Indonesian Journal of Islamic Studies
Vol. 13 No. 2 (2025): May
DOI: 10.21070/ijis.v13i2.1811

ISSN 2598-8964 (online), https://ijis.umsida.ac.id, published by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo
Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY).

Indonesian Journal of Islamic Studies
Vol. 13 No. 2 (2025): May
DOI: 10.21070/ijis.v13i2.1811

Table Of Contents

Journal Cover 1
Author[s] Statement 3
Editorial Team 4
Article information 5
Check this article update (crossmark) 5
Check this article impact 5
Cite this article 5
Title page 6
Article Title 6
Author information 6
Abstract 6
Article content 7

ISSN 2598-8964 (online), https://ijis.umsida.ac.id, published by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo
Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY).

Indonesian Journal of Islamic Studies
Vol. 13 No. 2 (2025): May
DOI: 10.21070/ijis.v13i2.1811

Originality Statement

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of any other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

Conflict of Interest Statement

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at http://creativecommons.org/licences/by/4.0/legalcode

Indonesian Journal of Islamic Studies
Vol. 13 No. 2 (2025): May
DOI: 10.21070/ijis.v13i2.1811

EDITORIAL TEAM

Editor in Chief

Dr. Eni Fariyatul Fahyuni, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia (Scopus)

Managing Editor

Imam Fauji, Ph.D, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia (Scopus)

Editors

Dr Adi Bandono, Sekolah Tinggi Teknologi Angkatan Laut, Indonesia (Scopus

Pro. Dr. Isa Anshori , Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya , Indonesia (Scopus)

Wawan Herry Setyawan, Universitas Islam Kediri, Indonesia (Scopus)

M. Bahak Udin By Arifin, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia (Sinta)

Dr. Nurdyansyah, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia (Sinta)

Dr. Istikomah, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia (Scopus)

Complete list of editorial team (link)

Complete list of indexing services for this journal (link)

How to submit to this journal (link)

Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY).

Indonesian Journal of Islamic Studies

Vol. 13 No. 2 (2025): May
DOI: 10.21070/ijis.v13i2.1811

Article information

Check this article update (crossmark)

Check this article impact (*)

Save this article to Mendeley

(*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

ISSN 2598-8964 (online), https://ijis.umsida.ac.id, published by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo
Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY).

Indonesian Journal of Islamic Studies

Vol. 13 No. 2 (2025): May
DOI: 10.21070/ijis.v13i2.1811

Augmented Reality-Based Learning Media for Adzan and Iqomah in Madrasah Ibtidaiyah: Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality untuk Adzan dan Iqomah di Madrasah Ibtidaiyah

Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality untuk Adzan dan Iqomah di Madrasah Ibtidaiyah

Mashlahatul Ummah, maslikhatun.nisak@umsida.ac.id, ()

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia, Indonesia

Nur Maslikhatun Nisak, maslikhatun.nisak@umsida.ac.id, ()

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia, Indonesia

(1) Corresponding author

Abstract

Background: Islamic Religious Education in elementary schools often faces low student engagement due to monotonous teaching methods. **Specific Background:** Teachers rarely use technology-based learning media, resulting in students' difficulty memorizing Adzan and Iqomah properly. **Gap:** Few studies have explored the integration of Augmented Reality (AR) for Islamic studies in Madrasah Ibtidaiyah. **Aim:** This research aims to develop AR-based learning media on Adzan and Iqomah material for second-grade students. **Results:** The AR media was developed through the ADDIE model (analysis, design, development, implementation, and evaluation) and showed improved student motivation, understanding, and memorization accuracy. **Novelty:** The use of AR in teaching Islamic rituals at the elementary level represents a creative approach that merges technology with religious education. **Implications:** The findings emphasize the importance of digital innovation to strengthen students' engagement and teachers' creativity in Islamic learning.

Highlight & Keyword

Highlights:

- Development of AR media for Islamic education
- Improved student motivation and learning engagement
- Integration of technology in Madrasah Ibtidaiyah learning

Keywords: Augmented Reality, Learning Media, Adzan, Iqomah, Islamic Education

Published date: 2025-05-05

Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY).

Indonesian Journal of Islamic Studies
Vol. 13 No. 2 (2025): May
DOI: 10.21070/ijis.v13i2.1811

Pendahuluan

Pendidikan Agama Islam mempunyai peranan yang sangat berpengaruh penting dalam membentuk moral dan karakter siswa di sekolah dasar atau SD, khususnya di Madrasah Ibtidaiyah atau biasa disebut dengan MI. Namun, pada kenyataannya, ditemukan salah satu factor permasalahan yang kebanyakan terjadi dalam proses pembelajaran agama Islam. Sebagai agama atau kepercayaan atau keyakinan yang tidak hanya memberikan panduan spiritual, tetapi juga menentukan berbagai aspek kehidupan sehari hari dengan menggunakan konsep seperti fiqih. Fiqih bukan sekedar kumpulan peraturan, tetapi juga wadah untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang ajaran Islam dan menerapkan secara implementatif dalam kehidupan sehari-hari [1]. Sekolah merupakan institusi pendidikan untuk membentuk peserta didik seutuhnya dimana peserta didik memiliki karakter atau perilaku, pengetahuan, keterampilan, dan merubah sikap peserta didik ke arah yang lebih baik dan menjadi pribadi yang lebih baik dari sebelumnya [2]. Terutama pada mata pelajaran fiqih tentang materi Adzan dan Iqomah. Beberapa permasalahan tersebut antara lain:

Kurangnya Minat Siswa terhadap Pelajaran Agama. Dimana siswa kelas 2 MI seringkali menunjukkan kurangnya minat terhadap pelajaran agama. Hal ini disebabkan oleh cara penyampaian materi yang monoton dan kurang menarik, sehingga akan membuat pembelajaran menjadi suana yang membosankan. Minat belajar yang rendah ini berdampak pada kurang optimalnya pengetahuan dan kefahaman siswa siswi terhadap materi yang diajarkan. Siswa kurang tertarik dengan Pelajaran Agama karena membosankan seperti yang dijelaskan oleh Nur Faizah [3] menjelaskan bahwa sejumlah siswa kurang tertarik terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, dari dampak hal tersebut menjadi salah satu rintangan bagi guru untuk membangun siswa lebih berminat atau tertarik terkait mata pelajaran tersebut. Selain itu, guru juga harus bisa membuat suasana belajar yang lebih menarik sehingga siswa tersebut tertarik terhadap pembelajaran pendidikan Agama Islam yang diterapkan di dalam kelas.

Minimnya kreativitas guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi [4]. Pada zaman saat ini, Teknologi mempunyai potensi yang sangat besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun, banyak guru yang masih kurang kreatif dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi saat ini. Augmented reality (AR) dicetuskan pada tahun 1992 oleh peneliti boeing thomas preston caudell. Maka dari ini saya memanfaatkan media augmented reality untuk memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaaran [5]. Media pembelajaran merupakan beberapa media yang digunakan dalam menyalurkan pesan atau informasi dalam suatu pembelajaran guna membantu guru pada proses pembelajaran serta sarana dan prasarana sumber belajar ke peserta didik [6].

Penggunaan media pembelajaran konvensional yang kurang interaktif menjadi salah satu faktor yang membuat siswa kurang berminat dan sulit memahami materi yang diajarkan. Kurangnya kreativitas guru dalam memanfaatkan media pembelajaran yang berbasis teknologi yang dijelaskan oleh Surahman [7] menyebutkan bahwa salah satu factor diantaranya, kurangnya motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama Islam adalah penggunaan strategi dalam pembelajaran yang bersifat monoton. Guru harus menentukan metode pembelajaran secara tepat dan menggunakan media yang bermacam macam untuk menunjang proses pembelajaran.

Banyak Siswa yang Belum Hafal Lafadz Adzan dan Iqomah. Metode Hafalan merupakan salah satu diantara strategi atau metode yang senantiasa diterapkan dalam pembelajaran agama. Namun, masih banyak siswa kelas 2 yang belum hafal lafadz Adzan dan Iqomah. Dari hal ini membuktikan bahwa strategi atau metode pembelajaran yang diterapkan belum efektif dalam membantu siswa menghafal dengan baik. Banyak siswa di kelas 2 yang masih belum hafal lafadz adzan dan iqomah yang dijelaskan oleh ivan dan zaid syaputra [8] menyebutkan yaitu tidak secara spesifik menyebutkan tentang siswa yang belum hafal lafadz adzan dan iqomah, tetapi secara umum menyebutkan bahwa sejumlah siswa kurang berminat pada mata pelajaran pendidikan agama Islam.

Kesalahan dalam melafalkan Adzan dan Iqomah. Di MI Thoriqussalam kelas 2 tidak jarang dijumpai siswa yang melafalkan Adzan dan Iqomah secara terbalik atau tidak sesuai dengan urutan yang benar. Kesalahan ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap lafadz Adzan dan Iqomah masih rendah, sehingga perlu adanya upaya untuk memperbaiki metode pembelajaran yang digunakan. Berdasarkan observasi awal di MI Thoriqussalam sepande, peneliti menemukan terdapat beberapa siswa di kelas 2 ketika melafalkan adzan dan iqomah terbalik dan di era zaman maju modern saat ini, perhatian siswa lebih mengarah pada pemakaian gadget seperti bermain media sosial, game, dan lain-lain sebagainya, yang mungkin berdampak pada kurangnya perhatian mereka terhadap pelajaran agama.

Dalam proses pembelajaran sangat penting membutuhkan inovasi dan pengembangan bahan ajar pada langkah langkah pembelajaran, dan merupakan kewajiban dari seorang pendidik dalam mengembangkan hal tersebut. Hal ini diperlukan oleh guru, karena guru merupakan seseorang yang memahami secara langsung kondisi siswa atau lingkungan sekitar, yang dalam kaitannya merupakan asesibilitas dari sarana dan prasarana yang ada di lingkungan sekolah [9]. Kemajuan teknologi juga berpengaruh dalam semua aspek kehidupan baik dalam aspek ekonomi, politik, seni kebudayaan dan juga aspek Pendidikan. Dalam dunia Pendidikan harus mengadakan inovasi dalam system Pendidikan yang memiliki peran dan menjadi salah satu factor yang berpengaruh dalam keberhasilan system Pendidikan disekolah. Mulai dari pembuat kebijakan, guru, kurikulum, serta murid mempunyai peranan yang sangat penting yang disatukan dalam sebuah system yaitu teknologi Pendidikan [10].

Dalam proses pembelajaran sangat diperlukan adanya Inovasi dan pengembangan bahan ajar, dan merupakan tugas kewajiban dari seorang pendidik dalam meningkatkan dan mengembangkannya [9]. Dengan menggunakan media augemented reality sebagai salah satu media dan memanfaatkan kemajuan teknologi, diharapkan dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa siswi, sehingga siswa tidak bosan dan semangat mengetahui mata

Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY).

Vol. 13 No. 2 (2025): May
DOI: 10.21070/ijis.v13i2.1811

pelajaran. Oleh karena itu, guru harus memanfaatkan media pembelajaran yang lebih modern dan lebih mudah dengan menggunakan teknologi yang tepat dan sejalan dengan perkembangan saat ini.

Salah satunya yaitu media AR, Dimana media AR tersebut dapat diterapkan untuk membuat proses belajar yang lebih menarik dan interaktif dengan menghadirkan visualisasi 3D, animasi, dan informasi tambahan yang dapat diakses secara langsung melalui perangkat AR [11]. Penggunaan media AR dalam pembelajaran Adzan dan Iqomah di kelas 2, misalnya, bisa mendukung siswa dalam memahami dan menghafal lafadz dengan lebih efektif melalui visualisasi yang lebih menarik dan interaktif. Siswa dapat melihat dan mendengar lafadz Adzan dan Iqomah dalam bentuk yang lebih hidup, dengan begitu pembelajaran berubah menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Selain itu, media augmented reality juga bisa meningkatkan guru menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam merancang serta menyampaikan informasi materi pelajaran, serta memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Urgensi penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran berbasis Augmented Reality atau (AR) untuk pembelajaran materi Adzan dan Iqomah di kelas 2. Dengan adanya media AR, diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa, membantu mereka menghafal lafadz Adzan dan Iqomah secara berurutan dan benar, serta mendorong kreativitas guru dalam memanfaatkan teknologi untuk pengembangan media pembelajaran yang lebih efektif dan interaktif.

Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu dilakukan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif juga menarik. diantaranya solusi yang bisa diimplementasikan adalah pengembangan media augmented reality atau biasa disebut dengan AR. Media augmented reality memiliki kemampuan untuk menyajikan materi secara visual dan interaktif, sehingga dapat menumbuhkan dan mengembangkan minat dan motivasi belajar siswa. Dengan hal ini, diharapkan siswa dapat lebih mudah menghafal dan melafalkan Adzan dan Iqomah dengan benar. Tujuan dari penelitian ini dilakukan adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Augmented Reality (AR) pada materi Adzan dan Iqomah untuk siswa kelas 2 MI. Diperlukannya pada strategi ini, media pembelajaran ini dapat berkembang menjadi solusi yang lebih efektif dalam hal meningkatkan minat belajar siswa, serta membantu mereka dalam menghafal dan melafalkan Adzan dan Iqomah dengan benar.

Metode

Metode penelitian yang di gunakan berfokus pada pengembangan media augmented reality. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode research and develoment (R&D) adalah langkah atau metode yang bertujuan membuat product baru atau menyempurnakan atau mengembangkan product yang sudah ada untuk mengevaluasi seberapa efektif dari product tersebut. Research and develoment menghasilkan sebuah product tertentu serta mengevaluasi efektivitas product yang sudah dibuat. Product yang dikembangkan dapat berbentuk product baru ataupun menyempurnakan dari product yang sudah ada [12].

Analysis, Design, Develoment or Production, Implementation or Delivery and Evaluations merupakan singkatan dari Model ADDIE. Menurut [13] analisis, desain, pengembangan, penerapan serta evaluasi merupakan lima Langkah yang digunakan untuk melaksanakan model ADDIE. Pada penelitian ini dilakukan guna untuk menguji kevalidan, kepraktisan, keefektifan media berbasis augmented reality.

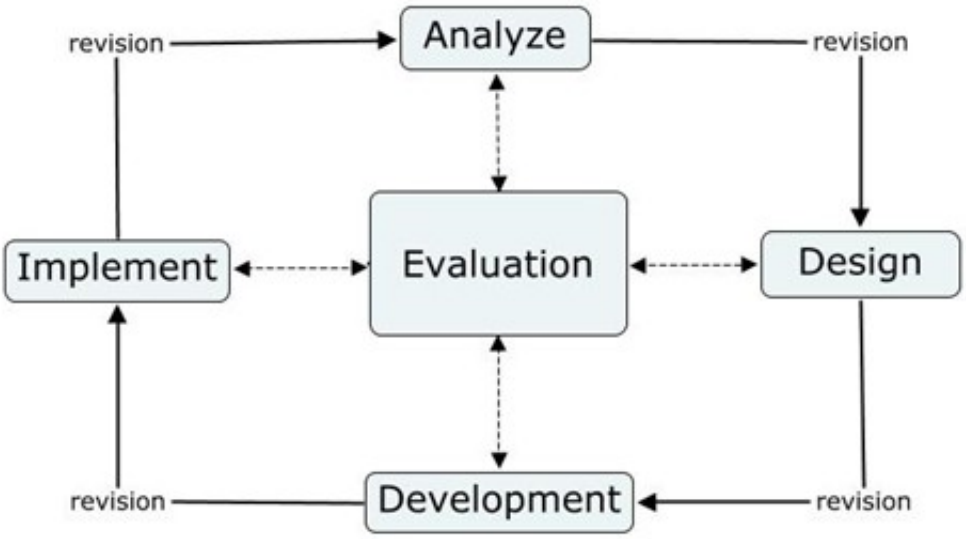


Figure 1. **Gambar 1.** Bagian alur pengembangan model ADDIE [14]

Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY).

Indonesian Journal of Islamic Studies
Vol. 13 No. 2 (2025): May
DOI: 10.21070/ijis.v13i2.1811

Bagian alur model ADDIE dijelaskan sebagai berikut :

Tahap Analysis (analisis)

Yaitu menyelidiki masalah serta memeriksa kebutuhan siswa untuk mengetahui permasalahan dan menganalisis kebutuhan serta kelayakan apabila metode pembelajaran tersebut diterapkan. Teknologi zaman sekarang sangat berkembang dengan pesat, yang berperan besar dalam meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam berbagai bidang, termasuk Pendidikan. Teknologi terus mengalami pembaharuan dan inovasi, dari alat komunikasi hingga Pendidikan, apalagi siswa dizaman sekarang kurang semangat apalagi pembelajaran agama, dan siswa juga sering menggunakan handphone dari pada membuka buku mata pelajarannya. Maka dari sini saya ingin memanfaatkan media teknologi ini dalam proses pembelajaran pada materi Adzan dan Iqomah kelas 2 Madrasah Ibtidaiyah dengan menggunakan media augmented reality. Dengan memanfaatkan teknologi dizaman sekarang dapat meningkatkan inovasi serta efisiensi dalan dunia Pendidikan. Jadi Siswa tersebut bisa menggunakan handphone sambil belajar, sehingga belajar juga lebih menyenangkan dengan bantuan teknologi.

Tahap Design (desain)

Setelah tahap analisis yaitu tahap desain yang merupakan tahapan perencanaan mendesain media yang akan dibuat. Pada tahapan desain ini, peneliti merancang pembuatan media berbasis augemented reality yang disesuaikan dengan materi yang sudah dipilih. Materi pelajaran yang saya pilih dan saya gunakan yaitu materi tentang Adzan dan Iqomah. Dimana sebelumnya guru hanya menyampaikan materi dengan cara menggunakan metode ceramah tanpa memanfaatkan media apapun. Dimana siswa akan cenderung lebih bosan ditambah dengan Pelajaran agama. Maka dari hal ini, saya berinovasi untuk memanfaatkan teknologi di dunia pendidikan dengan menggunakan media Augmented reality pada materi Adzan dan Iqomah kelas 2 di Madrasah Ibtidaiyah.

Tahap Develoment (perkembangan)

Setelah tahap desain yaitu tahap perkembangan. Dimana pada tahap ini mengembangkan media sesuai dengan tahap perencanaan design awal yang sudah dibuat dan sudah disusun pada tahapan design. Pada tahap ini yaitu mengembangkan media teknologi yang sudah di rencanakan diawal, kemudian dikembangkan dengan menggunakan media augemented reality dengan menggunakan perangkat pengeditan berbasis studio assembler. Studio assembler salah satu perangkat lunak yang dirancang untuk menulis, mengedit, dan mengompilasi kode sumber dalam bahasa assembler. Bahasa assembler merupakan bahasa pemrograman dengan tingkat yang rendah dan berhubungan secara langsung dengan arsitektur perangkat keras, dan digunakan untuk pengembangan perangkat lunak yang memerlukan control yang sangat mendetail atas sumber daya sistem

Tahap Implementation (implementasi)

Setelah tahap perkembangan yaitu tahap implementasi. Pada tahap ini, merupakan proses yang kompleks dan memerlukan adanya perencanaan yang sudah matang. Dimana mengimplementasikan media yang sudah di pilih, kemudian di rancang, dan di edit, serta di implementasikan kemudian dikembangkan dan disiapkan atau dilaksanakan pada situasi secara nyata dikelas pada proses pembelajaran materi adzan dan iqomah kelas 2. Dari hal ini, kita bisa tau dan memastikan bahwa produk berfungsi dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan siswa serta tau apa kelebihan dan kekurangan dari media produk yang digunakan dan melakukan perbaikan atau melakukan evalusi secara tindak lanjut.

Tahap Evaluation (evaluasi)

Setelah tahap implementasi yaitu tahap evaluasi. Pada tahapan ini merupakan hal yang sangat penting guna mengevaluasi hasilnya. Tahap dilakukannya evaluasi untuk menilai media pembelajaran berbasis augemented reality yang dikembangkan, apakah sudah sesuai dan mencapai hasil yang di inginkan dan sesuai dengan kebutuhan siswa, sekaligus mengevaluasi kekurangan yang ada pada media berbasis augemented reality. Tahap evaluasi ini memberikan wawasan untuk perbaikan dimasa mendatang.

Hasil dan Pembahasan

Jika ingin menyiapkan banner untuk pemainan ular tangga diperlukan langkah langkah yaitu menentukan konsep dan desain, membuat desain, menambah informasi penting kemudian mencetak banner. Disini saya menggunakan benner permainan ular tangga dan barcode augmented reality materi Adzan dan Iqomah yang sudah di desain dan sudah di cetak. Tampilan media banner ular tangga dapat dilihat pada gambar 2 dan barcode augmented reality dapat dilihat digambar 3.

Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY).

Indonesian Journal of Islamic Studies
Vol. 13 No. 2 (2025): May
DOI: 10.21070/ijis.v13i2.1811

Figure 2. **Gambar 2.** Tampilan banner ular tangga yang sudah di desain dan di cetak.

Menyiapkan barcode AR yang sudah di desain dan dicetak, kemudian ditempelkan pada banner permainan ular tangga yang sudah disiapkan.

ISSN 2598-8964 (online), https://ijis.umsida.ac.id, published by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo
Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY).

Indonesian Journal of Islamic Studies
Vol. 13 No. 2 (2025): May
DOI: 10.21070/ijis.v13i2.1811

Figure 3. **Gambar 3.** Tampilan gambar banner ular tangga dan barcode augmented reality yang sudah di cetak.

Setelah menyiapkan banner ular tangga dan barcode augmented reality, tahap selanjutnya adalah mendwonload aplikasi Assemblr Studio di handphone atau bisa ditablet, yang memiliki koneksi Internet yang stabil. Didalam barcode terdapat materi tentang adzan dan iqomah. Definisi adzan sendiri adalah disyariatkan untuk menandakan atau seruan bahwa waktu sholat telah tiba dan mengajak umat Islam untuk sholat berjama'ah. Selanjutnya definisi tentang iqomah berasal dari katra aqoma yang memiliki arti lurus atau tegak. Sedangkan dalam istilah syariah adalah seruan bahwa sholat berjama'ah akan segera dimulai. Orang yang mengumandangkan adzan disebut dengan muadzin dan orang yang mendengarkan adzan disebut dengan mustami'. Hukum adzan adalah sunnah muakkad untuk sholat fardhu [15]. Untuk mengetahui isi dari scan barcode harus mengunduh aplikasi Assemblr Studio. Berikut ini Gambar aplikasi Assemblr Studio bisa dilihat pada gambar 4.

ISSN 2598-8964 (online), https://ijis.umsida.ac.id, published by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo
Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY).

Indonesian Journal of Islamic Studies
Vol. 13 No. 2 (2025): May
DOI: 10.21070/ijis.v13i2.1811

Figure 4. **Gambar 4.** Tampilan gambar aplikasi assemblr studio

Setelah mendwonload aplikasi assemblr studio maka akan muncul tampilan pertama aplikasi assemblr studio dihalaman pengguna aplikasi assemblr studio, kemudian Silahkan memilih bahasa apa yang akan digunakan, kemudian pilih save countyr preference. Tampilan bisa dilihat pada gambar 5.

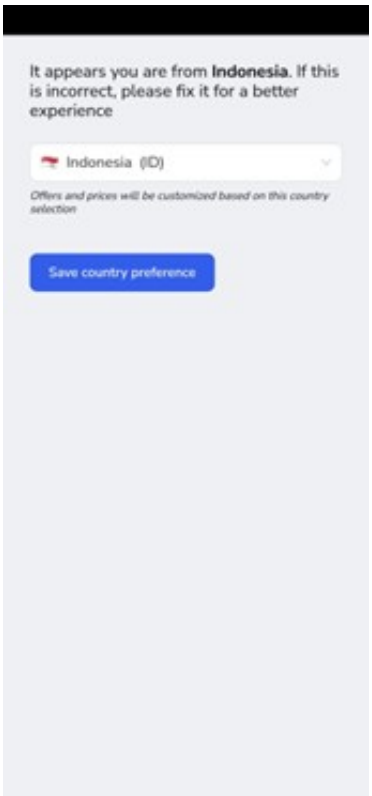


Figure 5. **Gambar 5.** Tampilan pertama aplikasi Assemblr studio

Jika sudah memilih bahasa yang akan digunakan, Silahkan untuk melakukan registrasi atau login jika belum memiliki akun silahkan untuk mendaftar. Dan jika sudah memiliki akun maka silahkan login menggunakan akun yang sudah terdaftar untuk mengakses aplikasi Assemblr Studio. Tampilan bisa dilihat pada gambar 6.

Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY).

Indonesian Journal of Islamic Studies
Vol. 13 No. 2 (2025): May
DOI: 10.21070/ijis.v13i2.1811

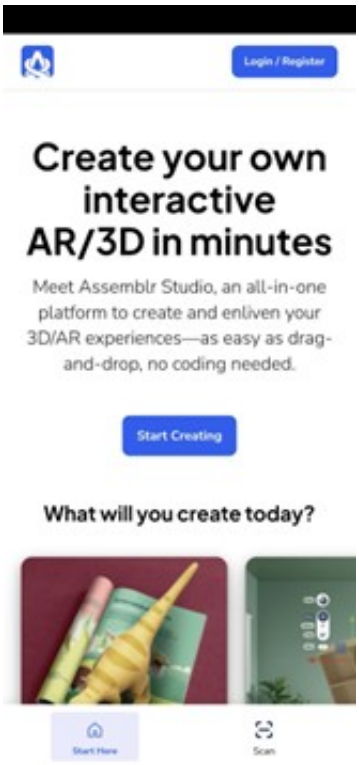


Figure 6. **Gambar 6.** Tampilan kedua pada aplikasi assemblr studio

Jika tidak ingin melakukan login atau register akun aplikasi assemblr studio, maka silahkan memilih scan pada sisi bagian pojok kanan bawah seperti gambar dibawah ini. Tampilan bisa dilihat pada gambar 7.

Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY).

Indonesian Journal of Islamic Studies
Vol. 13 No. 2 (2025): May
DOI: 10.21070/ijis.v13i2.1811

Figure 7. **Gambar 7.** Tampilan scan barcode dibagian pojok kanan bawah aplikasi assemblr studio.

Jika sudah mendaftar akun login atau register. Maka akan muncul tampilan kedua pada aplikasi assemblr studio, kemudian Silahkan pilih Scan pada bagian di aplikasi Assemblr Studio untuk memindai barcode AR yang sudah diprint. Tampilan aplikasi AR jika memilih untuk register, dapat dilihat pada gambar 8.

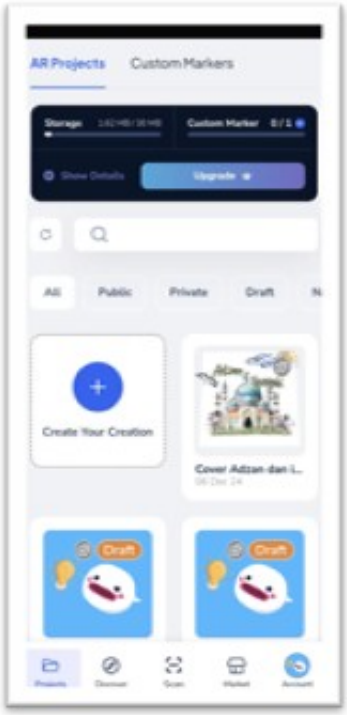


Figure 8. **Gambar 8.** Silahkan pilih bagian scan

Setelah memilih bagian scan pada aplikasi assemblr studio, maka akan muncul seperti gambar 9. Silahkan pilih OK untuk melanjutkan scan barcode augmented reality. Tampilan bisa dilihat pada gambar 9.

ISSN 2598-8964 (online), https://ijis.umsida.ac.id, published by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo
Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY).

Indonesian Journal of Islamic Studies
Vol. 13 No. 2 (2025): May
DOI: 10.21070/ijis.v13i2.1811

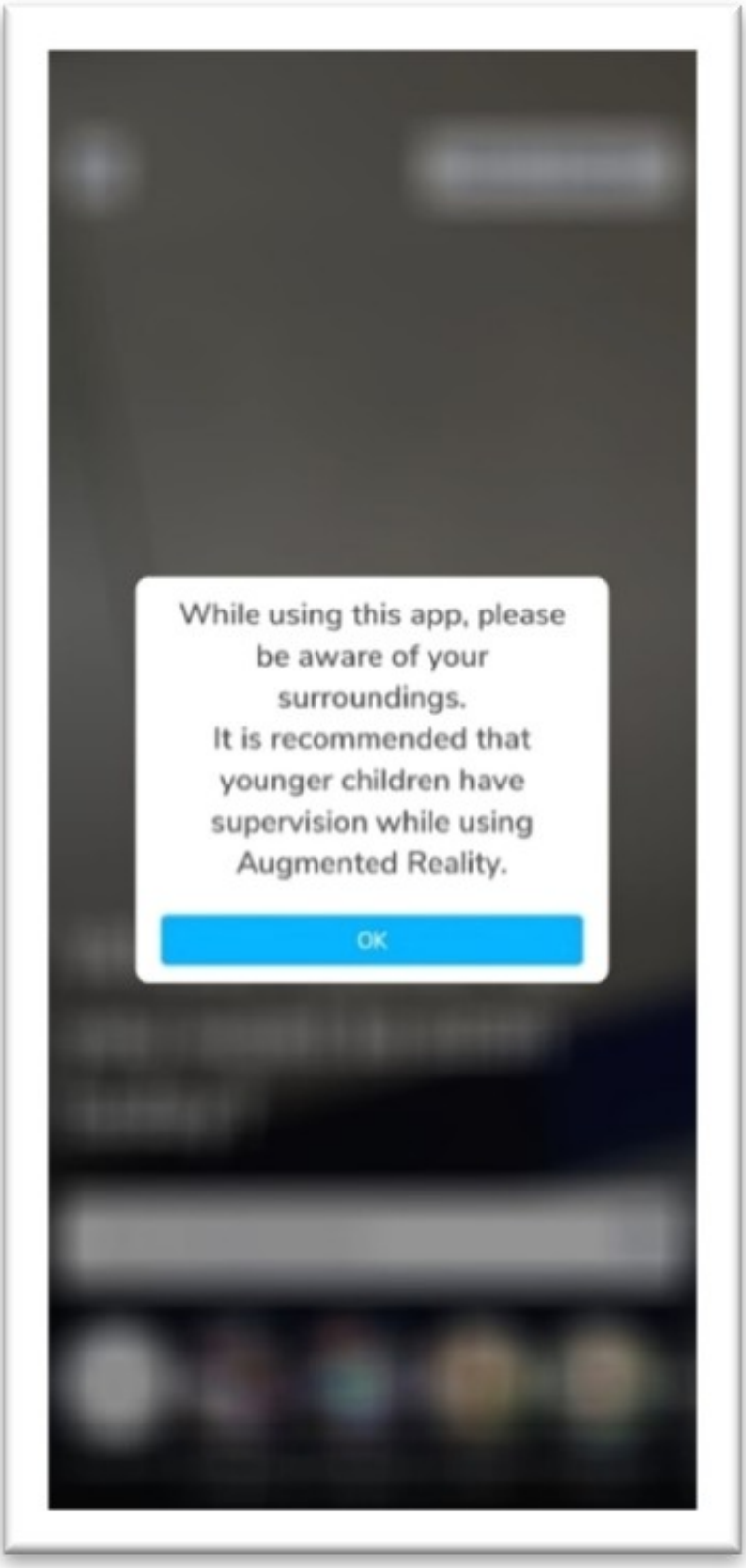
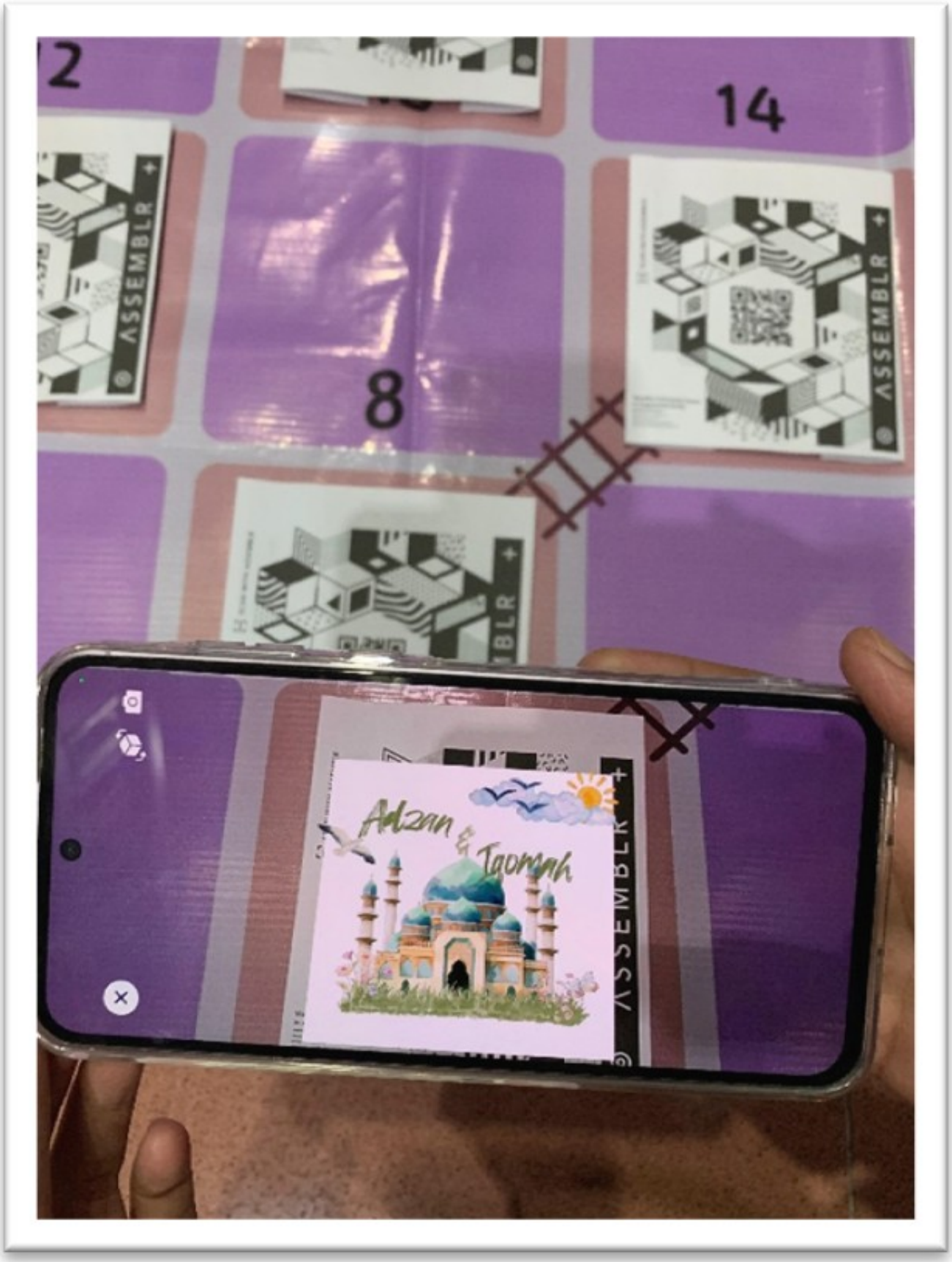


Figure 9. **Gambar 9.** Silahkan pilih “OK” untuk melanjutkan scan barcode augmented reality

Setelah memilih “OK” maka akan muncul dengan sendirinya gambar materi Adzan dan Iqomah yang terdapat pada barcode augmented reality pada aplikasi Assemblr Studio setelah melakukan pemindaian barcode. Tampilan dapat dilihat pada gambar 10.

Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY).

Indonesian Journal of Islamic Studies
Vol. 13 No. 2 (2025): May
DOI: 10.21070/ijis.v13i2.1811



ISSN 2598-8964 (online), https://ijis.umsida.ac.id, published by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo
Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY).

Vol. 13 No. 2 (2025): May
DOI: 10.21070/ijis.v13i2.1811

Figure 10. **Gambar 10.** Hasil gambar scan barcode augmented reality menggunakan aplikasi assemblr studio.

Simpulan

Media augmented reality atau AR memiliki potensi yang besar dalam berbagai bidang, salah satunya bidang pendidikan. Selain itu, dalam proses mengajar diperlukan adanya media atau strategi karena media mempunyai peranan yang sangat penting dalam berbagai konteks baik dalam komunikasi, pendidikan, pemasaran, maupun dalam hal pemgembangan masyarakat. Berdasarkan hasil analisa dalam pengujian pada alat peraga ular tangga berbasis Augmented Reality yakni dapat diambil sebuah kesimpulan.

- Penggunaan alat media permainan peraga ular tangga bisa mengembangkan serta meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa karena alat peraga permainan dapat membuat suasana pembelajaran dikelas lebih menarik dan interaktif.
- Meningkatkan kreativitas dan imajinasi guru dan siswa, dimana guru dapat mengembangkan dan memanfaatkan teknologi zaman sekarang melalui media Augmented reality pada pembelajaran Adzan dan Iqomah dan menumbuhkan lingkungan belajar siswa yang lebih menarik, dimana pembelajaran sebelumnya guru hanya mengajarkan secara monoton tanpa adanya alat peraga atau teknologi dalam pembelajaran. Selain itu alat peraga cocok untuk siswa dengan gaya belajar visual, kinestetik, maupun audio.

Ucapan Terima Kasih

Dengan kesempatan kali ini, Peneliti ingin mengucapkan rasa terimakasihnya karena peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini dengan lancar dan mudah kepada :

- Allah SWT atas Rahmat, Hidayah serta karunia-Nya, yang sudah memberikan peneliti kekuatan serta kesabaran untuk menyelesaikan penelitian ini.
- Para Ibu/Bapak Dosen Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah atas ilmu yang sudah saya dapat untuk menyelesaikan penelitian ini.
- Kedua Orangtua dan Adik saya tercinta, yang selama ini memberikan support system terbaik dan selalu mendo'akan yang tak terbatas.
- Diri saya sendiri, Mashlahatul Ummah, terimakasih atas perjuangannya dan menjadi pribadi yang kuat dan selalu berusaha untuk menyelesaikan studi ini dengan sebaik mungkin. Kita usahakan jadi Perempuan yang berilmu, beretika, fokus upgrade diri, dan selalu bahagia.

References

1. [1] N. M. Nisak and E. Asmanto, Buku Ajar FIQIH Madrasah Ibtidaiyah, 2023, doi: 10.21070/2023/978-623-464-082-3.
2. [2] H. Nurhayati and N. W. Langlang Handayani, "Jurnal Basicedu," J. Basicedu, vol. 5, no. 5, pp. 524–532, 2020.
3. [3] N. U. R. Faizah, "Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Siswa Kelas VIII SMP Al-Mubarak Pondok Aren–Tangerang Selatan," Undergraduate Thesis, 2010.
4. [4] S. Sulastri, H. Fitria, and A. Martha, "Kompetensi Profesional Guru dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan," J. Educ. Res., vol. 1, no. 3, pp. 258–264, 2020, doi: 10.37985/jer.v1i3.30.
5. [5] F. Arena, M. Collotta, G. Pau, and F. Termine, "An Overview of Augmented Reality," Computers, vol. 11, no. 2, 2022, doi: 10.3390/computers11020028.
6. [6] F. A. Zahwa and I. Syafi'i, "Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi," Equilib. J. Penelit. Pendidik. dan Ekon., vol. 19, no. 1, pp. 61–78, 2022, doi: 10.25134/equi.v19i01.3963.
7. [7] M. S. Surahman, "Penyebab Kurangnya Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam dan Cara Mengatasinya di Sekolah Dasar Negeri Mangasa 1 Kabupaten Gowa," 2022.
8. [8] Z. S. Ivan, "Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam," Field Study Report, SMAN 3 Kota Tangerang, 2022.
9. [9] F. E. Kurniawati, "Pengembangan Bahan Ajar Aqidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah," J. Penelit., vol. 9, no. 2, p. 367, 2015, doi: 10.21043/jupe.v9i2.1326.
10. [10] Nurdyansyah, "Sumber Daya dalam Teknologi Pendidikan," 2020.
11. [11] C. Andersen, "Learning in Theory and Practice," Theory Pract., vol. 43, no. 4, pp. 281–286, 2004.
12. [12] Okpatrioka STKIP Arrahmaniyah, "Educational Research Report," 2021.
13. [13] I. P. Sari, "Implementasi Model ADDIE dan Kompetensi Kewirausahaan Dosen terhadap Motivasi Wirausaha Mahasiswa," J. Ekon. Pendidik. dan Kewirausahaan, vol. 6, no. 1, p. 83, 2018, doi: 10.26740/jepk.v6n1.p83-94.
14. [14] W. Commons, "ADDIE Model of Design," 2013.
15. [15] A. Amanda, L. Sartika, M. Anggelia, N. Hafizah, and W. Wismanto, "Hukum Sholat Sunnah di Iqamah," J. Budi Pekerti Agama Islam, vol. 1, no. 6, pp. 1–12, 2023, doi: 10.61132/jbpai.v1i6.38.

Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY).