

## ABSTRAK

**Al'ya Sarah Samrati** (1192020025) “*Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Materi Tajwid*”.(Penelitian pada Kelas Tahfidz SMA Muhammadiyah 4 Bandung)

Media pembelajaran merupakan hal yang menjadi pendukung pada sebuah pembelajaran, dimana perannya sangat penting untuk mempermudah proses pemahaman siswa. Keadaan pendidikan di Indonesia yang mengalami proses selama pandemic Covid-19 membuat guru harus mencari cara lain untuk menyesuaikan diri dengan keadaan. Saat ini perkembangan media teknologi sudah mulai tumbuh pesat seperti yang diketahui dari data hasil survey *UNICEF* Indonesia bahwa 30 juta anak Indonesia memilih media digital sebagai sarana untuk mendapatkan informasi. Keadaan ini menuntut guru untuk menguasai TPACK (*technological, pedagogical, acontent, knowledge*) supaya tetap dapat menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman. Atas hal tersebut peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui desain awal media pembelajaran *Augmented Reality* di kelas tahfidz SMA Muhammadiyah 4 Bandung. Selain itu penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui bagaimanakah pengembangan desain awal media pembelajaran *Augmented Reality* melalui proses validator ahli media dan ahli materi.

Penelitian ini berdasarkan pemikiran bahwa Penggunaan media *Augmented Reality* pada materi tajwid akan dapat membantu siswa yang ada di kelas tahfidz untuk bisa mempelajari ilmu tajwid dengan harapan bisa membaca Al-Qur'an sesuai dengan kaidah ilmu tajwid.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Research and Development* yang mana akhir penelitian pengembangan ini akan menghasilkan suatu prodek yang sudah tervalidasi dan teruji kelayakannya.

Hasil dari penelitian ini adalah (1) desain awal media pembelajaran *Augmented Reality* memerlukan beberapa *software* dan *website* khusus seperti *Blender, Vuforia, Unity, dan Canva*. (2) hasil validasi ahli materi mencapai 4,5 dengan kategori sangat baik dan validasi ahli media mencapai 4,57 dengan kategori sangat baik digunakan sebagai media pembelajaran. Sedangkan hasil dari uji coba kelompok kecil sebanyak 10 siswa mendapat hasil 95% dengan kategori layak dan hasil uji coba kelompok besar oleh 30 siswa mendapat hasil 84,67% dengan kategori layak. Berdasarkan hal tersebut media pembelajaran *Augmented Reality* materi tajwid di SMA Muhammadiyah 4 Bandung dinyatakan sangat baik dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.