

ABSTRAK

Pembelajaran membaca Al-Qur'an merupakan aspek penting bagi umat Muslim. Seiring perkembangan teknologi, metode pembelajaran berbasis digital semakin diminati. Pembelajaran Iqro' di TPA Al Amin Brahu, Ponorogo, dilaksanakan dengan interaksi langsung antara guru dan murid, sementara media pembelajaran masih berfokus pada buku Iqro' sebagai sumber utama. Hasil wawancara menunjukkan bahwa metode pengajaran ini dinilai kurang efektif, yang menyebabkan siswa mulai merasa bosan dan kurang termotivasi dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan aplikasi AR-Iqro' Jilid 3, sebuah media ajar interaktif berbasis Augmented Reality (AR). Metode penelitian yang digunakan adalah SDLC Waterfall, yang mencakup tahap perencanaan, perancangan, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Aplikasi ini dikembangkan untuk sistem operasi Android dan diuji di Universitas Darussalam Gontor Ponorogo serta TPQ Al-Amin Brahu Ponorogo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi AR-Iqro' memiliki fitur utama seperti mode Augmented Reality, tampilan buku digital, serta navigasi interaktif yang mempermudah pengguna dalam mengakses materi pembelajaran. Hasil pengujian menunjukkan bahwa aplikasi AR-Iqro memberikan hasil yang sangat baik di tiga aspek utama. Pada pengujian materi pembelajaran, aplikasi memperoleh tingkat kepuasan sebesar 96%, menunjukkan bahwa kaidah dan elemen pengajaran telah sesuai dengan standar pembelajaran yang diterapkan. Pengujian media menunjukkan bahwa antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) memenuhi prinsip desain interaktif dengan persentase penilaian 96%, yang mengindikasikan tampilan dan navigasi aplikasi sangat sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pada pengujian pengguna, aplikasi memperoleh respons positif dengan rata-rata penilaian 97%, menegaskan bahwa aplikasi mudah digunakan, memiliki tampilan tiga dimensi yang jelas, serta navigasi yang intuitif. Secara keseluruhan, aplikasi AR-Iqro berhasil memenuhi standar pembelajaran interaktif berbasis Augmented Reality dengan predikat "Sangat Baik" pada ketiga aspek pengujian tersebut. Kesimpulannya, aplikasi AR-Iqro telah terbukti layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif berbasis Augmented Reality (AR) dengan kualitas yang baik. Aplikasi ini memenuhi standar dalam hal materi pembelajaran, antarmuka pengguna, dan pengalaman pengguna, serta memiliki potensi untuk diterapkan secara luas dalam pembelajaran Al-Qur'an berbasis teknologi.

Kata kunci: *Augmented Reality, Media Pembelajaran, Iqro' Jilid 3, Aplikasi Mobile Android, Metode Waterfall.*

ABSTRACT

Learning to read the Al-Qur'an is an important aspect for Muslims. As technology develops, digital-based learning methods are increasingly in demand. Iqro' learning at TPA Al Amin Brahu, Ponorogo, is carried out directly between teachers and students. In contrast, the learning media still focuses on the Iqro' book as the main source. The interview results show that this teaching method is considered less effective, which causes students to start feeling bored and less motivated in the learning process. This research aims to design and develop the AR-Iqro' Volume 3 application, an interactive teaching media based on Augmented Reality (AR). The research method used is SDLC Waterfall, which includes planning, design, implementation, testing, and maintenance stages. This application was developed for the Android operating system and tested at Darussalam Gontor University Ponorogo and TPQ Al-Amin Brahu Ponorogo. The research results show that the AR-Iqro' application has main features such as Augmented Reality mode, digital book display, and interactive navigation which makes it easier for users to access learning material. The test results show that the AR-Iqro application provides excellent results in three main aspects. In testing learning materials, the application obtained a satisfaction level of 96%, indicating that the teaching rules and elements were by the learning standards applied. Media testing shows that the user interface (UI) and user experience (UX) meet the principles of interactive design with a rating percentage of 96%, which indicates that the appearance and navigation of the application is well suited to user needs. In user testing, the application received a positive response with an average rating of 97%, confirming that the application is easy to use, and has a clear three-dimensional display and intuitive navigation. Overall, the AR-Iqro application succeeded in meeting Augmented Reality-based interactive learning standards with the title "Very Good" in all three aspects of the test. In conclusion, the AR-Iqro application has been proven suitable for use as an interactive learning medium based on Augmented Reality (AR) with good quality. This application meets standards in terms of learning materials, user interface, and user experience, and has the potential to be widely applied in technology-based Qur'an learning.

Keywords: *Augmented Reality, Learning Media, Iqro' Volume 3, Android Mobile Application, Waterfall Method.*