

ABSTRAK

Tarisa Fitria, 1222020299, 2026: Penerapan Media *Augmented Reality* (AR) Berbasis Aplikasi *Mobile* Dalam Meningkatkan Kemampuan Menghafal Ayat-Ayat Pendek (Penelitian *Quasi Experiment* pada Siswa Kelas VIII C dan VIII D MTs Ar-Rosyidiyah Kota Bandung).

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kemampuan menghafal ayat-ayat pendek siswa yang belum optimal dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits. Proses pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional sehingga siswa cenderung kurang aktif, kurang termotivasi, dan mengalami kesulitan dalam menghafal ayat-ayat Al-Qur'an. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif untuk membantu meningkatkan kemampuan menghafal siswa, salah satunya melalui penerapan media *Augmented Reality* (AR) berbasis aplikasi *mobile*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) kemampuan menghafal ayat-ayat pendek siswa kelas VIII C dan VIII D MTs Ar-Rosyidiyah (2) penerapan *media Augmented Reality* (AR) berbasis aplikasi *mobile* pada siswa kelas VIII C dan VIII D MTs Ar-Rosyidiyah Kota Bandung; dan (3) pengaruh peningkatan penerapan media *Augmented Reality* (AR) berbasis aplikasi *mobile* terhadap kemampuan menghafal ayat-ayat pendek siswa kelas VIII C dan VIII D MTs Ar-Rosyidiyah Kota Bandung.

Penelitian ini berlandaskan pada *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang dikemukakan oleh Mayer dan *Dual Coding Theory* oleh Paivio. Kedua teori tersebut menjelaskan bahwa penyajian informasi melalui perpaduan unsur visual dan verbal dapat membantu peserta didik memproses, memahami, dan menyimpan informasi dalam memori jangka panjang sehingga mendukung peningkatan kemampuan menghafal. Kerangka berpikir penelitian ini menempatkan media *Augmented Reality* (AR) sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan efektivitas proses menghafal melalui penyajian materi yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami.

Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan metode *Quasi Experiment* menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel penelitian terdiri atas 26 siswa kelas eksperimen dan 27 siswa kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes lisan, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, *Paired Sample t-Test*, *Independent Sample t-Test*, dan analisis N-Gain.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) penerapan media *Augmented Reality* berbasis aplikasi *mobile* terlaksana dengan baik dan menjadikan pembelajaran Al-Qur'an Hadits lebih interaktif; (2) kemampuan menghafal ayat-ayat pendek siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol, dengan nilai rata-rata post-test masing-masing sebesar 88,38 dan 76,11; (3) hasil analisis N-Gain menunjukkan kelas eksperimen memperoleh nilai 60,62% (cukup efektif), sedangkan kelas kontrol 20,61% (tidak efektif); dan (4) hasil *Independent Sample t-Test* menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga media *Augmented Reality* berbasis aplikasi *mobile* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan menghafal ayat-ayat pendek siswa kelas VIII C dan VIII D MTs Ar-Rosyidiyah Kota Bandung.