

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi, khususnya Augmented Reality (AR), membuka peluang besar dalam pendidikan, termasuk pembelajaran Al-Qur'an dengan metode Iqro'. Observasi di TPQ Al-Amin Brahu Ponorogo menunjukkan kendala seperti benturan jadwal, kelelahan siswa, dan minimnya dukungan orang tua. Untuk mengatasi masalah ini, dikembangkan aplikasi berbasis Android dengan teknologi AR untuk Iqro' Jilid 2, guna meningkatkan motivasi dan efektivitas belajar. Aplikasi ini dikembangkan menggunakan Metode Waterfall yang merupakan salah satu metode dalam Software Development Life Cycle (SDLC) yang bersifat linear dan berurutan. Hasil penelitian, aplikasi AR-Iqro memperoleh kategori Sangat Baik dengan tingkat kepuasan sebesar 96% dalam pengujian materi pembelajaran. Hasil pengujian media yang telah dilakukan menunjukkan bahwa antarmuka pengguna (UI) pada aplikasi AR-Iqro telah sesuai dengan prinsip-prinsip user experience (UX). Selain itu, tampilan serta tata letak tombol interaksi telah dirancang sesuai dengan tujuan penggunaan aplikasi AR-Iqro. dan pengujian media pada aplikasi memperoleh nilai Sangat Baik dengan persentase sebesar 96%. aplikasi Augmented Reality yang dikembangkan memperoleh respons sangat positif dari pengguna. Dengan rata-rata penilaian sebesar 97%, mayoritas pengguna menilai bahwa aplikasi ini mudah digunakan, memiliki tampilan tiga dimensi yang jelas, serta menyediakan navigasi yang intuitif dan lancar, sehingga memperoleh predikat Sangat Baik. kesimpulannya menunjukkan bahwa aplikasi Iqro' jilid 2 mendapatkan tanggapan yang positif dari pengguna, memperoleh kategori sangat baik dalam pengujian materi pembelajaran dan dalam pengujian media juga mendapatkan kategori sangat baik Dengan hasil tersebut, aplikasi AR-Iqro telah memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran berbasis Augmented Reality yang layak digunakan.

Kata kunci: *Augmented Reality, Media Pembelajaran, Iqro', Smartphone, Metode Waterfall*

ABSTRACT

The development of information technology, especially Augmented Reality (AR), opens up great opportunities in education, including learning the Qur'an with the Iqro' method. Observations at TPQ Al-Amin Brahu Ponorogo show obstacles such as schedule clashes, student fatigue, and lack of parental support. To overcome this problem, an Android-based application with AR technology was developed for Iqro' Volume 2, in order to increase motivation and learning effectiveness. This application was developed using the Waterfall Method which is one of the methods in the Software Development Life Cycle (SDLC) which is linear and sequential. As a result of the research, the AR-Iqro application obtained the Very Good category with a satisfaction level of 96% in testing learning materials. The results of the media tests that have been carried out show that the user interface (UI) on the AR-Iqro application is in accordance with the principles of user experience (UX). In addition, the appearance and layout of the interaction buttons have been designed according to the purpose of using the AR-Iqro application. and media testing on the app obtained an Excellent score with a percentage of 96%. The Augmented Reality application developed received a very positive response from users. With an average rating of 97%, the majority of users rated the app as easy to use, has a clear three-dimensional display, and provides intuitive and smooth navigation, earning it the title of Very Good. The conclusion shows that the Iqro' application volume 2 received a positive response from users, obtained a very good category in the testing of learning materials and in the media testing also received a very good category With these results, the AR-Iqro application has met the criteria as an Augmented Reality-based learning media that is suitable for use.

Keywords: *Augmented Reality, Learning Media, Iqro', Smartphone, Waterfall Method*

UNIDA
GONTOR
UNIVERSITAS DARUSSALAM GONTOR