ABSTRAK

Penerapan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Di SD Muhammadiyah 1 Paron Ngawi Tahun Ajaran 2024/2025

Ulfa Muna Kamila
422021118154

Al-Qur'an merupakan salah satu materi di SD Muhammadiyah 1 Paron, materi ini penting untuk dipelajari karena dapat membiasakan peserta didik membaca, menghafal dan mengetahui hukum tajwid. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti, mengetahui bahwa nilai mata pelajaran al-Qur'an di kelas 4 belum mencapai KKM (70), dari ujian harian 23 anak terdapat 12 anak yang medapat nilai dibawah 70 dan 11 anak yang diatas 70, oleh karena itu anak yang belum mencapai KKM yaitu 50% dikarenakan Metode yang digunakan guru masih menggunakan metode ceramah yang menjadikan peserta didik kurang aktif. Maka dari itu peneliti menyimpulkan hasil belajar peserta didik menurun sehingga perlu ditingkatkan. Peneliti menawarkan media pembelajaran augmented reality (AR) dalam pembelajaran al-Qur'an yang dapat menyajikan penjelasan tentang surah dengan baik dan benar.

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik melalui media augmented reality pada materi Al-Qur'an di kelas 4 di SD Muhammadiyah 1 Paron Ngawi.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) model Kemmis and Mc.Taggart yang dilakukan sebanyak dua siklus, yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Dengan instrumen penelitian berupa tes, observaasi dan dokumentasi.

Hasil penelitian yang didapatkan bahwa penerapan media pembelajaran augmented reality (AR) dapat menigkatkan keaktifan peserta didik dengan presentase siklus pertama 57% siklus kedua meningkat dengan presentase 83%, selisih antara siklus pertama dan kedua yaitu 26%. Begitu pula dengan nilai peserta didik mengalami peningkatan yaitu pada siklus pertama dengan presentase 74% dan pada siklus kedua mengalami penigkatan dengan presentase 83%, selisih siklus pertama dan kedua 9%.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terdapat saran kepada guru agar dapat memili metode atau media yang sesuai dengan materi Al-Qur'an, supaya dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

Kata kunci: Media Pembelajaran,Augmented Reality (AR), Hasil Belajar, Materi Al-Qur'an

UNIVERSITAS DARUSSALAM GONTOR

مستخلص البحث

تطبيق الوسائل التعليمية *Augmented Reality (AR)* لترقية نتائج تعلّم طلاب الصف الرابع في مادة القرآن بالمدرسة الابتدائية المحمدية ١ بارون نجاوي للعام الدراسي ٢٠٢٤/٢٠٢٥م

ألفا منى كاميلا

٤٢٢٠٢١١٨١٥٤

مادة القرآن هو أحد المواد الدراسية في المدرسة الابتدائية المحمدية ١ بارون نجاوي، وتعد هذه المادة مهمة للتعلم لأنها تساعد الطلاب على تعويد قراءة القرآن، وحفظه، ومعرفة أحكام التجويد. بناءً على الملاحظة التي أجراتها الباحثة، تبين أن مستوى درجات مادة القرآن في الصف الرابع لم يصل إلى الحد الأدنى لمعيار النجاح (٧٠). من خلال اختبار يومي لعدد ٢٣ طالبًا، حصل ١٢ طالبا على درجات أدنى من ٧٠ و ١١ طالبا حصلوا على درجات فوق ٧٠، وأنّ ٥٠٪ من الطلاب لم يصلوا إلى الحد الأدنى للنجاح، ويعود السبب إلى أن أسلوب التدريس الذي يستخدمه المعلم هو أسلوب المحاضرة، والذي يقلل من نشاط الطلاب. لذلك استنتج الباحثة أن نتائج تعلم الطلاب منخفضة وتحتاج إرتقائه. يقترح الباحثة استخدام الوسائل التعليمية *Augmented Reality (AR)* في تدريس مادة القرآن، مما يتيح تقديم شرح السور بشكل جيد وصحيح.

تهدف هذه الدراسة إلى ترقية نتائج تعلّم الطلاب بتطبيق الوسائل التعليمية *Augmented Reality(AR)* في مادة القرآن الكريم في الصف الرابع في المدرسة الابتدائية المحمدية ١ بارون نجوي.

المنهج المستخدم في هذا البحث هو بحث الإجراء الفصلي وفق نموذج كيميس وماكتيغارت *(Kemmis & Mc Taggart)*، وتم تنفيذه في دورتين، تتضمنان التخطيط والتنفيذ والملاحظة والمنعكسة. وأدوات البحث تتكون من الاختبارات والملاحظات والتوثيق.

أظهرت نتائج البحث أن تطبيق الوسائل التعليمية *Augmented Reality(AR)* قد زاد من نشاط الطلاب، حيث كانت النسبة في الدورة الأولى ٥٧٪، وارتفعت في الدورة الثانية إلى ٨٣%, بفارق ٢٦٪ بين الدورتين. وارتفعت كذلك درجات الطلاب، حيث حققت الدورة الأولى نسبة ٧٤٪ وارتفعت في الدورة الثانية إلى ٨٣٪، بفارق ٩٪ بين الدورتين.

استناداً إلى هذا البحث، هناك توصية للمعلمين لاختيار الأساليب أو الوسائل المناسبة لمادة القرآن، لتحسين النشاط ونتائج تعلم الطلاب.

الكلمات الرئيسية: الوسائل التعليمية، *Augmented Reality(AR)*، نتائج التعلم، مادة القرآن.