaran Rumah Adat Indonesia Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal ELTEK, 11*(01), 1693–4024.
- Putra, P., & Syafrudin, S. (2020). Scramble Learning Model to Improve the Ability Reading the Quran in Elementary School/Model Pembelajaran Scramble untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Quran pada Mata Pelajaran Al-Quran Hadits di Madrasah Ibtidaiyah. *Journal AL-MUDARRIS, 3*(1), 26. <https://doi.org/10.32478/al-mudarris.v3i1.332>
- Putri, K. E., & Wiguna, F. A. (2020). *Augmented Reality Based Learning Media In Fotosynthesis Material. Jurnal Penelitian Pendidikan IPA. 5*(1).
- Rofi'ah, I. (2023). *PENGGUNAAN MEDIA ASSEMBLR EDU BERBASIS AUGMENTED REALITY UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V-A PADA MATERI ORGAN GERAK MANUSIA DI MIN 2 KOTA SURABAYA.*
- Rusnandi, E., Sujadi, H., & FN, E. (2016). Augmented Reality (ar) pada pengembangan media pembelajaran pemodelan bangun ruang 3D untuk siswa Sekolah Dasar. *INFOTECH Journal, 1*.
- Saputro, R.E., Surya, D. . (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan. *Jurnal Buana Informatika, 6*(2).
- Saurina, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal IPTEK, Fakultas Teknik, 20*.
- SIMAMORA, S. (2024). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUGMENTED REALITY TERHADAP HASIL BELAJAR RANAH KOGNITIF PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN.*
- Siti Mu'arofa, M. M. M. (2018). Penerapan Metode Peer Lessons Dalam Meningkatkan Hafalan Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Di Mi Roudlotul Mustarsyidin Bakalan. *Jurnal Mafhum, Volume 3 Nomor 2, November 2018, 3*(November), 251–266.
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar, 4*(1), 29. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>

- Wibowo, V. R., Eka Putri, K., & Amirul Mukmin, B. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Materi Penggolongan Hewan Kelas V Sekolah Dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(1), 58–69. <https://doi.org/10.53624/ptk.v3i1.119>
- Yuliono, T., Sarwanto, & R. P. (2018). Keefektifan media pembelajaran Augmented Reality terhadap penguasaan konsep sistem pencernaan manusia. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(3), 65–84.

# LAMPIRAN

## Lampiran 1. SK Pembimbing

**SURAT KEPUTUSAN**  
**DEKAN FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) SYEKH NURJATI CIREBON**  
 Nomor : 1917/In.08/F.I.1/PP.009 /4/2024  
**TENTANG**  
**PEMBIMBING PENYUSUNAN SKRIPSI MAHASISWA**  
**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN IAIN SYEKH NURJATI CIREBON**  
**DEKAN FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Menimbang : a. bahwa dalam rangka menunjang kelancaran pelaksanaan penyusunan skripsi mahasiswa Program Sarjana Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Nomor :0/In.08/F.I.1/PP/00.9/1/2023. tentang Pembimbing Penyusunan Skripsi Mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan IAIN Syekh Nurjati Cirebon dan ditetapkan melalui keputusan Dekan;  
 b. bahwa Saudara yang namanya tercantum dalam Keputusan ini dipandang mampu dan memenuhi syarat untuk menjadi Pembimbing Skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;  
 2. Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen;  
 3. Peraturan Pemerintah RI Nomor 60 Tahun 1999 jo Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan Nomor 66 Tahun 2010 tentang Perubahan Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010;  
 4. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan;  
 5. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 37 Tahun 2009 tentang Dosen;  
 6. Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2013 tentang Organisasi dan Tata Kerja IAIN Syekh Nurjati Cirebon;  
 7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 36 Tahun 2014 tentang Statuta IAIN Syekh Nurjati Cirebon;  
 8. Panduan Pendidikan Program Sarjana ( S1) Tahun Akademik 2024/2025.

**MEMUTUSKAN**

Menetapkan :  
 Pertama : Terhitung mulai tanggal 2 April 2024 mengangkat :

1. **Drs. Aceng Jaelani, M.Ag**  
 2. **Misbah Binasdevi, M.Pd**

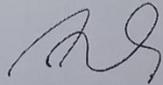
Sebagai Pembimbing penyusunan Skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : Devi Mayla Nurfaiza  
 NIM : 2008107058  
 Semester : VIII  
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Al-Qur'an Hadits Berbasis Augmented Reality Menggunakan Aplikasi Assembler Dikelas II MI Islamiyah Karang Dempel, Brebes

Kedua : Kepada Pembimbing diberikan honorarium sesuai dengan ketentuan yang berlaku.  
 Ketiga : Keputusan ini berlaku untuk Semester Genap terhitung mulai tanggal 1 April- 31 Juni 2024, dengan ketentuan apabila terdapat kekeliruan dalam penetapan ini akan diadakan perubahan dan perbaikan sebagaimana mestinya.

KUTIPAN Keputusan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Cirebon  
 Tanggal : 2 April 2024  
 a.n. Dekan  
 Wakil Dekan Bidang Akademik  
 dan Pengembangan Lembaga,

  
**Dr. H. Atikah Syamsi, M.Pd.i**  
 NIP. 19840413 201101 2 010

Tembusan :  
 1. Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.  
 2. Dosen Pembimbing untuk diketahui dan dilaksanakan.  
 3. Kabag TU Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.

## Lampiran 2. Surat Pengantar Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI**  
**SYEKH NURJATI CIREBON**  
**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
 Jl. Perjuangan By Pass Sunyaragi 45132  
 Telepon (0231) 481264 Faksimili (0231) 489926  
 Website: info.syekhnurjati.ac.id E-mail: info@syekhnurjati.ac.id

---

**SURAT PENGANTAR PENELITIAN**  
 Nomor : 0443 /In.08/F.I.1/PP. 00. 9/1/2024

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri Syekh Nurjati Cirebon,  
 menerangkan bahwa yang namanya tersebut di bawah ini :

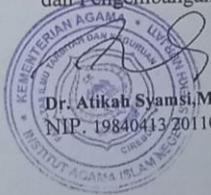
Nama : Devi Mayla Nurfaiza  
 Tempat/Tgl. Lahir : 19 Oktober 2003  
 NIM : 2008107064  
 Smtr dan Proram Studi : VIII/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
 Alamat : Limbangan 02/03 kec. Losari Kab. Brebes

Akan Melaksanakan penelitian dalam rangka penyusunan Sekripsi yang berjudul:  
 Pengembangan Media Pembelajaran Al-Qur'an Hadits Berbasis Augmented Reality Menggunakan  
 Aplikasi Assembler Dikelas II MI Islamiyah Karang Dempel, Brebes  
 Penelitian ini dilaksanakan selama 3 (Tiga) bulan mulai tanggal 17 Januari - 31 Maret 2024  
 Teknik pengumpulan data :

1. Dokumentasi
2. Observasi
3. Wawancara

Demikian disampaikan, dan kepada yang berkepentingan harap menjadi maklum atas perhatian dan  
 bantuan saudara, kami ucapkan terima kasih.

Cirebon, 15 Januari 2024  
 a.n. Dekan  
 Wakil Dekan Bidang Akademik  
 dan Pengembangan Lembaga



**Dr. Atikah Syamsi, M.Pd.I**  
 NIP. 19840413 201101 2 010

### Lampiran 3. Surat Izin Penelitian


**YAYASAN AL HIDAYAH KARANGDEMPEL**  
 NOTARIS WIDHYASIH PREMONOWATI, SH., MKn AKTA NO. 116  
**MI ISLAMIYAH**  
**KARANGDEMPEL KEC. LOSARI KAB. BREBES**  
**STATUS TERAKREDITASI A**  
**Email: karangdempelmiislamiyah@yahoo.coo.id**  
 Alamat : Jl. KH. Ahmad Abdul Hadi Karangdempel Kecamatan Losari Kabupaten Brebes 52255

**SURAT KETERANGAN IJIN**  
 Nomor : 047/MI.K/SK.P/01/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala MI Islamiyah, Karangdempel Kecamatan Losari Kabupaten Brebes, memberikan **ijin** kepada:

N a m a : **Devi Mayla Nurfaiza**  
 NIM : 2008107058  
 Mahasiswa : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
 Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Untuk mengadakan Penelitian Skripsi, dengan judul:  
 “ Pengembangan media pembelajaran Al-Qur’an Hadits berbasis augmented Reality menggunakan aplikasi assembler “ di kelas II MI Islamiyah, Karangdempel Kecamatan Losari Kabupaten Brebes.

Waktu Penelitian : 13 Januari – 31 Maret 2024

Demikian Surat Keterangan ijin ini kami buat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Karangdempel, 15 Januari 2024  
 Kepala Madrasah,  
  
 Abdullah, S.Pd.I  
 NIP.

## Lampiran 4. Surat Permohonan Validasi Instrumen Penelitian Ahli Materi

**KEMENTERIAN AGAMA RI**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) SYEKH NURJATI CIREBON**  
**JURUSAN PGMI FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN**  
 Alamat: Jl. Perjuangan By Pass Sunyaragi Telp. (0231) 481264 Fax. (0231) 489926 Cirebon 45132  
 Website : [www.iainyekhnurjaticrb.ac.id/pgmi](http://www.iainyekhnurjaticrb.ac.id/pgmi) E-mail: [pgmi@syekhnurjati.ac.id](mailto:pgmi@syekhnurjati.ac.id)

---

**SURAT PERMOHONAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN**  
 Nomor: 1559 In.08/J.I.3/P.009/II/2024

Hal : Permohonan Validasi Instrumen Penelitian  
 Lampiran : 1 Bendel

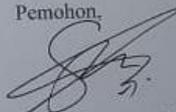
Kepada Yth,  
 Bapak/Ibu Kumaeri, S.Pd.I  
 Di MI Islamiyah

Sehubungan dengan pelaksanaan tugas penyusunan Skripsi/Tugas Akhir, dengan ini saya:

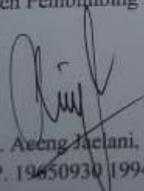
Nama : Devi Mayla Nurfaiza  
 NIM : 2008107059  
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah ibtidiyah  
 Judul Penelitian : Pengembangan Pembelajaran Al-Qur'an Hadits Berbasis Augmented Reality Menggunakan Aplikasi Assembler dikelas II MI Islamiyah Karang dempel, Brebes

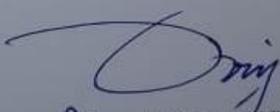
dengan hormat mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan validasi terhadap Instrumen Penelitian Skripsi/Tugas Akhir yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan: (1) proposal Skripsi/Tugas Akhir, (2) kisi-kisi Instrumen Penelitian Skripsi/Tugas Akhir, dan (3) draf Instrumen Penelitian Skripsi/Tugas Akhir.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Cirebon, 27 Maret 2024  
 Pemohon,  
  
 Devi Mayla Nurfaiza  
 NIM. 2008107059

Mengetahui,

Dosen Pembimbing Skripsi/Tugas Akhir  
  
 Drs. Aeng Jaclani, M.Ag  
 NIP. 19650930 199402 1 001

Ketua Jurusan  
  
 Ahmad Arifuddin, M.Pd  
 NIP. 19880730 201503 1 005



**KEMENTERIAN AGAMA RI**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) SYEKH NURJATI CIREBON**  
**JURUSAN PGMI FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN**  
 Alamat: Jl. Perjuangan By Pass Sunyaragi Telp. (0231) 481264 Fax. (0231) 489926 Cirebon 45132  
 Website : [www.iainsyekhnurjaticrb.ac.id/pgmi](http://www.iainsyekhnurjaticrb.ac.id/pgmi) E-mail: [pgmi@syekhnurjati.ac.id](mailto:pgmi@syekhnurjati.ac.id)

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Kumaeri, S.Pd.I  
 NIP : -  
 Jurusan/Instansi : Guru/ Wali kelas II

menyatakan bahwa Instrumen Penelitian Skripsi/Tugas Akhir atas nama mahasiswa:

Nama : Devi Mayla Nurfaiza  
 NIM : 2008107050  
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Al-Qur'an Hadits Berbasis Augmented Reality Menggunakan Aplikasi Assembler dikelas II MI Islamiyah Karang dempel, Brebes

Setelah dilakukan kajian atas Instrumen Penelitian Skripsi/Tugas Akhir tersebut dapat dinyatakan:

- Layak digunakan untuk penelitian  
 Layak digunakan dengan perbaikan  
 Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

dengan catatan dan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Cirebon, 30 Maret 2024  
 Validator,

Kumaeri, S.Pd.I  
 NIP. -

Catatan:

Beri Tanda ✓



**KEMENTERIAN AGAMA RI**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) SYEKH NURJATI CIREBON**  
**JURUSAN PGMI FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Perjuangan By Pass Sunyaragi Telp. (0231) 481264 Fax. (0231) 489926 Cirebon 45132  
 Website : [www.iainsyekhnurjatircb.ac.id/pgmi](http://www.iainsyekhnurjatircb.ac.id/pgmi) E-mail: [pgmi@syekhnurjati.ac.id](mailto:pgmi@syekhnurjati.ac.id)

**HASIL VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN**

Nama : Devi Mayla Nurfaiza  
 NIM : 2008107059  
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Al-Qur'an Hadits Berbasis Augmented Reality Menggunakan Aplikasi Assembler dikelas II MI Islamiyah Karang dempel, Brebes

No.	Variabel	Saran/Tanggapan

Cirebon, 30 Maret .....2024  
 Validator,

Kumaeri, S.Pd.I  
 NIP.-





**KEMENTERIAN AGAMA RI**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) SYEKH NURJATI CIREBON**  
**JURUSAN PGMI FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN**  
 Alamat: Jl. Perjuangan By Pass Sunyaragi Telp. (0231) 481264 Fax. (0231) 489926 Cirebon 45132  
 Website : [www.iainsyekhnurjaticrb.ac.id/pgmi](http://www.iainsyekhnurjaticrb.ac.id/pgmi) E-mail: [pgmi@syekhnurjati.ac.id](mailto:pgmi@syekhnurjati.ac.id)

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Yuyu Mega Purnamasari, M.Pd  
 NIP : 199403252020122015  
 Jurusan/Instansi : PIAUD IAIN Syekh Nurjati Cirebon

menyatakan bahwa Instrumen Penelitian Skripsi/Tugas Akhir atas nama mahasiswa:

Nama : Devi Mayla Nurfaiza  
 NIM : 2008107059  
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Al-Qur'an Hadits Berbasis Augmented Reality Menggunakan Aplikasi Assembler dikelas II MI Islamiyah Karang dempel, Brebes

Setelah dilakukan kajian atas Instrumen Penelitian Skripsi/Tugas Akhir tersebut dapat dinyatakan:

- Layak digunakan untuk penelitian  
 Layak digunakan dengan perbaikan  
 Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

dengan catatan dan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Cirebon, 1 April 2024

Validator

Yayu Mega Purnamasari, M.Pd  
 NIP. 199403252020122015

Catatan:

Beri Tanda ✓



**KEMENTERIAN AGAMA RI**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) SYEKH NURJATI CIREBON**  
**JURUSAN PGMI FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Perjuangan By Pass Sumyaragi Telp. (0231) 481264 Fax. (0231) 489926 Cirebon 45132  
 Website : [www.iainyekhnurjati.ac.id/pgmi](http://www.iainyekhnurjati.ac.id/pgmi) E-mail: [pgmi@syekhnurjati.ac.id](mailto:pgmi@syekhnurjati.ac.id)

**HASIL VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN**

Nama : Devi Mayla Nurfaiza  
 NIM : 2008107050  
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Al-Qur'an Hadits Berbasis Augmented Reality Menggunakan Aplikasi Assembler dikelas II MI Islamiyah Karang dempel, Brebes

No.	Variabel	Saran/Tanggapan

Cirebon, 1 April 2024  
 Validator,

Yuyu Mega Purnamasari, M.Pd  
 NIP.199403252020122015

## Lampiran 6. Hasil Validasi Ahli Materi

**LEMBAR PENILAIAN AHLI MATERI PENGEMBANGAN MEDIA  
PEMBELAJARAN AL-QUR'AN HADITS BERBASIS *AUGMENTED REALITY*  
MENGUNAKAN APLIKASI *ASSEMBLER* DIKELAS II MI ISLAMIYYAH  
KARANG DEMPEL, BREBES**

Mata Pelajaran : Al-Qur'an Hadits  
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Al-Qur'an Hadits Berbasis Augmented Reality Menggunakan Aplikasi Assembler dikelas II Mi Islamiyyah Karang Dempel, Brebes  
Peneliti : Devi Mayla Nurfaiza  
Tanggal : 30, Maret 2024

### A. PETUNJUK PENGISIAN

- a. Dimohon Bapak/Ibu selaku ahli media memberikan penilaian terhadap kualitas dan kelayakan media pembelajaran augmented reality.
- b. Berilah tanda (√) pada kolom yang telah tersedia, dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat empat alternatif jawaban, yaitu :  
5 = Sangat Setuju  
4 = Setuju  
3 = Kurang Setuju  
2 = Tidak Setuju  
1 = Sangat Tidak Setuju
- c. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang sesuai terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan komentar atau saran perbaikan [ada kolom yang telah disediakan sehingga dapat dilakuakn revisi lebih lanjut lagi.
- d. Bapak/Ibu dimohon melingkari kesimpulan hasil akhir penilaian penelitian terhadap pengembangan media pembelajaran augmented reality ini.
- e. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, saya ucapkan terimakasih.

### B. TABEL PERNYATAAN

NO.	Pernyataan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
<b>Aspek Ketepatan Materi</b>						
1.	Materi dalam media augmented Reality sudah sesuai pada kompetensi dasar dan indicator					√
2.	Materi dalam materi media augmented reality sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran					√
3.	Isi materi dalam media augmented reality sudah benar dan akurat				√	

4.	Isi materi dalam media augmented reality telah dipaparkan secara mendalam					✓	
5.	Gambaran tentang hari kiamat dalam media augmented reality sudah sesuai dengan materi						✓
6.	Animasi objek 3D dalam media augmented reality sudah sesuai dengan isi materi						✓
7.	Isi materi dalam media augmented reality mudah difahami						✓
<b>Aspek Bahasa</b>							
8.	Bahasa yang digunakan dalam penyajian materi dapat difahami oleh siswa						✓
9.	Bahasa yang digunakan dalam penyajian materi media augmented reality telah disajikan dengan jelas dan lugas					✓	
10.	Pemilihan kata dalam materi media augmented reality sudah tepat					✓	
11.	Penggunaan Bahasa materi pada media augmented reality telah sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia					✓	
<b>Aspek Penyajian</b>							
12.	Isi konten/materi pembelajaran dalam media augmented reality telah disajikan secara menarik						✓
13.	Objek 3D yang ditampilkan saat scan barcode terlihat dengan jelas dan dapat mempresentasikan wujud benda aslinya						✓
<b>Aspek Penggunaan</b>							
14.	Penggunaan media pembelajaran augmented reality dapat menumbuhkan semangat belajar siswa						✓
15.	Media augmented reality sangat layak digunakan di kelas II sekolah dasar						✓

## C. Komentor dan Saran

Media sudah sangat bagus dan menarik pembelajaran -  
siswa.

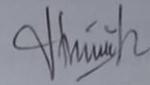
.....  
.....  
.....  
.....

D. Kesimpulan

Menurut saya, media pembelajaran augmented reality dinyatakan:

- a. Layak digunakan dalam pembelajaran dikelas II sekolah dasar tanpa revisi.
- b. Layak digunakan dalam pembelajaran dikelas II sekolah dasar dengan revisi
- c. Tidak layak digunakan dalam pembelajaran dikelas II sekolah dasar.

Cirebon, 30Maret 2024  
Validator ahli Materi



Kumaeri, S.Pd.I  
NIP :-

## Lampiran 7. Hasil Validasi Ahli Media

### LEMBAR PENILAIAN AHLI MEDIA PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AL-QUR'AN HADITS BERBASIS AUGMENTED REALITY MENGUNAKAN APILAKSI ASSEMBLER DIKELAS II MI ISLAMIYAH KARANG DEMPEL, BREBES

Mata Pelajaran : Al-Qur'an Hadits

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Al-Qur'an Hadits Berbasis Augmented Reality Menggunakan Aplikasi Assembler dikelas II Mi Islamiyyah Karang Dempel, Brebes

Peneliti : Devi Mayla Nurfaiza

Tanggal : 26, Maret 2024

#### A. PETUNJUK PENGISIAN

- Dimohon Bapak/Ibu selaku ahli media memberikan penilaian terhadap kualitas dan kelayakan media pembelajaran augmented reality.
- Berilah tanda (√) pada kolom yang telah tersedia, dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat empat alternatif jawaban, yaitu :
  - 5 = Sangat Setuju
  - 4 = Setuju
  - 3 = Kurang Setuju
  - 2 = Tidak Setuju
  - 1 = Sangat Tidak Setuju
- Apabila Bapak/Ibu menilai kurang sesuai terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan komentar atau saran perbaikan [ada kolom yang telah disediakan sehingga dapat dilakuakn revisi lebih lanjut lagi.
- Bapak/Ibu dimohon melingkari kesimpulan hasil akhir penilaian penelitian terhadap pengembangan media pembelajaran augmented reality ini.
- Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, saya ucapkan terimakasih.

#### B. TABEL PERNYATAAN

No.	Pernyataan	Skor penilaian				
		1	2	3	4	5
<b>Aspek Desain Tampilan Media</b>						
1.	Tampilan media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa siswa kelas II SD					✓
2.	Tata letak komponen pada apk <i>Assembler</i> untuk media <i>Augmented Reality</i> sudah tepat dan rapi sehingga nyaman dilihat					✓
3.	Isi materi yang disajikan sudah benar dan jelas					✓
4.	Penampilan warna tampilan pada media <i>Augmented Reality</i> dalam apk <i>Assembler</i> sudah sesuai dengan tema materi				✓	
5.	Ukuran font ( huruf) pada media pembelajaran				✓	

	sudah tepat.							
6	Objek 3D yang ditampilkan saat scan marker terlihat dengan jelas dan tepat mempresentasikan ayat & wujud benda aslinya							✓
7.	Ukuran objek 3D yang ditampilkan sudah tepat dan sesuai						✓	
8.	Desain gambar sudah jelas dapat memvisualkan ayat dan benda aslinya.						✓	
9.	Teks didalam media pembelaran <i>Augmented Reality</i> mudah terbaca						✓	
10.	Tampilan penataan tombol audio jelas, rapi dan berfungsi dengan baik						✓	
11.	Tombol navigasi mudah diakses						✓	
12.	Petunjuk/ panduan penggunaan media pembelajaran ditampilkan secara jelas dan mudah difahami							✓
13.	Daya dukung audio sudah sesuai dengan aplikasi <i>assembler</i>							✓
<b>Aspek Rekayasa Perangkat Lunak</b>								
14.	Media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> dapat digunakan dengan mudah dan lancar							✓
15.	Kecepatan kamera saat memindai/ men-scan barcode untuk menampilkan objek 3D tidak memakan waktu lama							✓
16.	Tidak terjadi kendala saat mengoprasikan media <i>Augmented Reality</i>						✓	
<b>Aspek Kebermanfaatan</b>								
17.	Media <i>Augmented Reality</i> efektif untuk digunakan sebagai model pembelajaran dikelas II SD							✓
18.	Penggunaan media <i>Augmented Reality</i> dapat menumbuhkan semangat belajar siswa							✓
19.	Media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> dapat menumbuhkan pemahaman siswa tentang cara membaca ayat QS. Al-Qari'ah dan mengetahui maksudh dari arti ayat							✓
20.	Media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> dapat membantu dan memudahkan gruu dalam mengenalkan hari kiamat dengan cara yang baru dan menarik.							✓

## C. Komentar dan Saran

perbaikan audio

.....

.....

.....

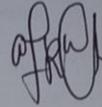
.....

D. Kesimpulan

Menurut saya, media pembelajaran augmented reality dinyatakan:

- a. Layak digunakan dalam pembelajaran dikelas II sekolah dasar tanpa revisi.
- b. Layak digunakan dalam pembelajaran dikelas II sekolah dasar dengan revisi
- c. Tidak layak digunakan dalam pembelajaran dikelas II sekolah dasar.

Cirebon, 1 April ..... 2024  
Validator ahli media



Yayu Mega Purnamasari, M.Pd  
NIP : 199403252020122015

### Lampiran 8. Angket Respon Siswa

#### LEMBAR ANGKET RESPON SISWA

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AL-QUR'AN HADITS  
BERBASIS AUGMENTED REALITY MENGGUNAKAN APLIKASI  
ASSEMBLER DIKELAS II MI ISLAMIYYAH KARANG  
DEMPEL,BREBES**

Nama Sekolah	: MI Islamiyyah
Kelas	: II
Nama Siswa	:
No. Absen	:

#### A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Tulis data diri Anda pada kolom yang telah disediakan
2. Bacalah angket penelitian dengan teliti
3. Berilah tanda centang ( $\checkmark$ ) pada kolom yang tersedia, dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat dua alternatif jawaban yaitu :  
 “YA” : Setuju  
 “TIDAK” : Tidak Setuju
4. Bila telah selesai mengisi lembar angket mohon segera dikumpulkan
5. Selamat mengisi angket ini dan terimakasih atas partisipasi Anda dalam mengisi angket penelitian ini.

#### B. TABEL PERNYATAAN

No.	Pernyataan	Skala penilaian	
		“ YA ”	“TIDAK”
1.	Apakah guru menjelaskan penggunaan media <i>Augmented Reality</i> dengan mudah		
2.	Apakah saya merasa konten media sesuai dengan pembelajaran		

3.	Apakah media <i>Augmented Reality</i> membuat belajar lebih menarik		
4.	Apakah tulisan dimedia <i>Augmented Reality</i> dapat dilihat dengan jelas		
5.	Apakah gambar animasi dalam media <i>Augmented Reality</i> cukup menarik		
6.	Apakah suara dalam media <i>Augmented Reality</i> cukup jelas untuk didengar		
7.	Apakah materi dalam media dapat difahami dengan jelas		
8.	Apakah media <i>Augmented Reality</i> bisa digunakan dengan handpone		
9.	Apakah barcode bisa discan menggunakan handpone		
10.	Apakah media dapat digunakan dimana saja		

### **KOMENTAR SISWA**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

## Lampiran 9. RPP

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**  
**( RPP )**

Nama satuan pendidikan : MI Islamiyah  
Mata pelajaran : Al-Qur'an Hadits  
Kelas/ Semester : II/ Genap  
Materi pokok : Qs. Al-Qari'ah  
Alokasi waktu : II JP x 35 menit

A. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui kegiatan pengamatan, siswa dapat mengetahui surah al-qari'ah dengan benar
2. Melalui bimbingan guru, siswa dapat membacakan surah al-qari'ah dengan benar

B. Kompetensi Dasar

3.5 Memahami Qs. Al-qari'ah (101), al-ashr (103), al-adiyat (100), al- zalzalah ( 99) dan al- bayyinah (98).

4.5 Melafalkan Qs. Al-qari'ah (101), al-ashr (103), al-adiyat (100), al- zalzalah ( 99) dan al- bayyinah (98).

C. Indikator

1. Melafalkan dan membaca surah al-qari'ah (101).
2. Terbiasa membaca al-qur'an Qs. Al-qariah (101) dengan tartil.

D. Materi Esensi

Surah Al-Qariah

E. Metode

Ceramah, tanya jawab diskusi

F. Media / Sumber Belajar

1. Buku
2. Prokyektor
3. Lcd
4. Laptop

### G. Kegiatan Pembelajaran

#### 1. Pendahuluan

- a) Salam dan do'a
- b) Perkenalan
- c) Apersepsi
- d) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

#### 2. Inti

- a) Siswa mengamati gambar yang sudah disiapkan oleh guru
- b) Siswa mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru
- c) Guru menjelaskan cara penggunaan media
- d) Siswa mencoba belajar dengan menggunakan media yang sudah disiapkan oleh guru
- e) Siswa diberi kesempatan untuk mengamati gambar dan belajar menggunakan media
- f) Siswa menirukan bacaan surah al-qariah yang sudah ada dilalam media

#### 3. Penutup

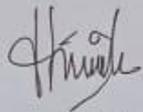
- a) Guru mengulang kembali materi yang sudah disampaikan
- b) Siswa diberi kesempatan untuk bertanya
- c) Do'a penutup dan salam

### H. Penilaian

- 1) Spiritual : pengamatan, observasi
- 2) Sosial : pengamatan, observasi
- 3) Pengetahuan : lisan

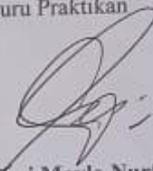
Mengetahui, Brebes f. ma.....2024

Guru wali kelas II



Kumaeri, S.Pd.I  
NIP : -

Guru Praktikan



Devi Mayla Nurfaiza  
NIM : 2008107058

**Lampiran 10. Pelaksanaan Penelitian**

**Gambar Awal menjelaskan materi Qs. Al-Qari'ah**



**Gambar siswa memperhatikan penjelasan materi melalui media**



**Gambar siswa mencoba scan barcode AR**



**Gambar siswa menggunakan media**



**Gambar siswa menggunakan media AR**



**Gambar siswa menggunakan media AR**



**Dokumentasi foto bareng siswa kelas II**



**Dokumentasi foto bareng siswa kelas II**

### Lampiran 11. Hasil Angket Respon Siswa

**LEMBAR ANGKET RESPON SISWA**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AL-QUR'AN HADITS BERBASIS  
AUGMENTED REALITY MENGGUNAKAN APLIKASI ASSEMBLER DIKELAS II MI  
ISLAMIYYAH KARANG DEMPEL, BREBES**

Nama Sekolah	: MI Islamiyyah
Kelas	: II
Nama Siswa	: ica
No. Absen	: 11

**A. PETUNJUK PENGISIAN**

1. Tulis data diri Anda pada kolom yang telah disediakan
2. Bacalah angket penelitian dengan teliti
3. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia, dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat dua alternatif jawaban yaitu :  
 “YA” : Setuju  
 “TIDAK” : Tidak Setuju
4. Bila telah selesai mengisi lembar angket mohon segera dikumpulkan
5. Selamat mengisi angket ini dan terimakasih atas partisipasi Anda dalam mengisi angket penelitian ini.

**B. TABEL PERNYATAAN**

No.	Pernyataan	Skala penilaian	
		“YA”	“TIDAK”
1.	Saya mudah memahami media yang digunakan	✓	
2.	Saya merasa konten media sesuai dengan pembelajaran	✓	
3.	Saya tertarik menggunakan media augmented reality	✓	✓
4.	Tulisan dimedia augmented reality dapat dilihat dengan jelas	✓	
5.	Saya senang melihat gambar yang ada dimedia augmented reality	✓	
6.	Saya dapat mendengar dengan jelas suara dalam media augmented reality	✓	
7.	Saya mudah memahami materi dalam media augmented reality	✓	

10

8.	Saya dapat membuka media augmented reality menggunakan barcode	✓	
9.	Saya dapat membuka barcode menggunakan handpone	✓	
10.	Media dapat digunakan dimana dan kapan saja	✓	

**KOMENTAR SISWA**

.....  
saya tertarik pada pembelajaran  
media pembelajaran dan bagus  
media pembelajarannya  
.....  
.....

**LEMBAR ANGKET RESPON SISWA**  
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AL-QUR'AN HADITS BERBASIS**  
**AUGMENTED REALITY MENGGUNAKAN APLIKASI ASSEMBLER DIKELAS II MI**  
**ISLAMIYYAH KARANG DEMPEL, BREBES**

Nama Sekolah	: MI Islamiyyah
Kelas	: II
Nama Siswa	: RqFa
No. Absen	: 21

**A. PETUNJUK PENGISIAN**

1. Tulis data diri Anda pada kolom yang telah disediakan
2. Bacalah angket penelitian dengan teliti
3. Berilah tanda centang (√) pada kolom yang tersedia, dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat dua alternatif jawaban yaitu :  
 “YA” : Setuju  
 “TIDAK” : Tidak Setuju
4. Bila telah selesai mengisi lembar angket mohon segera dikumpulkan
5. Selamat mengisi angket ini dan terimakasih atas partisipasi Anda dalam mengisi angket penelitian ini.

**B. TABEL PERNYATAAN**

No.	Pernyataan	Skala penilaian	
		“YA”	“TIDAK”
1.	Saya mudah memahami media yang digunakan	✓	
2.	Saya merasa konten media sesuai dengan pembelajaran	✓	✓
3.	Saya tertarik menggunakan media augmented reality	✓	✓
4.	Tulisan dimedia augmented reality dapat dilihat dengan jelas	✓	
5.	Saya senang melihat gambar yang ada dimedia augmented reality	✓	
6.	Saya dapat mendengar dengan jelas suara dalam media augmented reality	✓	
7.	Saya mudah memahami materi dalam media augmented reality	✓	

10

8.	Saya dapat membuka media augmented reality menggunakan barcode	✓	
9.	Saya dapat membuka barcode menggunakan handpone	✓	
10.	Media dapat digunakan dimana dan kapan saja	✓	

**KOMENTAR SISWA**

bagus menarik

## Lampiran 12. SK Telah Melakukan Penelitian



### Lampiran 13. Profil Sekolah



**YAYASAN AL HIDAYAH KARANGDEMPEL**

NOTARIS WIDHYASIH PREMONOWATI, SH., MKn AKTA NO. 116

**MI ISLAMIYAH**

**KARANGDEMPEL KEC. LOSARI KAB. BREBES**

**STATUS TERAKREDITASI A**

**Email: karangdempelmiislamiyah@yahoo.coo.id**

---

Alamat : Jl. KH. Ahmad Abdul Hadi Karangdempel Kecamatan Losari Kabupaten Brebes  
52255

---

### PROFIL MADRASAH

- |  |   |
|--|---|
| 1. Nama Madrasah   | : MI Islamiyah  |
| 2. No. Statistik Madrasah                                  | : 111233290132  |
| 3. Akreditasi Madrasah                                     | : Terakreditasi A   |
| 4. Alamat Lengkap Madrasah<br>RW.001<br>Losari Kab. Brebes | : Jl. K.H. Ahmad Abdul Hadi RT.004<br>Desa Karangdempel Kec.<br><br>Provinsi Jawa Tengah<br><br>No. Telp. – |
| 5. Nama Kepala Madrasah                                    | : Abdullah, S.Pd.I  |
| 6. No. Telp. / HP  | : HP.083 822 868 001  |
| 7. NPWP Madrasah   | : 94.442.579.2-501.000  |
| 8. Nama Yayasan  | : Al Hidayah Karangdempel   |
| 9. NPWP Yayasan  | : 31.707.384.9-501.000  |
| 10. NamaKetua yayasan                                      | : Abdul Ajid  |
| 11. Alamat Yayasan<br>Brebes                               | : Desa Karangdempel Kec. Losari Kab.  |
| 12. No. Telp. Yayasan                                      | : -   |
| 13. No. Akte Pendirian Yayasan                             | : 565   |
| 14. Kepemilikan tanah                                      | : Yayasan   |
|  | a. Status Tanah : Wakaf   |
|  | b. Luas Tanah : 1.298 M <sup>2</sup>  |
| 15. Status Bangunan  | : Yayasan   |
| 16. Luas Bangunan  | : 727 M <sup>2</sup>  |

## 17. Data Siswa dalam empat tahun terakhir :

Tahun Ajaran	Kelas 1		Kelas 2		Kelas 3		Kelas 4		Kelas 5		Kelas 6		Jumlah Kelas (1+2+3+4+5+6)	
	Jml ssw	Jml Rombl	Jml ssw	Jml Rombl	Jml ssw	Jml Rombl	Jml ssw	Jml Rombl	Jml ssw	Jml Rombl	Jml ssw	Jml Romb I	Jml ssw	Jml Romb I
2020/2021	46	2	46	2	62	2	51	2	61	2	34	1	300	11
2021/2022	57	2	46	2	46	2	56	2	51	2	57	2	313	12
2022/2023	64	2	50	2	47	2	44	2	57	2	50	2	316	12
2023/2024	98	3	59	2	49	2	46	46	44	2	57	2	352	13

## 18. Jumlah ruang kelas / lokal kelas

No.	Nama	Baik	Sedang	Rusak	Jumlah
1	Ruang kelas	6	4	3	13
2	Perpustakaan	-	1	-	1
3	Ruang guru	-	1	-	1
4	Ruang kepala	-	-	-	-
5	Meja siswa	176	-	35	211
6	Kursi siswa	352	-	50	402
7	Computer	-	4	-	4
8	Laptop	5	3	-	8
9	Meja guru	28	2	-	30
10	Kursi guru	28	2	-	30
11	WC. siswa	3	-	-	3
12	WC. guru	2	-	-	2
13	Perpustakaan	-	-	1	-
14	UKS	-	-	-	-
15	Lapangan volly	-	1	-	1
16	Bola volly	3	-	-	3
17	Raket	6	-	-	6
18	Papan catur	3	-	-	3
19	Meja tenis meja	1	-	-	1

## 20. Tenaga Guru dan Karyawan

No	Nama	L/P	Jabatan	Keterangan
1	Abdullah, S.Pd.I	L	Kepala	Mapel
2	Rojiyah, S.Pd.I	P	Guru Kelas	Kelas I A
3	Siti Amalia, S.Pd	P	Guru Kelas	Kelas I B
4	Siti Afiyatul Muamalah, S.Pd	P	Guru Kelas	Kelas I C
5	Jazuli, S.Pd.I	L	Guru Kelas	Kelas II A
6	Kumaeri, S.Pd.I	P	Guru Kelas	Kelas II B
7	Mas'ud, S.Pd.I	L	Guru Kelas	Kelas III A
8	Sugiarto, S.Pd.I	L	Guru Kelas	Kelas III B
9	Rasid, S.Pd.I	L	Guru Kelas	Kelas IV A
10	Ahmad Khumaeri, S.Pd.I	L	Guru Kelas	Kelas IV B
11	Jolekhah, S.Pd.I	P	Guru Kelas	Kelas V A
12	Ahmad Fauzi, S.Pd.I	L	Guru Kelas	Kelas V B
13	Ummy Arifah, S.Pd.I	P	Guru Kelas	Kelas VI A
14	Maftukah, S.Pd.I	P	Guru Kelas	Kelas VI B
15	Nasori	L	Penjaga	Penjaga