

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF : *PUZZLE
GAME* BERBASIS *AUGMENTED REALITY* UNTUK
PEMBELAJARAN AL-QUR'AN DI *INTERNATIONAL
MUHAMMADIYAH BOARDING SCHOOL*
PEKAJANGAN PEKALONGAN**

SKRIPSI

**Diajukan sebagai syarat untuk
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)**



Oleh :

DIAH NOFITA DEWI
NIM. 2121234

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF : *PUZZLE
GAME* BERBASIS *AUGMENTED REALITY* UNTUK
PEMBELAJARAN AL-QUR'AN DI *INTERNATIONAL
MUHAMMADIYAH BOARDING SCHOOL*
PEKAJANGAN PEKALONGAN**

SKRIPSI

**Diajukan sebagai syarat untuk
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)**



Oleh :

**DIAH NOFITA DEWI
NIM. 2121234**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2025**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya,

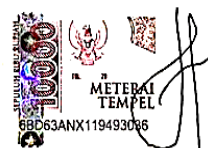
Nama : Diah Nofita Dewi
NIM : 2121234
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi yang berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF : PUZZLE GAME BERBASIS AUGMENTED REALITY UNTUK PEMBELAJARAN AL-QUR’AN DI INTERNATIONAL MUHAMMADIYAH BOARDING SCHOOL PEKAJANGAN PEKALONGAN”** ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain atau pengutipan yang melanggar etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila skripsi ini ditemukan pelanggaran terhadap etika keilmuan, maka saya secara pribadi bersedia menerima sanksi hukum yang dijatuhkan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan dengan sebenar-benarnya.

Pekalongan, 15 Oktober 2025

yang menyatakan,

The image shows an official stamp of the school, International Muhammadiyah Boarding School Pekalongan, and a handwritten signature of Diah Nofita Dewi. The stamp includes the school's name and a meterai tempel (official stamp) with the number 88D63ANX119493066.

Diah Nofita Dewi

2121234



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Pahlawan KM. 5 Rowotaku Kajen Kab. Pekalongan Kode Pos 51161
www.fik.uinpusjkt.ac.id email: fik@uinpusjkt.ac.id

NOTA PEMBIMBING

Lamp : 2 (dua) eksemplar
Hal : Naskah Skripsi sdri. Diah Nofita Dewi

Kepada Yth.
Dekan Fakultas UIN K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan
c.q Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam
di
PEKALONGAN

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah diadakan penelitian dan perbaikan seperlunya, maka bersama ini saya kirimkan naskah Skripsi Saudari:

Nama : Diah Nofita Dewi
NIM : 2121234
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul : PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF :
PUZZLE GAME BERBASIS AUGMENTED REALITY
UNTUK PEMBELAJARAN AL-QUR'AN DI
INTERNATIONAL MUHAMMADIYAH BOARDING
SCHOOL PEKAJANGAN PEKALONGAN

Saya menilai bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan untuk diujikan dalam sidang munaqasah.

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya, disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pekalongan, 15 Oktober 2025

Pembimbing,

Dicky Angriawan Nugroho, M.Kom

NIP. 19930306 202203 1 001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Pahlawan Km. 5 Rowolaku, Kajen, Kabupaten Pekalongan 51161
Website: fik.uinensdur.ac.id email: fik@uinensdur.ac.id

PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri
K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan Skripsi saudara/i:

Nama : DIAH NOFITA DEWI

NIM : 2121234

Program Studi: PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF : *PUZZLE GAME*
BERBASIS AUGMENTED REALITY UNTUK
PEMBELAJARAN AL-QUR'AN DI INTERNATIONAL
MUHAMMADIYAH BOARDING SCHOOL PEKAJANGAN
PEKALONGAN

Telah diujikan pada hari Jum'at, tanggal 31 Oktober 2025 dan dinyatakan
LULUS serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd.).

Dewan Penguji

Penguji I

Drs. Moh. Muslih, M.Pd., Ph.D
NIP. 19700706 199803 1 001

Penguji II

Dr. Muchamad Fauzan, M.Pd.
NIP. 19841207 201503 1 001

Pekalongan, 31 Oktober 2025

Disahkan Oleh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,



Prof. Dr. H. Muchlisin, M.Ag.
NIP. 19700706 199803 1 001

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

“Bersabarlah dan kuatkanlah hatimu, karena keberhasilan hanya untuk mereka yang teguh dalam perjuangan”
(Q.S. Ali Imran : 200)

“Barangsiapa berjuang karena Allah, maka Allah akan meneguhkan langkahnya”
(Q.S. Muhammad : 7)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahilabbil’alamiin,..

Puji syukur kehadiran Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat taufiq serta hidayah-Nya sehingga skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif : *Puzzle Game Berbasis Augmented Reality* Untuk Pembelajaran AL-Qur’an di *International Muhammadiyah Boarding School* Pekajangan Pekalongan” dapat diselesaikan. Shalawat serta salam semoga terlimpah curahkan kepada Nabi Muhammad Saw. yang kita nantikan syafa’at-Nya dihari kiamat kelak.

Dengan tulus dan penuh rasa kasih, saya persembahkan skripsi ini kepada mereka yang telah banyak berperan dalam penyelesaian skripsi ini.

1. Kedua orang tua saya, Bapak Casno dan Ibu Sinah, sosok yang dengan penuh kasih sayang, kesabaran, serta doa yang tiada henti telah menjadi sumber kekuatan dalam setiap langkah. Terima kasih atas segala pengorbanan, cinta, dan dukungan yang telah mengantarkanku pada titik ini.
2. Saudara saya tercinta yaitu Ani Nasikha, terima kasih atas segala dukungan baik secara moral maupun materil yang tiada henti, serta atas do’a yang selalu mengiringi.
3. Sepupu saya tercinta, Istiqomah Yungsiyana, terima kasih karena telah bersedia direpotkan. Uluran tanganmu selama menempuh perkuliahan bukan hanya sekedar materi, tetapi wujud kepercayaan dan cinta yang tak ternilai harganya.
4. Untuk sahabatku, Lina Erli Atun, teman seperjuangan yang selalu menjadi tempat bertanya, berdiskusi, dan berbagi cerita selama proses penyusunan tugas akhir ini. Terima kasih atas waktu, perhatian, dan kesabaranmu dalam menjawab setiap kebingungkanku, serta atas semangat yang tak pernah berhenti kau bagikan di saat aku hampir menyerah.
5. Dan untuk seluruh sahabat-sahabatku yang tidak dapat disebutkan satu per satu, terima kasih atas kebersamaan, dukungan, serta semangat yang telah kalian berikan selama proses penyusunan tugas akhir ini. Setiap tawa, saran, dan doa dari kalian menjadi bagian berharga yang turut menguatkan hingga karya ini terselesaikan dengan baik. Semoga kebersamaan dan perjuangan ini menjadi kenangan indah yang tak terlupakan.

ABSTRAK

Diah Nofita Dewi, 2025, “Pengembangan Media Interaktif : *Puzzle Game* Berbasis *Augmented Reality* Untuk Pembelajaran Al-Qur’an di *International Muhammadiyah Boarding School* Pekajangan Pekalongan”. Skripsi. Program Studi Pendidikan Agama Islam. FTIK UIN K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan. Pembimbing Dicky Anggriawan Nugroho, M.Kom.

Kata kunci: Media Interaktif, *Augmented Reality*, *Puzzle Game*, Al-Qur’an.

Al-Qur’an tidak hanya berfungsi sebagai pedoman spiritual, tetapi juga sebagai dasar pendidikan dan sumber ilmu pengetahuan yang menuntun manusia menuju kebahagiaan dunia dan akhirat. Dalam konteks pendidikan, Al-Qur’an memiliki peran penting dalam membentuk karakter, akhlak, dan kepribadian peserta didik. Namun, proses pembelajaran Al-Qur’an di *International Muhammadiyah Boarding School* Pekajangan Pekalongan masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru, sehingga kurang menarik serta belum mampu mengoptimalkan partisipasi aktif siswa. Kondisi ini menuntut adanya inovasi pembelajaran yang kreatif dan relevan dengan perkembangan teknologi.

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif berupa *Puzzle Game* berbasis *Augmented Reality* dengan fokus penelitian meliputi proses pengembangan media, uji kelayakan oleh ahli materi dan ahli media, serta respon peserta didik terhadap penggunaannya.

Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media dikembangkan menggunakan aplikasi *Assemblr Studio* yang memungkinkan integrasi teks, gambar, dan objek tiga dimensi sehingga materi Al-Qur’an dapat dipelajari secara menarik dan interaktif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pengembangan media interaktif *Puzzle Game* berbasis *Augmented Reality* telah berhasil dilakukan menggunakan aplikasi *Assemblr Studio*, menghasilkan produk yang menarik, interaktif, dan mudah digunakan. Selain itu, media yang dikembangkan dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran Al-Qur’an, dengan hasil validasi ahli materi sebesar 100% dan ahli media sebesar 92% dalam kategori “sangat baik”. Uji coba lapangan juga menunjukkan bahwa media ini meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik terhadap materi Al-Qur’an.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat taufiq serta hidayah-Nya sehingga skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif : *Puzzle Game* Berbasis *Augmented Reality* Untuk Pembelajaran Al-Qur’an di *International Muhammadiyah Boarding School* Pekajangan Pekalongan” dapat diselesaikan. Shalawat serta salam semoga terlimpah curahkan kepada Nabi Muhammad Saw. yang kita nantikan syafa’at-Nya dihari kiamat kelak.

Penyusunan Skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag., selaku Rektor UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan studi ini.
2. Bapak Prof. Dr. H. Moh. Sugeng Sholehuddin, M. Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Bapak Dr. Ahmad Tarifin, M.A., selaku ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) UIN K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan.
4. Bapak Dicky Anggriawan Nugroho, M.Kom., selaku dosen pembimbing akademik sekaligus dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan arahan, bimbingan, masukan dan motivasi kepada peneliti selama masa studi.

5. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan yang telah memberikan ilmu, wawasan, dan pengalaman berharga selama masa perkuliahan, yang menjadi bekal berharga bagi penulis dalam menyelesaikan studi ini.
6. Seluruh Civitas Akademika UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan yang telah memberikan pelayanan, bantuan, dan dukungan dengan baik selama proses studi penulis hingga terselesaikannya tugas akhir ini.
7. Ibu Enik Maftukha, M.Pd.I selaku Kepala MTs Muhammadiyah Pekajangan, Ibu Nasy'iah Aisyiyah, S.Fil.I selaku Guru pengampu mata pelajaran Al-Qur'an di MTs Muhammadiyah Pekajangan.
8. Teman-teman yang telah membantu penulis dalam proses penyelesaian skripsi ini, baik secara langsung maupun tidak langsung, terima kasih atas segala bentuk bantuan, semangat, dan dukungan yang diberikan.
9. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah memberikan bantuan dan dukungan dalam bentuk apapun selama penyusunan skripsi ini.

Semoga skripsi ini dapat memberi manfaat bagi semua pihak serta menjadi sumbangsih untuk kemajuan pendidikan di Indonesia. Semoga Allah SWT senantiasa menuntun kita ke jalan yang diridhoi-Nya. Aamiin

Pekalongan, 15 Oktober 2025

Penulis

DAFTAR ISI

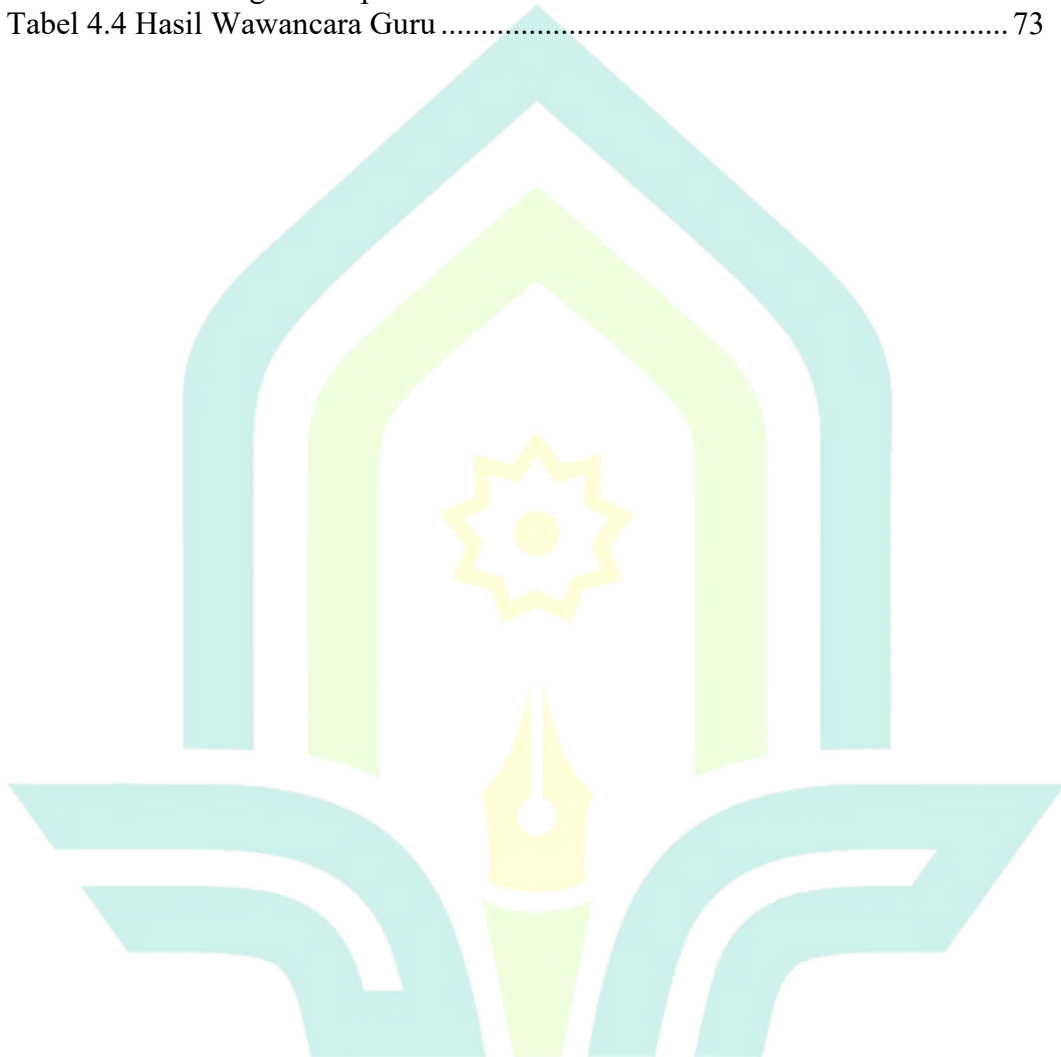
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN JUDUL.....	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR BAGAN	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah	5
1.3. Pembatasan Masalah	5
1.4. Rumusan Masalah	6
1.5. Tujuan Penelitian.....	6
1.6. Manfaat Penelitian.....	7
1.7. Spesifikasi Produk Yang dikembangkan.....	8
1.8. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	9
BAB II.....	12
LANDASAN TEORI.....	12
2.1. Deskripsi Teoritik.....	12
2.2. Kajian Penelitian yang Relevan	34
2.3. Kerangka Berpikir	37
2.4. Hipotesis Penelitian.....	40
BAB III	41
METODE PENELITIAN.....	41
3.1. Desain Penelitian.....	41
3.2. Prosedur Penelitian.....	43
3.3. Sumber Data dan Subjek Penelitian	48
3.4. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	49
3.5. Teknik Analisis Data	51
BAB IV	54
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	54
4.1. Hasil Penelitian.....	54
4.1.1. Hasil Pengembangan Produk Awal.....	57
4.1.2. Hasil Uji Coba Produk	60
4.1.3. Revisi Produk	73
4.2. Pembahasan	76
BAB V.....	81
PENUTUP.....	81

5.1. Simpulan.....	81
5.2. Implikasi.....	81
5.3. Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA	85



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu dan Penelitian yang Dilakukan	35
Tabel 3.1 Pengukuran Nilai Skala Likert	53
Tabel 3.2 Interpretasi Hasil Skor	53
Tabel 4.1 Perolehan Aspek Lembar Validasi Materi	62
Tabel 4.2 Perolehan Aspek Lembar Validasi Media	64
Tabel 4.3 Hasil Angket Respon Siswa	68
Tabel 4.4 Hasil Wawancara Guru	73



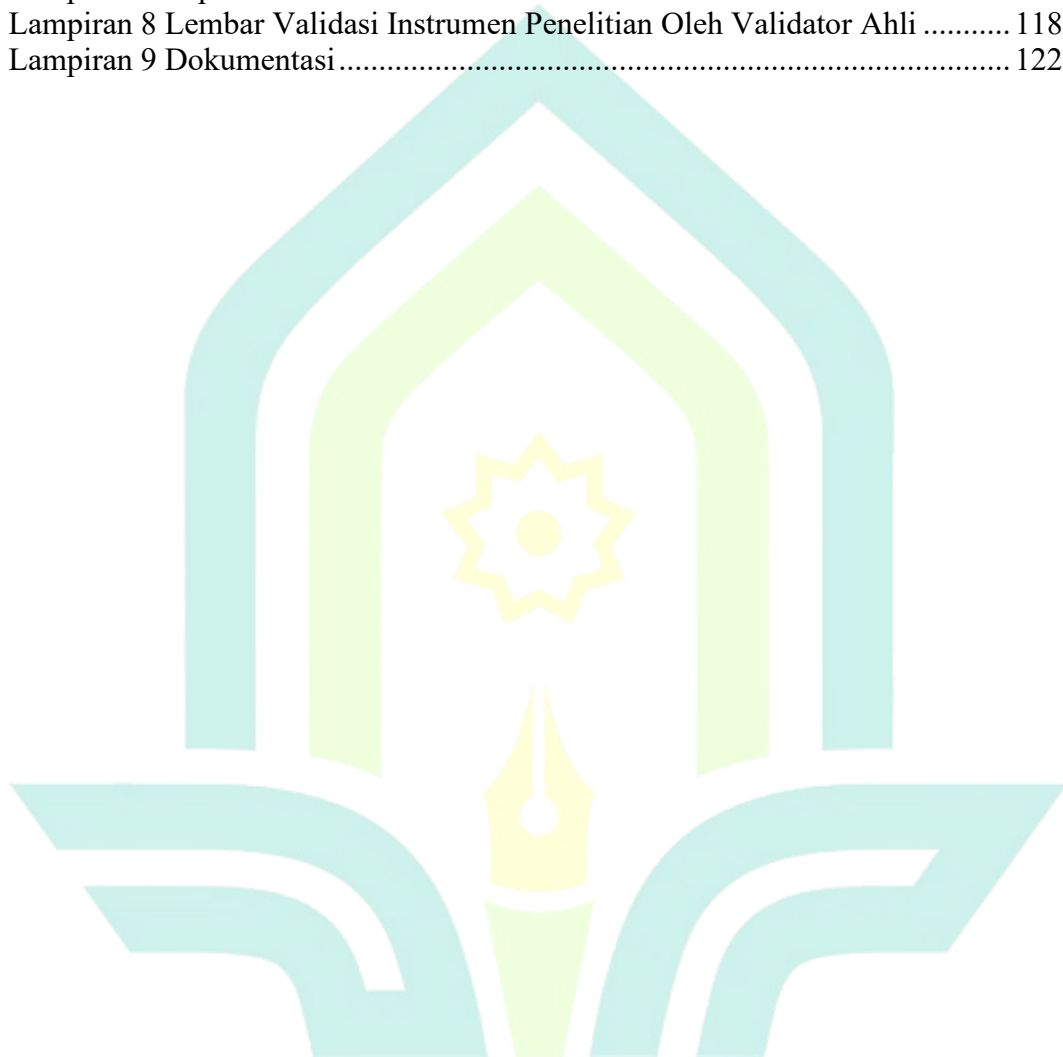
DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir.....	39
----------------------------------	----



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup.....	89
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian.....	90
Lampiran 3 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	91
Lampiran 4 Pedoman Uji Coba Produk	92
Lampiran 5 Pedoman Wawancara	93
Lampiran 6 Laporan Hasil Angket.....	94
Lampiran 7 Laporan Hasil Wawancara.....	117
Lampiran 8 Lembar Validasi Instrumen Penelitian Oleh Validator Ahli	118
Lampiran 9 Dokumentasi	122



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Al-Qur'an sebagai kitab suci bagi umat Islam bukan hanya berfungsi sebagai pedoman spiritual, tetapi juga mencakup prinsip-prinsip dasar yang menjadi landasan pendidikan dan ilmu pengetahuan. Sebagai wahyu terakhir dari Allah Swt. yang diturunkan kepada Nabi Muhammad Saw., Al-Qur'an sendiri memberikan petunjuk yang bersifat menyeluruh dan komprehensif bagi kehidupan manusia. Isi kandungan Al-Qur'an meliputi berbagai aspek kehidupan, mulai dari akidah, ibadah, akhlak, hingga muamalah, yang semuanya bertujuan untuk mengantarkan manusia kepada kebahagiaan dunia dan akhirat.

Dalam konteks pendidikan, Al-Qur'an bukan hanya menjadi objek ajar, melainkan juga sumber nilai, etika, dan metodologi. Al-Qur'an menekankan pentingnya ilmu, berpikir rasional, serta menjunjung tinggi kebenaran dan keadilan. Penekanan pada pentingnya ilmu dalam Al-Qur'an dapat dilihat dari banyaknya ayat yang memerintahkan manusia untuk membaca, meneliti, dan memahami fenomena alam semesta sebagai tanda-tanda kebesaran Allah (Aziz and Nasution 2019).

Sebagai sarana pembentukan karakter, penanaman nilai-nilai spiritual, dan penguatan akhlak mulia pada peserta didik, pendidikan

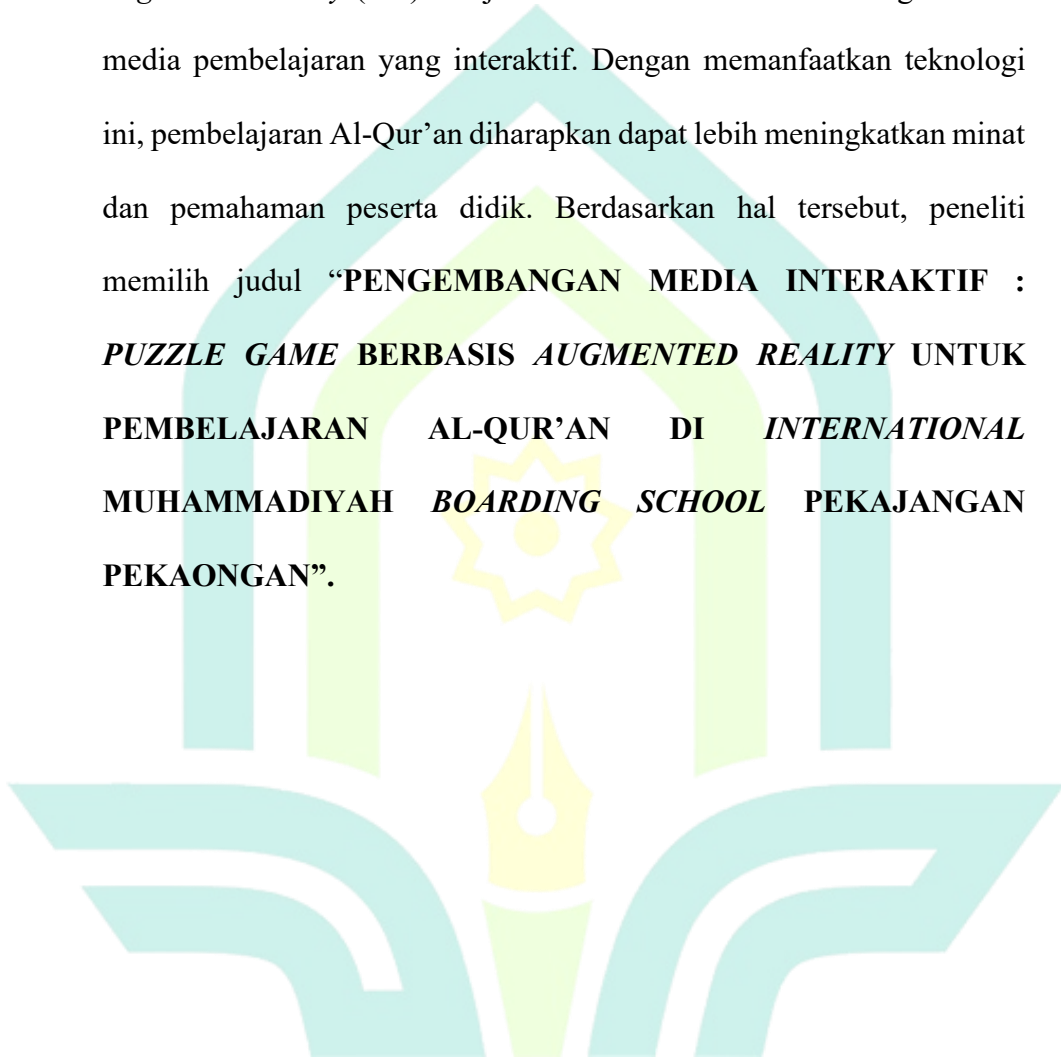
Al-Qur'an menjadi salah satu aspek fundamental dalam sistem pendidikan Islam saat ini. Al-Qur'an tidak hanya dimaknai sebagai aktivitas penghafalan dan pemahaman teks semata, melainkan juga sebagai upaya penginternalisasian nilai-nilai keislaman secara kontekstual yang relevan dengan realitas kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pelaksanaan pembelajaran Al-Qur'an harus dirancang secara kreatif dan inovatif agar mampu memberikan pengalaman belajar yang mendalam, bermakna, serta sesuai dengan kebutuhan perkembangan zaman. Meningkatnya kompleksitas tantangan zaman menuntut adanya inovasi dalam pendekatan pembelajaran yang digunakan. Guru dituntut untuk mampu menghadirkan metode dan strategi pembelajaran yang kontekstual dan menarik, sehingga nilai-nilai keislaman tidak hanya dipahami, tetapi juga dapat diinternalisasi secara utuh oleh peserta didik. Dengan pengembangan proses pembelajaran yang menyeluruh, pendidikan Al-Qur'an dapat menjadi wahana untuk membentuk generasi yang tidak hanya berpengetahuan agama, tetapi juga menjadikan Al-Qur'an sebagai pedoman utama dalam bersikap dan bertindak dalam kehidupan sehari-hari (Nofhendri and Fadhlurrahman 2024).

Sayangnya, pada praktiknya, mata pelajaran Al-Qur'an di *International Muhammadiyah Boarding School* Pekajangan Pekalongan masih bersifat konvensional, yaitu berpusat pada guru, dan hanya menekankan aspek kognitif saja. Hal ini menjadikan rendahnya

partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran serta masih kurangnya pemahaman mendalam terhadap nilai-nilai yang terkandung dalam Al-Qur'an. Padahal, materi Al-Qur'an sangat dominan dalam ranah afektif, sehingga strategi pembelajaran yang digunakan harus mampu menyentuh dimensi emosional dan spiritual siswa agar tujuan pembelajaran benar-benar tercapai (Nasution 2020). Salah satu pendekatan yang kini mulai dikembangkan adalah pemanfaatan teknologi berbasis media interaktif dalam pembelajaran. Media interaktif dapat menyajikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan mendorong siswa agar ikut serta secara aktif, serta memfasilitasi pemahaman konsep melalui visualisasi yang dinamis. Dalam konteks ini, pemanfaatan media pembelajaran dengan teknologi *Augmented Reality* (AR) menyimpan peluang besar untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih kontekstual dan bermakna. Teknologi AR memungkinkan siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan objek digital yang ditampilkan dalam lingkungan nyata, sehingga mendorong eksplorasi, partisipasi, dan refleksi secara lebih aktif (Khoirina and Adriyani 2024).

Maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *Puzzle Game* berbasis AR untuk pembelajaran Al-Qur'an di *International Muhammadiyah Boarding School* (IMBS) Pekajangan Pekalongan. Media ini dirancang agar proses belajar lebih menarik dan relevan dengan perkembangan zaman. *International Muhammadiyah Boarding School* (IMBS) Pekajangan

Pekalongan sebagai lembaga pendidikan yang mengedepankan penguatan nilai-nilai Islam dan kualitas akademik, memerlukan metode pembelajaran yang efektif dan menarik guna memperdalam pemahaman peserta didik terhadap materi Al-Qur'an. Di era digital saat ini, teknologi *Augmented Reality* (AR) menjadi salah satu solusi untuk menghadirkan media pembelajaran yang interaktif. Dengan memanfaatkan teknologi ini, pembelajaran Al-Qur'an diharapkan dapat lebih meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik. Berdasarkan hal tersebut, peneliti memilih judul **“PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF : PUZZLE GAME BERBASIS AUGMENTED REALITY UNTUK PEMBELAJARAN AL-QUR'AN DI INTERNATIONAL MUHAMMADIYAH BOARDING SCHOOL PEKAJANGAN PEKAONGAN”**.



1.2. Identifikasi Masalah

Merujuk pada uraian latar belakang di atas, permasalahan yang menjadi fokus dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Kurangnya pemanfaatan teknologi interaktif dalam pembelajaran Al-Qur'an
- b. Kurangnya aplikasi pembelajaran Al-Qur'an yang dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa melalui pendekatan visual dan game edukasi
- c. Belum tersedianya media berbasis *puzzle game* yang dapat meningkatkan interaktivitas siswa dalam memahami materi Al-Qur'an

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah ditentukan, agar penelitian ini lebih terarah, ruang lingkup penelitian dibatasi pada pengembangan media pembelajaran interaktif dalam bentuk *puzzle game* berbasis *augmented reality*, yang secara khusus dirancang untuk mendukung pembelajaran Al-Qur'an bagi peserta didik kelas IX di *International Muhammadiyah Boarding School* Pekajangan Pekalongan. Fokus penelitian terletak pada tahapan perancangan, pengembangan, dan uji kelayakan media melalui penilaian ahli materi, ahli media, serta respon peserta didik. Penelitian ini tidak mencakup pengujian efektivitas media terhadap peningkatan hasil belajar siswa melalui pre-test dan post-

test, melainkan hanya sampai pada penilaian kelayakan dan daya tarik media secara kualitatif dan kuantitatif berdasarkan angket validasi.

1.4. Rumusan Masalah

Sesuai pada pembatasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah pada permasalahan ini yaitu:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran interaktif *puzzle game* berbasis *Augmented Reality* untuk pembelajaran Al-Qur'an di *International Muhammadiyah Boarding School* Pekajangan Pekalongan?
2. Bagaimana kelayakan media interaktif *puzzle game* berbasis *Augmented Reality* berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap penggunaan media interaktif *puzzle game* berbasis *Augmented Reality* dalam pembelajaran Al-Qur'an?

1.5. Tujuan Penelitian

Sesuai rumusan permasalahan tersebut, maka tujuan penelitian ini ialah:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran Al-Qur'an di *International Muhammadiyah Boarding School* Pekajangan

Pekalongan.

2. Untuk mengetahui kelayakan media interaktif *puzzle game* berbasis *Augmented Reality* berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media
3. Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan media interaktif *puzzle game* berbasis *Augmented Reality* dalam pembelajaran Al-Qur'an

1.6. Manfaat Penelitian

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam dua aspek, yakni teori dan praktik, sebagaimana dijelaskan berikut ini :

1. Manfaat Teoretis
 - a. Sebagai sarana untuk memperluas pengetahuan dalam pengembangan media pembelajaran Al-Qur'an yang berbasis teknologi, khususnya penggunaan *Augmented Reality (AR)* dalam Pendidikan.
 - b. Memperkaya kajian tentang efektivitas media interaktif guna memperkuat partisipasi aktif serta memperdalam pemahaman peserta didik terhadap materi Al-Qur'an.
 - c. Menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang ingin mengembangkan atau mengkaji lebih lanjut penggunaan *puzzle game* berbasis AR dalam pembelajaran Al-Qur'an atau bidang pembelajaran lainnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa : Membantu meningkatkan minat dan motivasi belajar Al-Qur'an dengan menghadirkan metode pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan melalui *puzzle game* berbasis AR.
- b. Bagi guru/pendidik : Menyediakan media pembelajaran alternatif yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam meningkatkan pemahaman isi kandungan Al- Qur'an secara efektif dan menarik bagi siswa.
- c. Bagi masyarakat : Dapat dijadikan sebagai informasi contoh media yang dapat digunakan untuk meningkatkan literasi.

1.7. Spesifikasi Produk Yang dikembangkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran interaktif berbentuk *Puzzle Game* berbasis *Augmented Reality* (AR) yang dirancang untuk mendukung pembelajaran mata pelajaran Al-Qur'an di tingkat Madrasah Tsanawiyah (MTs) *International Muhammadiyah Boarding School* (IMBS) Pekajangan Pekalongan. Media ini dikembangkan dengan memperhatikan aspek edukatif, interaktif, dan menarik bagi peserta didik, agar proses belajar Al-Qur'an menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut.

1. Nama Produk

Puzzle Game Interaktif Berbasis *Augmented Reality* untuk Pembelajaran Al-Qur'an.

2. Jenis Produk

Media pembelajaran digital berbasis aplikasi yang dikombinasikan dengan permainan edukatif (*educational game*).

3. Platform dan Teknologi yang Digunakan

- a. Software utama: Unity 3D
- b. Plugin AR: Vuforia SDK
- c. Bahasa pemrograman: C#
- d. Format *output*: Aplikasi berekstensi apk yang dapat diinstal pada perangkat Android
- e. Perangkat yang digunakan: *Smartphone* dengan minimal Android versi 8.0 (Oreo), kamera aktif, dan RAM minimal 2 GB.

4. Konten dan Materi Pembelajaran

Materi yang disajikan dalam game ini berfokus pada penguasaan ayat-ayat Al-Qur'an, terjemahan, dan tafsir.

1.8. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

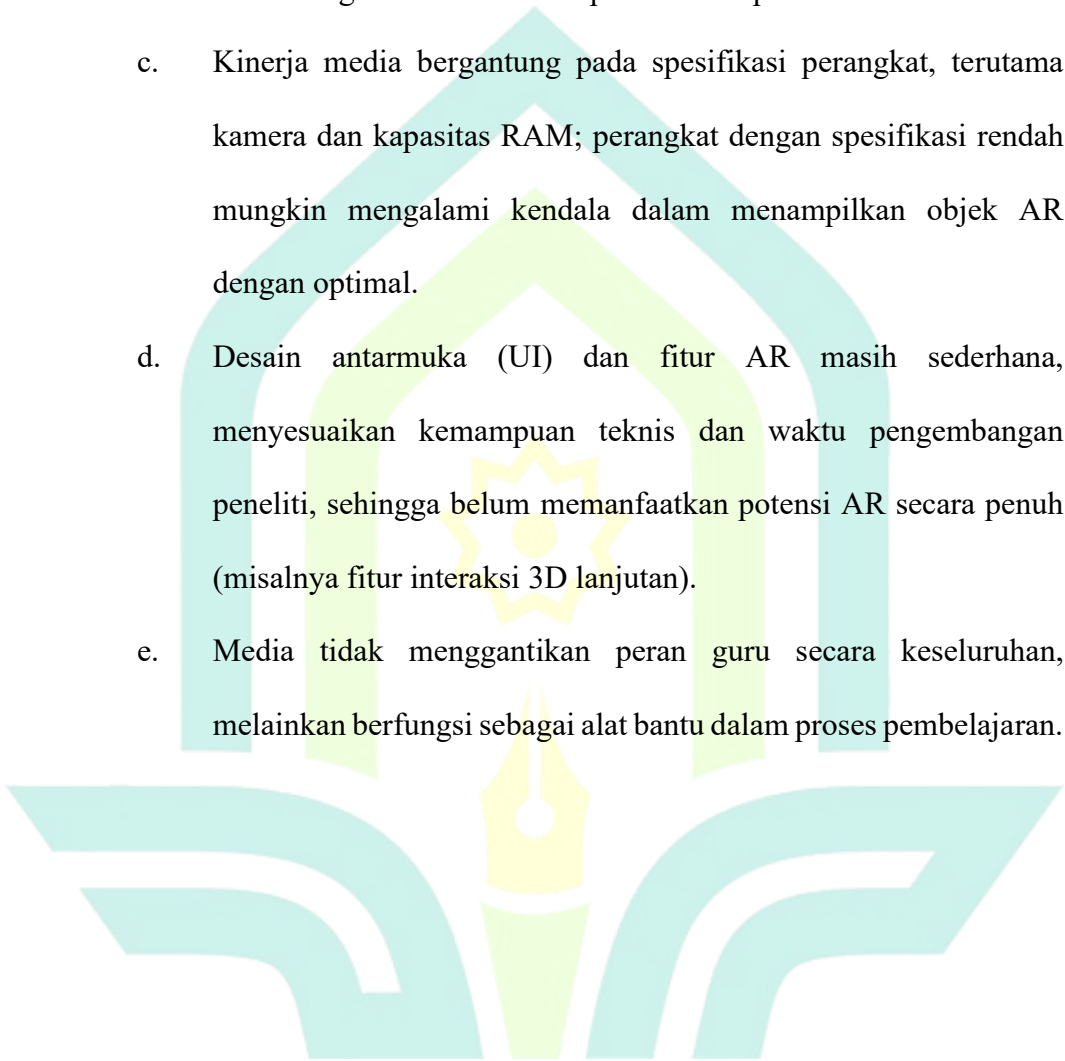
1. Asumsi Pengembangan

Dalam proses pengembangan media pembelajaran *Puzzle Game* berbasis *Augmented Reality* (AR) ini, peneliti menetapkan beberapa asumsi dasar yang menjadi landasan dalam merancang dan

mengimplementasikan produk, yaitu sebagai berikut:

- a. Peserta didik memiliki perangkat Android yang mendukung penggunaan aplikasi AR, baik secara individu maupun berkelompok.
 - b. Guru mata pelajaran Al-Qur'an memiliki kemampuan dasar dalam mengoperasikan media digital serta bersedia menggunakan inovasi pembelajaran berbasis teknologi.
 - c. Lingkungan pembelajaran di IMBS Pekajangan mendukung penerapan teknologi digital, seperti tersedianya jaringan internet, perangkat pendukung, dan dukungan dari pihak sekolah.
 - d. Peserta didik memiliki motivasi belajar yang cukup serta minat terhadap pembelajaran berbasis permainan (game-based learning).
 - e. Media *puzzle game* ini diasumsikan mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi Al-Qur'an melalui aktivitas belajar yang menyenangkan dan interaktif.
 - f. Materi yang digunakan dalam media telah melalui proses validasi oleh ahli materi dan disesuaikan dengan kompetensi dasar (KD) yang berlaku dalam kurikulum.
2. Keterbatasan Pengembangan

Selain asumsi tersebut, pengembangan produk ini juga memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan agar pengguna memahami batas ruang lingkup penggunaan media. Keterbatasan tersebut antara lain:

- 
- a. Cakupan materi pembelajaran terbatas, hanya pada satu atau dua surat ayat Al-Qur'an sesuai dengan kompetensi dasar di kelas sehingga belum mencakup seluruh materi pelajaran Al-Qur'an.
 - b. Media hanya dapat digunakan pada perangkat Android, belum dikembangkan untuk sistem operasi lain seperti iOS atau Windows.
 - c. Kinerja media bergantung pada spesifikasi perangkat, terutama kamera dan kapasitas RAM; perangkat dengan spesifikasi rendah mungkin mengalami kendala dalam menampilkan objek AR dengan optimal.
 - d. Desain antarmuka (UI) dan fitur AR masih sederhana, menyesuaikan kemampuan teknis dan waktu pengembangan peneliti, sehingga belum memanfaatkan potensi AR secara penuh (misalnya fitur interaksi 3D lanjutan).
 - e. Media tidak menggantikan peran guru secara keseluruhan, melainkan berfungsi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

BAB V

PENUTUP

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* berupa *puzzle game* dapat dinyatakan layak digunakan untuk pembelajaran Al-Qur'an kelas IX di *International Muhammadiyah Boarding School* Pekajangan Pekalongan. Materi yang disajikan telah sesuai dengan kurikulum, disusun secara sistematis, dan mendukung pemahaman siswa terhadap tafsiran ayat-ayat yang dipelajari.

Media ini terbukti efektif dalam : a. Meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, b. Mendorong partisipasi aktif dalam proses pembelajaran, c. Mempermudah memahami materi al-qur'an, d. Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif.

Dengan demikian, media ini layak digunakan secara optimal sebagai sarana pembelajaran Al-Qur'an kelas IX di *International Muhammadiyah Boarding School* Pekajangan Pekalongan.

5.2. Implikasi

Berdasarkan simpulan penelitian ini, terdapat beberapa konsekuensi logis jika media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) berupa *puzzle game* diterapkan secara konsisten dan konsekuen

1. Perbaikan dan Peningkatan Proses Pembelajaran

Jika media ini digunakan secara rutin, proses pembelajaran Al-Qur'an di kelas IX akan menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Siswa akan lebih termotivasi, aktif berpartisipasi, dan memahami materi secara lebih mendalam. Hal ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta memaksimalkan ketercapaian kompetensi dasar.

2. Pengembangan Kemampuan Kognitif dan Reflektif Siswa

Dengan penerapan soal berbasis HOTS yang disesuaikan menjadi reflektif, siswa akan terbiasa mengaitkan materi dengan pengalaman dan pemahaman pribadi. Jika dilakukan secara konsisten, kemampuan berpikir kritis dan reflektif siswa akan meningkat, sehingga kualitas hasil belajar juga akan lebih optimal.

3. Dampak Positif terhadap Motivasi Belajar

Penggunaan media ini secara konsisten dapat membangun kebiasaan belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar mandiri di luar jam pelajaran. Hal ini akan berkontribusi pada pembentukan minat belajar jangka panjang.

4. Potensi Keterbatasan Jika Tidak Optimal

Sebaliknya, jika media tidak digunakan dengan konsisten atau instruksi serta panduan penggunaannya kurang diperhatikan, efek positif terhadap pemahaman dan motivasi

siswa dapat berkurang. Media yang tidak diterapkan secara maksimal bisa menyebabkan kesempatan peningkatan kualitas belajar siswa tidak tercapai secara optimal.

5.3. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Saran bagi Guru

Guru diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) berupa *puzzle game* sebagai sarana pendukung pembelajaran Al-Qur'an di kelas. Penggunaan media ini dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman siswa. Guru juga disarankan untuk memberikan bimbingan awal agar siswa lebih mudah menggunakan media secara optimal.

2. Saran bagi Siswa

Siswa dianjurkan untuk menggunakan media ini secara aktif dan berulang kali untuk memperdalam pemahaman materi Al-Qur'an. Kegiatan belajar sambil bermain melalui *puzzle game* dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir reflektif dan meningkatkan minat belajar secara mandiri.

3. Saran bagi Pengembang Media Pembelajaran

Pengembang diharapkan terus mengembangkan media pembelajaran berbasis AR yang lebih variatif, interaktif, dan menantang, misalnya dengan memperluas jenis permainan, menambahkan konten HOTS, atau mengintegrasikan fitur kolaboratif antar siswa. Hal ini bertujuan agar media lebih menarik dan mampu mendukung berbagai gaya belajar siswa.

4. Saran bagi Penelitian Selanjutnya

Penelitian selanjutnya disarankan untuk melakukan pengujian media AR dalam skala yang lebih luas, melibatkan lebih banyak peserta didik, serta mengevaluasi dampak jangka panjang terhadap motivasi, pemahaman, dan keterampilan berpikir siswa. Selain itu, dapat dilakukan pengembangan media AR untuk mata pelajaran lain guna meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Diah Nofita Dewi

Tempat, Tanggal Lahir : Pemalang, 14 November 2003

Jenis Kelamin : Perempuan

Status : Belum menikah

Agama : Islam

Pekerjaan : Mahasiswa

Alamat Rumah : Desa Jojogan, RT. 12, RW. 003, kec.
Watukumpul, kab. Pemalang

No. Telepon/Handphone : 085870582765

E-mail : diahnofita38@gmail.com

Nama Ayah : Casno

Nama Ibu : Karsinah

Riwayat Pendidikan : a) SD N 02 Jojogan
b) SMPN 02 Watukumpul
c) SMAN 1 Belik

Pekalongan, 24 Oktober 2025
Penulis,