

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan proses yang sangat penting dalam membentuk karakter, sikap, dan pengetahuan peserta didik agar menjadi insan yang beriman, berilmu, dan berakhlak mulia. Dalam konteks pendidikan agama Islam, salah satu komponen yang menjadi perhatian utama adalah pembelajaran Al-Qur'an, karena Al-Qur'an merupakan pedoman hidup umat Islam yang menjadi sumber ajaran, hukum, dan moral. Salah satu bentuk pembelajaran Al-Qur'an yang diberikan di tingkat Madrasah Tsanawiyah adalah kegiatan menghafal ayat-ayat pendek, yang bertujuan menumbuhkan kecintaan terhadap Al-Qur'an sekaligus membiasakan siswa untuk membaca, memahami, dan mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari (Kementerian Agama Republik Indonesia, 2019).

Meskipun pembelajaran Al-Qur'an memiliki peranan penting dalam membentuk karakter religius peserta didik, realitas di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak siswa mengalami kesulitan dalam menghafal ayat-ayat pendek. Kesulitan tersebut antara lain disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang memanfaatkan media pembelajaran yang menarik sehingga proses menghafal menjadi kurang optimal (Iq Bali et al, 2023).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti pada pembelajaran Al-Qur'an Hadis di kelas VIII C dan VIII D MTs Ar-Rosyidiyah Kota Bandung, diketahui bahwa proses pembelajaran menghafal ayat-ayat pendek masih didominasi oleh metode ceramah, pemberian contoh bacaan, dan pengulangan hafalan secara lisan. Guru belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat membantu siswa memahami sekaligus menghafal ayat secara lebih menarik. Akibatnya, sebagian siswa terlihat kurang aktif selama pembelajaran, mudah kehilangan konsentrasi, dan mengalami kesulitan dalam mengingat urutan ayat, melafalkan bacaan sesuai kaidah tajwid, serta mempertahankan hafalan dalam jangka waktu tertentu.

Berdasarkan hasil observasi awal dan dokumentasi nilai hafalan pada siswa kelas VIII C dan VIII D MTs Ar-Rosyidiyah Kota Bandung pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, diperoleh data bahwa kemampuan menghafal ayat-ayat pendek siswa masih tergolong rendah. Berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran Al-Qur'an Hadis yang ditetapkan oleh sekolah, yaitu sebesar 75, dari total 53 siswa pada kedua kelas tersebut hanya 23 siswa (43%) yang telah mencapai KKM, sedangkan 30 siswa (57%) lainnya belum mencapai KKM. Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam mencapai standar kompetensi yang diharapkan, sehingga kemampuan menghafal ayat-ayat pendek pada siswa kelas VIII C dan VIII D masih perlu ditingkatkan. Kondisi tersebut mengindikasikan perlunya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan efektivitas belajar siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan bermakna.

Media pembelajaran sendiri merupakan segala bentuk alat atau sarana yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang pikiran serta perhatian peserta didik agar proses belajar menjadi lebih efektif. Dengan kata lain, media berfungsi sebagai jembatan komunikasi antara guru dan siswa untuk mempermudah pemahaman materi. Dalam konteks pembelajaran Al-Qur'an, penggunaan media yang tepat sangat membantu siswa dalam memahami serta menghafal ayat-ayat pendek melalui kombinasi unsur visual, auditori, dan interaktif. Karena itu, inovasi dalam pemilihan media menjadi hal penting untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran Al-Qur'an di madrasah (Wasito, 2022).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era modern telah membawa dampak signifikan terhadap dunia pendidikan. Teknologi kini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, melainkan telah menjadi bagian integral dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, interaktif, serta selaras dengan karakteristik peserta didik abad ke-21. Salah satu bentuk inovasi teknologi yang potensial untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran adalah *Augmented Reality (AR)*. Teknologi AR merupakan inovasi yang menggabungkan objek virtual dengan lingkungan nyata secara interaktif dan *real-time*, sehingga mampu menghadirkan

pengalaman belajar yang lebih hidup dan kontekstual (Vari, 2022).

Media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan materi ajar melalui visualisasi tiga dimensi, audio, serta animasi dinamis. Dalam pembelajaran Al-Qur'an, media AR dapat dimanfaatkan untuk menampilkan teks ayat, bacaan tajwid, terjemahan, serta pelafalan secara interaktif. Kombinasi visual dan auditori tersebut diyakini mampu membantu siswa memahami dan menghafal ayat-ayat pendek secara lebih mudah dan bermakna (Azizah et al., 2025).

Berbagai hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan teknologi AR dalam pembelajaran memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar dan motivasi peserta didik. Sebuah meta-analisis menunjukkan bahwa penggunaan AR berkontribusi secara signifikan dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses belajar dengan nilai *effect size* yang tinggi (Hermawan, 2024). Selain itu, beberapa penelitian dalam konteks pendidikan Islam juga membuktikan bahwa AR dapat menjadikan pembelajaran Al-Qur'an lebih menarik, interaktif, serta kontekstual bagi siswa madrasah (Hartanto, 2024).

Berdasarkan hasil telaah terhadap penelitian terdahulu, diketahui bahwa pemanfaatan teknologi *Augmented Reality* dalam pembelajaran lebih banyak diarahkan pada pengembangan media, peningkatan motivasi belajar, dan peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Namun, berdasarkan penelitian-penelitian yang telah ditelaah, belum ditemukan penelitian yang secara khusus menguji efektivitas penggunaan media *Augmented Reality* berbasis aplikasi *mobile* terhadap kemampuan menghafal ayat-ayat pendek pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di tingkat Madrasah Tsanawiyah melalui desain *Quasi Experiment*. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk memberikan bukti empiris mengenai efektivitas penerapan media *Augmented Reality* berbasis aplikasi *mobile* dalam meningkatkan kemampuan menghafal ayat-ayat pendek siswa kelas VIII C dan VIII D MTs Ar-Rosyidiyah Kota Bandung sekaligus melengkapi penelitian-penelitian yang telah ada.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti menerapkan media *Augmented Reality* (AR) berbasis aplikasi *mobile* sebagai media pembelajaran dalam kegiatan menghafal ayat-ayat pendek pada siswa kelas VIII C dan VIII D MTs Ar-Rosyidiyah Kota Bandung. Media ini dipilih karena mampu menyajikan materi secara visual, auditori, dan interaktif sehingga diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penerapan media *Augmented Reality* (AR) berbasis aplikasi *mobile* terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan menghafal ayat-ayat pendek pada siswa kelas VIII C dan VIII D MTs Ar-Rosyidiyah Kota Bandung. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi salah satu alternatif yang efektif untuk mengatasi rendahnya kemampuan menghafal ayat-ayat pendek yang ditemukan pada tahap observasi awal sekaligus mendukung terciptanya pembelajaran Al-Qur'an Hadis yang lebih aktif, menarik, dan bermakna.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kemampuan menghafal ayat-ayat pendek pada siswa kelas VIII C dan VIII D MTs Ar-Rosyidiyah Kota Bandung?
2. Bagaimana penerapan media *Augmented Reality* (AR) berbasis aplikasi *mobile* pada siswa kelas VIII C dan VIII D MTs Ar-Rosyidiyah Kota Bandung?
3. Bagaimana peningkatan kemampuan menghafal ayat-ayat pendek melalui penerapan media *Augmented Reality* (AR) berbasis aplikasi *mobile* pada siswa kelas VIII C dan VIII D MTs Ar-Rosyidiyah Kota Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui tingkat kemampuan menghafal ayat-ayat pendek siswa kelas VIII C dan VIII D MTs Ar-Rosyidiyah Kota Bandung.
2. Mendeskripsikan proses penerapan media *Augmented Reality* (AR) berbasis

aplikasi mobile pada siswa kelas VIII C dan VIII D MTs Ar-Rosyidiyah Kota Bandung.

3. Mengetahui peningkatan kemampuan menghafal ayat-ayat pendek melalui media *Augmented Reality* (AR) berbasis aplikasi *mobile* pada siswa kelas VIII C dan VIII D MTs Ar-Rosyidiyah Kota Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian tersebut, terdapat beberapa manfaat dari penelitian ini, antara lain yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian Pendidikan Agama Islam, khususnya yang berkaitan dengan pemanfaatan teknologi *Augmented Reality* (AR) sebagai media pembelajaran. Hasil penelitian ini memperkuat bukti empiris mengenai efektivitas penggunaan media digital interaktif dalam meningkatkan kemampuan menghafal ayat-ayat pendek Al-Qur'an serta dapat dijadikan referensi bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji inovasi media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis di madrasah.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti: Penelitian ini memberikan pengalaman langsung dalam merancang, mengimplementasikan, dan mengevaluasi media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR). Peneliti dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai efektivitas penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran Al-Qur'an serta kontribusinya terhadap peningkatan kemampuan hafalan siswa.
- b. Bagi Peserta Didik: Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang baru, menarik, dan interaktif. Melalui media *Augmented Reality* (AR), siswa dapat menghafal ayat-ayat pendek dengan lebih mudah, menyenangkan, dan bermakna karena mereka dapat melihat visualisasi ayat, mendengarkan pelafalan, serta berinteraksi langsung dengan materi melalui aplikasi *mobile*. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar, minat terhadap Al-Qur'an, serta

kemampuan hafalan siswa.

- c. Bagi Pendidik (Guru): Penelitian ini dapat memberikan alternatif dan inspirasi baru bagi guru dalam proses pembelajaran Al-Qur'an. Guru dapat memanfaatkan media *Augmented Reality* (AR) untuk menciptakan pembelajaran yang lebih kreatif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital. Dengan demikian, guru memiliki variasi strategi dan media pembelajaran yang dapat meningkatkan efektivitas serta daya tarik dalam kegiatan menghafal ayat-ayat pendek.
- d. Bagi Lembaga Pendidikan: Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi madrasah dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya dalam pembelajaran Al-Qur'an. Implementasi media AR dapat memperkuat mutu pembelajaran berbasis digital di lingkungan madrasah serta mendukung visi madrasah dalam mencetak generasi Qur'ani yang berilmu dan berkarakter.

E. Kerangka Berpikir

Kemampuan menghafal ayat-ayat Al-Qur'an merupakan salah satu kompetensi penting yang harus dimiliki peserta didik dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di Madrasah Tsanawiyah. Kemampuan tersebut tidak hanya ditunjukkan oleh banyaknya ayat yang berhasil dihafalkan, tetapi juga mencakup kelancaran hafalan, ketepatan penerapan kaidah tajwid, serta kefasihan (*fashahah*) dalam melafalkan ayat-ayat Al-Qur'an. Ketiga aspek tersebut menjadi indikator penting dalam menilai kualitas hafalan peserta didik karena mencerminkan kemampuan membaca Al-Qur'an secara benar sesuai dengan kaidah yang berlaku (Sa'dulloh, 2021).

Berdasarkan hasil observasi awal dan dokumentasi nilai hafalan pada siswa kelas VIII C dan VIII D MTs Ar-Rosyidiyah Kota Bandung, kemampuan menghafal ayat-ayat pendek masih tergolong rendah. Sebagian besar siswa belum mampu menghafal ayat secara lancar, masih melakukan kesalahan dalam pelafalan, serta belum menerapkan hukum tajwid secara tepat. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung masih memerlukan inovasi, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran yang mampu meningkatkan perhatian, motivasi, keterlibatan, serta efektivitas belajar siswa sehingga proses

menghafal dapat berlangsung secara lebih optimal

Salah satu faktor yang memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat. Menurut Arsyad (2020), media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran sehingga mampu merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan minat peserta didik dalam proses belajar. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai akan membantu guru menyampaikan materi secara lebih jelas, menarik, dan bermakna sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis, media pembelajaran juga berperan dalam membantu siswa memahami materi sekaligus mempermudah proses menghafal ayat-ayat Al-Qur'an

Perkembangan teknologi digital telah memberikan berbagai alternatif media pembelajaran yang lebih inovatif. Salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran adalah *Augmented Reality* (AR). Menurut Azuma (1997), *Augmented Reality* merupakan teknologi yang menggabungkan objek virtual dengan lingkungan nyata secara real-time sehingga pengguna dapat berinteraksi secara langsung dengan informasi digital. Dalam bidang pendidikan, teknologi ini mampu menyajikan materi pembelajaran secara lebih konkret, menarik, dan interaktif sehingga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Dalam penelitian ini, media *Augmented Reality* berbasis aplikasi mobile digunakan sebagai media pembelajaran pada materi QS. Ali Imran ayat 85. Melalui aplikasi tersebut siswa dapat melihat teks ayat Al-Qur'an, mendengarkan pelafalan ayat, memperhatikan visualisasi yang ditampilkan, serta melakukan pengulangan hafalan secara mandiri menggunakan smartphone. Penyajian materi yang memadukan unsur visual, audio, dan interaktif diharapkan mampu membantu siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran konvensional.

Efektivitas penggunaan media *Augmented Reality* dalam penelitian ini dijelaskan melalui *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang dikemukakan oleh Mayer (2001). Teori tersebut menjelaskan bahwa proses belajar akan

berlangsung lebih efektif apabila informasi disajikan melalui kombinasi kata-kata, gambar, dan suara secara bersamaan. Penyajian materi melalui berbagai bentuk representasi tersebut membantu peserta didik memahami informasi secara lebih baik sehingga proses penyimpanan informasi dalam memori menjadi lebih optimal.

Selain itu, penggunaan media Augmented Reality juga didukung oleh *Dual Coding Theory* yang dikemukakan oleh Paivio (1986). Menurut teori ini, informasi yang diterima melalui sistem verbal dan sistem visual akan diproses secara bersamaan sehingga memperkuat daya ingat seseorang. Dalam penelitian ini, unsur verbal diwujudkan melalui teks ayat Al-Qur'an dan audio pelafalan, sedangkan unsur visual disajikan melalui tampilan objek digital dan visualisasi Augmented Reality. Kombinasi kedua unsur tersebut membantu peserta didik mengingat ayat dengan lebih mudah dan mempertahankan hafalan dalam memori jangka panjang.

Selanjutnya, *Cognitive Load Theory* yang dikemukakan oleh Sweller (1988) menjelaskan bahwa pembelajaran akan berlangsung lebih efektif apabila beban kognitif yang tidak diperlukan dapat diminimalkan. Media Augmented Reality membantu menyajikan materi secara lebih konkret dan mudah dipahami sehingga peserta didik dapat memusatkan perhatian pada proses memahami serta menghafal ayat Al-Qur'an tanpa mengalami beban kognitif yang berlebihan.

Proses menghafal ayat Al-Qur'an juga dapat dijelaskan melalui *Information Processing Theory* yang dikemukakan oleh Atkinson dan Shiffrin (1968). Teori ini menjelaskan bahwa informasi akan tersimpan dalam memori jangka panjang apabila melalui tahapan perhatian (*attention*), pengolahan informasi (*encoding*), penyimpanan (*storage*), dan pemanggilan kembali (*retrieval*). Dalam penelitian ini, media Augmented Reality mendukung seluruh tahapan tersebut melalui penyajian visual, audio, serta kesempatan bagi siswa untuk melakukan pengulangan hafalan secara mandiri sehingga proses penyimpanan informasi menjadi lebih kuat.

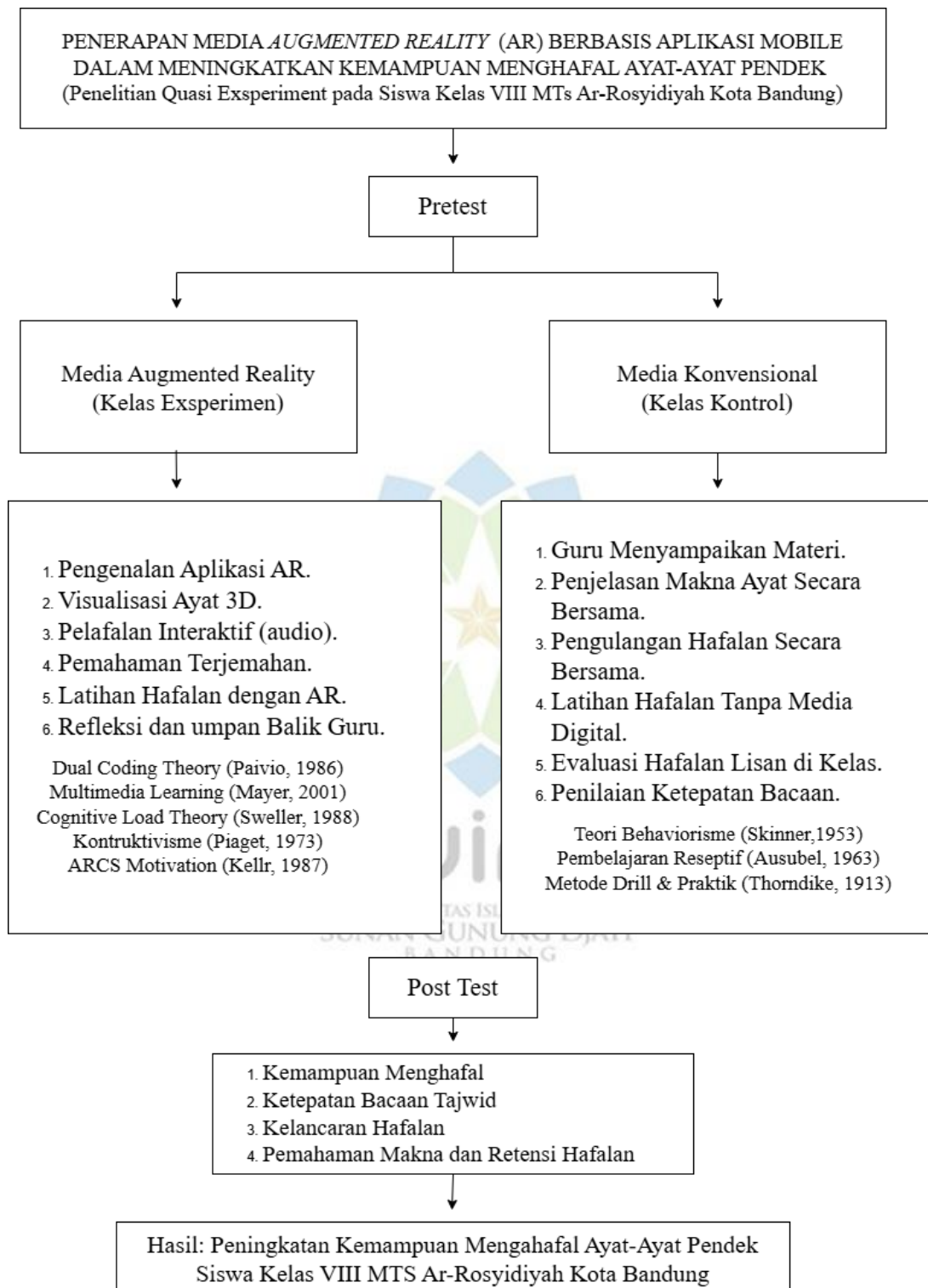
Untuk mengukur kemampuan menghafal ayat-ayat pendek, penelitian ini menggunakan indikator penilaian yang diadaptasi dari aspek-aspek penilaian hafalan Al-Qur'an sebagaimana dijelaskan oleh Sa'dulloh (2021) dan Ahsin W. Al-Hafidz (2014), serta disesuaikan dengan kompetensi pembelajaran Al-Qur'an Hadis pada jenjang Madrasah Tsanawiyah. Indikator tersebut dipilih karena mampu

menggambarkan kualitas hafalan siswa secara komprehensif, baik dari aspek ketepatan, kelancaran, maupun kemampuan mempertahankan hafalan setelah proses pembelajaran. Adapun indikator kemampuan menghafal ayat ayat pendek yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

1. Kelancaran Hafalan → yaitu kemampuan siswa melafalkan ayat-ayat Al-Qur'an secara runtut, lancar, dan tanpa banyak kesalahan atau keraguan yang mengganggu kesinambungan hafalan.
2. Ketepatan Penerapan Tajwid → yaitu kemampuan siswa membaca ayat sesuai dengan kaidah ilmu tajwid, meliputi ketepatan makhraj huruf, sifat huruf, serta penerapan hukum-hukum bacaan Al-Qur'an.
3. Fashahah → yaitu kemampuan siswa melafalkan ayat Al-Qur'an dengan fasih, jelas, dan sesuai dengan kaidah pelafalan bahasa Arab sehingga bacaan terdengar benar dan mudah dipahami.

Ketiga indikator tersebut digunakan sebagai dasar penyusunan instrumen pretest dan posttest untuk mengukur kemampuan menghafal ayat-ayat pendek siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan landasan teori yang telah dipaparkan serta hasil penelitian yang diperoleh, penerapan media *Augmented Reality* (AR) berbasis aplikasi *mobile* terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan menghafal ayat-ayat pendek pada siswa kelas VIII C dan VIII D MTs Ar-Rosyidiyah Kota Bandung. Media *Augmented Reality* mampu mengintegrasikan unsur visual, audio, dan interaktif sehingga membantu peserta didik memahami materi, meningkatkan kualitas proses menghafal, serta memperkuat penyimpanan hafalan dalam memori jangka panjang. Dengan demikian, penggunaan media *Augmented Reality* berbasis aplikasi *mobile* dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan menghafal ayat-ayat pendek pada pembelajaran Al-Qur'an Hadis.



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang disusun berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir, kemudian dibuktikan melalui pengujian secara empiris. Menurut Sugiyono (2019), hipotesis adalah dugaan sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang masih memerlukan pembuktian melalui data penelitian.

Hipotesis yang umum digunakan adalah hipotesis nol (H_0) berarti menyatakan bahwa tidak ada perbedaan atau hubungan yang signifikan antara variabel yang diteliti. Selain hipotesis nol, terdapat hipotesis alternatif (H_a) H_a merupakan kebalikan dari H_0 , dimana H_a berarti untuk menyatakan adanya perbedaan atau hubungan yang signifikan antara variabel yang diteliti (Arikunto, 2013). Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Hipotesis Alternatif (H_a): Terdapat pengaruh yang signifikan antara Penerapan media *Augmented Reality* (AR) berbasis aplikasi *mobile* (x) terhadap peningkatan kemampuan menghafal ayat-ayat pendek (Y) pada siswa kelas VIII C dan VIII D MTs Ar-Rosyidiyah Kota Bandung.

G. Penelitian Terdahulu

1. Judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Al-Qur’an Hadits Berbasis *Augmented Reality* Menggunakan Aplikasi Assembler di Kelas II MI Islamiyah Karang Dempel, Brebes” oleh Nurfaiza, D. M. (2024).

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan tujuan mengembangkan media pembelajaran Al-Qur'an Hadis berbasis *Augmented Reality* menggunakan aplikasi *Assembler*. Media yang dikembangkan mampu menampilkan objek tiga dimensi (3D), ayat Al-Qur'an, serta ilustrasi visual yang mendukung proses pembelajaran. Hasil validasi ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media tersebut berada pada kategori sangat layak, sedangkan hasil uji coba menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi Al-Qur'an Hadis setelah menggunakan media tersebut.

Persamaannya Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan teknologi *Augmented Reality* (AR) sebagai media

pembelajaran Al-Qur'an Hadis. Adapun perbedaannya, penelitian Azizah dkk. berfokus pada pengembangan dan uji kelayakan media menggunakan metode *Research and Development* (R&D) pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah (MI), sedangkan penelitian ini menggunakan metode *Quasi Experiment* untuk menguji pengaruh penggunaan media *Augmented Reality* berbasis aplikasi *mobile* terhadap kemampuan menghafal ayat-ayat pendek pada siswa Madrasah Tsanawiyah (MTs).

2. Judul penelitian “Sosialisasi Teknologi Pembelajaran Al-Qur’an Berbasis Gamifikasi, AR, dan VR di SMA ABBS Surakarta” oleh An, A. N., Mahmud, A., Fiddarain, Z., & Ismail, A. (2025) yang dimuat dalam *Jurnal Pengabdian Harapan Bangsa*, 3(1), 383–387.

Penelitian ini memperkenalkan penggunaan teknologi Gamifikasi, Augmented Reality (AR), dan Virtual Reality (VR) sebagai inovasi pembelajaran Al-Qur'an. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta memberikan respons positif terhadap penerapan teknologi pembelajaran digital yang digunakan.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama memanfaatkan teknologi *Augmented Reality* dalam pembelajaran Al-Qur'an. Perbedaannya, penelitian An dkk. merupakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berfokus pada sosialisasi pemanfaatan teknologi pembelajaran, sedangkan penelitian ini menggunakan metode *Quasi Experiment* untuk menguji pengaruh penggunaan media *Augmented Reality* terhadap kemampuan menghafal ayat-ayat pendek siswa.

3. Judul penelitian “Penggunaan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Al- Qur’an Hadits (Studi Kasus di Kelas IXA MTsN 1 Kepulauan Sula)” oleh Fatmona, R. (2022) dalam *Jurnal Al-Mizan: Kajian Hukum dan Ekonomi*, 167– 180.(Fatmona Mtsn et al., n.d.).

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi kasus kualitatif untuk menelaah implementasi teknologi informasi (TI) dalam pembelajaran Al-Qur’an Hadits. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital seperti video interaktif dan aplikasi Al-Qur’an digital

dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa hingga 78%. Selain itu, siswa lebih mudah memahami makna ayat melalui visualisasi audio-visual.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis. Perbedaannya, penelitian Fatmona menggunakan pendekatan kualitatif dan tidak memanfaatkan teknologi *Augmented Reality*, sedangkan penelitian ini menggunakan media *Augmented Reality* berbasis aplikasi mobile dengan pendekatan kuantitatif melalui metode *Quasi Experiment* untuk mengukur peningkatan kemampuan menghafal ayat-ayat pendek.

4. Judul penelitian “*Design and Development of an Interactive Iqro' Volume 3 Learning Media Based on Augmented Reality*” oleh Satriyo Pudjo, G. (2025) dari Universitas Darussalam Gontor. (Satriyo Pudjo Giyantoro, 2025)

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran Iqro' berbasis *Augmented Reality* yang mampu menampilkan huruf hijaiyah dalam bentuk tiga dimensi melalui perangkat *smartphone*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh respons yang sangat baik dari pengguna dan mampu meningkatkan kemampuan membaca huruf hijaiyah.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media *Augmented Reality* berbasis perangkat mobile dalam pembelajaran Al-Qur'an. Perbedaannya, penelitian Satriyo berfokus pada pengembangan media pembelajaran Iqro' untuk meningkatkan kemampuan membaca huruf hijaiyah, sedangkan penelitian ini berfokus pada pengaruh penggunaan media *Augmented Reality* terhadap kemampuan menghafal ayat-ayat pendek siswa Madrasah Tsanawiyah.

5. Judul penelitian “Penggunaan Al-Qur'an Kisah *The Fantastic Adventure* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Santri Pondok Pesantren Rahmatul Asri” oleh Nurvadillah, N. (2024) dari IAIN Parepare.

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbentuk kisah interaktif yang dikemas secara visual untuk meningkatkan motivasi belajar

santri. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media tersebut mampu meningkatkan motivasi belajar serta memperoleh respons positif dari guru maupun peserta didik.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Al-Qur'an. Adapun perbedaannya, penelitian Nurvadillah berfokus pada peningkatan motivasi belajar, sedangkan penelitian ini mengkaji peningkatan kemampuan menghafal ayat-ayat pendek melalui penggunaan media *Augmented Reality* berbasis aplikasi *mobile*.

