

Penggunaan Al-Qur'an Kisah *The Fantastic Adventure* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Al-Qur'an Santri Pondok Pesantren Rahmatul Asri

Nurvadillah¹, Muhammad Saleh², Muh. Dahlan³, Usman⁴, Marhani⁵, Khaerul Muawan⁶

^{1,2,3,4,5,6}Jurusan Pendidikan Agama Islam, IAIN Parepare, Soreang, Jl. Amal Bhakti No.8, Bukit Harapan, Kec. Soreang, Kota Parepare, Sulawesi Selatan 91131
nurvadillahdilah1608@gmail.com

Abstract

This thesis discusses the use of Al-Qur'an *The Fantastic Adventure* in enhancing the learning motivation of Al-Qur'an among students at Rahmatul Asri Islamic Boarding School. This research aims to understand the concept of the storytelling approach in Rahmatul Asri Islamic Boarding School and examine the influence of using Al-Qur'an *The Fantastic Adventure* on students' learning motivation at Rahmatul Asri Islamic Boarding School. The study employed a pre-experimental method with a one-group pretest-posttest design, involving 34 female students from Grade VII of MTs Rahmatul Asri. Data were collected through a concept comprehension test and a learning motivation questionnaire administered before and after the treatment. The findings of the study showed a significant improvement in students' concept comprehension and learning motivation. The average Primary Motivation of the students increased from the "fair" category (55.89%) to the "very high" category (80.51%) after the treatment. The Secondary Motivation also increased from the "fair" category (53.57%) to the "very high" category (84.89%). Data analysis using the t-test indicated that this improvement was significant, with a sig value (2-tailed) of $0.000 < 0.05$, indicating that the difference did not occur by chance. The conclusion of this study is that using Al-Qur'an *The Fantastic Adventure* is effective in enhancing students' learning motivation. Interactive and engaging learning media can create a more active and enjoyable learning environment. It is recommended that this method be widely implemented in other pesantren, and teachers be trained to optimize the use of interactive media in teaching.

Keywords: Al-Qur'an *The Fantastic Adventure*, Learning Motivation, Interactive Learning Media

Abstrak

Tesis ini membahas tentang penggunaan Al-Qur'an *The Fantastic Adventure* dalam meningkatkan motivasi belajar Al-Qur'an santri pondok pesantren Rahmatul Asri. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemahaman konsep kisah santri pondok pesantren Rahmatul Asri dan mengkaji pengaruh penggunaan Al-Qur'an *The Fantastic Adventure* terhadap motivasi belajar santri di Pondok Pesantren Rahmatul Asri. Penelitian menggunakan metode pre-eksperimental dengan desain one group pretest-posttest, melibatkan 34 santri kelas VII putri MTs Rahmatul Asri. Data dikumpulkan melalui tes pemahaman konsep dan angket motivasi belajar yang disebarakan sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman konsep dan motivasi belajar santri. Rata-rata Motivasi Primer belajar santri meningkat dari kategori cukup (55,89%) menjadi sangat tinggi (80,51%) setelah perlakuan. Dan motivasi Sekunder dari kategori cukup (53,57%) menjadi sangat tinggi (84,89%). Analisis data menggunakan uji-t menunjukkan bahwa peningkatan ini signifikan, dengan nilai sig (2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$, yang mengindikasikan bahwa perbedaan tersebut tidak terjadi secara kebetulan. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penggunaan Al-Qur'an *The Fantastic Adventure* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar santri. Media pembelajaran yang interaktif dan menarik terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Disarankan agar metode ini diterapkan lebih luas di pondok pesantren lain, dan guru-guru diberikan pelatihan untuk mengoptimalkan penggunaan media interaktif dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Al-Qur'an *The Fantastic Adventure*, Motivasi Belajar, Media Pembelajaran Interaktif

Copyright (c) 2024 Nurvadillah, MuhammadSaleh, Muh. Dahlan, Usman, Marhani, Khaerul Muawan

Corresponding author: Nurvadillah

Email Address: nurvadillahdilah1608@gmail.com (Jl. Benteng II No.118, Kabupaten Pinrang, Sulawesi Selatan, Indonesia)

Received 26 August 2024, Accepted 30 August 2024, Published 6 September 2024

PENDAHULUAN

Al-Qur'an merupakan sumber ajaran Islam yang pertama dan paling utama. Menurut M. Quraish Shihab, kitab suci yang secara harfiah berarti "bacaan sempurna" merupakan suatu nama pilihan Allah yang sungguh tepat. Tidak ada satu bacaan pun sejak manusia mengenal baca tulis lima ribu tahun yang lalu yang dapat menandingi Al-Qur'an al-Karim, bacaan sempurna lagi mulia itu. Tiada bacaan semacam Al-Qur'an yang dibaca oleh ratusan juta orang yang tidak mengerti artinya atau tidak dapat menulis aksaranya. Bahkan, dihafal huruf demi huruf oleh orang dewasa, remaja, dan anak-anak. Tiada bacaan melebihi Al-Qur'an dalam perhatian yang diperolehnya, bukan saja sejarahnya secara umum tetapi ayat demi ayat, baik dari segi masa, musim, dan saat turunnya sampai kepada sebab-sebab serta waktu turunnya.

Al-Qur'an datang dengan membuka lebar-lebar mata manusia agar mereka menyadari jati diri dan hakikat keberadaan mereka di muka bumi ini. Juga, agar mereka tidak terlena dengan kehidupan ini sehingga mereka tidak menduga bahwa hidup mereka hanya dimulai dengan kelahiran dan berakhir dengan kematian. Karena itu, dalam kitab samawi yang terakhir ini, selain memuat ajaran berupa akidah (keyakinan), syari'ah (hukum Islam), akhlak, janji dan ancaman, juga berisi kisah-kisah, terutama cerita seputar para Nabi dan umat mereka sebelum Nabi Muhammad SAW serta umat lainnya yang hancur karena keangkuhan mereka.

Kisah berasal dari bahasa Arab "qishshah" yang berarti suatu cerita, hikayat, atau riwayat. Kata tersebut berasal dari "al-qish" yang berarti menelusuri atsar (jejak) seperti dalam firman Allah SWT QS. Al-Kahfi: 64. Karena itu, yang dimaksudkan di sini adalah cerita atau kisah dalam Al-Qur'an yang menceritakan hal-ihwal umat-umat terdahulu, Nabi-Nabi mereka, peristiwa yang telah terjadi, sedang terjadi, dan akan terjadi. Kata kisah dengan berbagai derivasinya dipergunakan dalam Al-Qur'an sebanyak 26 kali. Penggunaan kata yang berulang kali ini memberikan suatu isyarat akan urgensinya masalah tersebut bagi umat manusia.

Di Pondok Pesantren Modern Rahmatul Asri, pembelajaran kisah dalam Al-Qur'an seringkali disampaikan atau diajarkan secara konvensional dengan menggunakan metode ceramah. Metode ceramah ini biasanya membuat santri merasa bosan dan tidak semangat dalam mempelajari kisah yang ada di dalam Al-Qur'an. Maka dari itu, penulis merasa perlu adanya inovasi baru untuk menumbuhkan semangat santri dalam mempelajari kisah-kisah dalam Al-Qur'an, karena sangat banyak pelajaran hidup dan hikmah yang bisa diambil dari belajar kisah-kisah dalam Al-Qur'an.

Penggunaan Al-Qur'an Kisah The Fantastic Adventure muncul sebagai suatu alternatif yang menarik dan inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar Al-Qur'an. Melalui pendekatan naratif yang kreatif, metode ini diharapkan dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik, relevan, dan memotivasi pelajar untuk lebih mendalam dalam memahami serta mengaplikasikan ajaran Al-Qur'an dalam kehidupan mereka. Penelitian ini akan membahas secara kritis penggunaan Al-Qur'an kisah The Fantastic Adventure dalam meningkatkan motivasi belajar Al-Qur'an di kalangan pelajar, khususnya di pondok pesantren Rahmatul Asri. Dengan merinci tantangan dan kebutuhan kontemporer dalam pembelajaran agama Islam, diharapkan penelitian ini

dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan relevan dengan perkembangan zaman, sekaligus memberikan solusi konkret terhadap rendahnya motivasi belajar Al-Qur'an di kalangan pelajar .

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-experimental design, yang sering disebut sebagai eksperimen tak sebenarnya atau quasi-experiment. Desain penelitian yang digunakan adalah one-group pretest-posttest design. Dalam desain ini, hanya satu kelompok eksperimen yang digunakan, di mana kelompok tersebut akan diberikan tes sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) mendapatkan perlakuan berupa penggunaan Al-Qur'an Kisah The Fantastic Adventure.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh santri MTs Rahmatul Asri yang berjumlah 145 santri. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling, dengan jumlah sampel sebanyak 34 santri kelas VII yang dipilih berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Penelitian ini dilaksanakan di Pondok Pesantren Modern Rahmatul Asri yang beralamat di Maroangin, Kecamatan Maiwa, Kabupaten Enrekang, Sulawesi Selatan. Waktu penelitian adalah selama satu siklus pembelajaran yang mencakup persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi hasil.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi Pretest dan Posttest. Tes ini digunakan untuk mengukur pemahaman awal dan akhir santri terhadap materi pembelajaran Kisah dalam Al-Qur'an. Pretest dilakukan sebelum perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal santri, sedangkan posttest dilakukan setelah perlakuan untuk mengukur efektivitas penggunaan Al-Qur'an Kisah The Fantastic Adventure. Observasi dilakukan secara sistematis untuk mengamati dan mencatat perubahan yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung. Teknik ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan data yang lebih mendalam dan kontekstual terkait dengan respon santri terhadap media pembelajaran yang digunakan. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data tambahan yang relevan dari berbagai dokumen yang ada di Pondok Pesantren Rahmatul Asri, seperti catatan akademik, foto kegiatan, dan bahan ajar yang digunakan .

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini mencakup Tes Pilihan Ganda yang digunakan untuk mengukur pemahaman santri terhadap materi Kisah dalam Al-Qur'an. Tes ini dirancang dalam bentuk pilihan ganda untuk memudahkan penilaian dan analisis data. Angket Motivasi Angket motivasi yang digunakan untuk mengukur tingkat motivasi belajar santri sebelum dan sesudah perlakuan. Angket disusun berdasarkan skala Likert untuk memudahkan pengukuran tingkat motivasi .

Teknik Analisis Data menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Analisis dilakukan dengan menghitung rata-rata skor pretest dan posttest, serta menggunakan uji-t untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan antara skor sebelum dan sesudah perlakuan. Uji normalitas data

dilakukan menggunakan One-sample Kolmogorov-Smirnov untuk memastikan data berdistribusi normal sebelum dilakukan uji-t .

Dengan metode penelitian yang sistematis ini, diharapkan dapat diketahui efektivitas penggunaan Al-Qur'an Kisah The Fantastic Adventure dalam meningkatkan motivasi belajar santri di Pondok Pesantren Modern Rahmatul Asri.

HASIL DAN DISKUSI

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas penggunaan Al-Qur'an Kisah The Fantastic Adventure dalam meningkatkan motivasi belajar santri di Pondok Pesantren Modern Rahmatul Asri. Berdasarkan hasil analisis data, penelitian ini memberikan wawasan mendalam tentang bagaimana media pembelajaran interaktif dapat berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar.

Analisis Data Pretest dan Posttest

Table 1. Rekapitulasi deskripsi persentase motivasi primer dan sekunder sebelum dan sesudah perlakuan

Kriteria	Primer				Sekunder			
	Pre test		Post test		Pre test		Post test	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Sangat tinggi	0	0	17	56,56	0	0	28	85,37
Tinggi	4	15,09	17	44,44	6	24,32	6	14,63
Cukup	30	84,91	0	0	28	75,68	0	0
Rendah	0	0	0	0	0	0	0	0
Sangat rendah	0	0	0	0	0	0	0	0
Rata-rata	55,89		80,51		53,57		84,89	
Peningkatan	29,71%				31,32%			

Tabel di atas menggambarkan rekapitulasi persentase motivasi primer (intrinsik) dan sekunder (ekstrinsik) pada pre-test dan post-test . Pada motivasi intrinsik, sebelum perlakuan, 15,09% peserta didik berada pada kategori tinggi, 84,91% dalam kategori cukup, dan 0% pada kategori sangat tinggi, rendah, dan sangat rendah. Setelah perlakuan, kategori sangat tinggi meningkat menjadi 56,56%, kategori tinggi 44,44%, kategori cukup, rendah, dan sangat rendah tidak ada, dengan rata-rata 80,51%, menunjukkan peningkatan sebesar 29,71%. Pada motivasi ekstrinsik, sebelum perlakuan, 24,32% peserta didik berada pada kategori tinggi, 75,68% pada kategori cukup, sedangkan kategori sangat tinggi, rendah, dan sangat rendah 0%. Setelah perlakuan, kategori sangat tinggi meningkat menjadi 85,37%, kategori tinggi 15,63%, sedangkan kategori cukup, rendah, dan sangat rendah 0%, dengan rata-rata 84,89%, menunjukkan peningkatan sebesar 31,32%.

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa motivasi primer dan sekunder peserta didik mengikuti proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan Al-

Qur'an Kisah *The Fantastic Adventure* mengalami peningkatan yang cukup signifikan antara sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan. Dari analisis deskriptif tersebut di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan Al-Qur'an Kisah *The Fantastic Adventure* dapat meningkatkan motivasi belajar santri pondok pesantren Rahmatul Asri. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya peningkatan- peningkatan pada tiap-tiap indikator.

Uji Normalitas dan Uji-t

Uji normalitas menggunakan One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test menunjukkan bahwa distribusi data adalah normal dengan nilai Z sebesar 0.581 dan signifikansi 0.888. Hasil uji-t (Paired Samples Test) menunjukkan perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest dengan nilai t sebesar -8.202 dan signifikansi 0.000, yang mengindikasikan bahwa penggunaan Al-Qur'an Kisah *The Fantastic Adventure* memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar.

Motivasi Belajar Sebelum dan Sesudah Penggunaan Media

1. Motivasi Primer

- a. **Hasrat dan Keinginan untuk Melakukan Kegiatan:** Sebelum penggunaan media, santri menunjukkan motivasi yang rendah, ditandai dengan kurangnya keyakinan untuk memperoleh nilai tinggi dan kurangnya perhatian dalam proses pembelajaran. Setelah penggunaan media, terdapat peningkatan signifikan dalam keinginan santri untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.
- b. **Mengendalikan Perhatian dan Energi:** Sebelum intervensi, santri cenderung tidak fokus dan sering mengganggu kelas. Setelah penggunaan media, santri mampu mengendalikan perhatian dan energi mereka dengan lebih baik selama proses pembelajaran.
- c. **Kesabaran dan Daya Juang:** Sebelum penggunaan media, santri menunjukkan kesulitan dalam mengerjakan tugas dan kurang tekun. Setelah penggunaan media, santri menunjukkan peningkatan dalam ketekunan dan daya juang untuk menyelesaikan tugas-tugas.

2. Motivasi Sekunder:

- a. **Kegiatan yang Menarik dalam Belajar:** Penggunaan Al-Qur'an Kisah *The Fantastic Adventure* berhasil membuat kegiatan belajar menjadi lebih menarik, yang berdampak positif pada motivasi belajar santri. Media pembelajaran yang interaktif dan inovatif ini membuat santri lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar.
- b. **Lingkungan Belajar yang Kondusif:** Peningkatan signifikan dalam lingkungan belajar yang kondusif setelah intervensi menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran ini tidak hanya meningkatkan motivasi tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih positif dan suportif bagi santri.

Interpretasi dan Implikasi Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti Al-Qur'an Kisah *The Fantastic Adventure*, dapat secara signifikan meningkatkan motivasi

belajar. Media ini menawarkan pendekatan yang lebih menarik dan interaktif, yang membantu santri untuk lebih terlibat dan termotivasi dalam proses belajar. Peningkatan motivasi ini terlihat pada berbagai indikator, baik motivasi intrinsik maupun ekstrinsik.

Penelitian ini juga menggarisbawahi pentingnya inovasi dalam metode pengajaran di pondok pesantren. Metode konvensional seperti ceramah seringkali tidak cukup untuk menjaga motivasi belajar santri. Dengan memperkenalkan media pembelajaran berbasis teknologi, santri dapat lebih mudah memahami materi dan lebih termotivasi untuk belajar.

Rekomendasi

Berdasarkan temuan penelitian ini, beberapa rekomendasi dapat diberikan:

1. Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif: Pondok pesantren dan institusi pendidikan lainnya disarankan untuk mengadopsi media pembelajaran interaktif dan berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar.
2. Pelatihan Guru: Guru perlu diberikan pelatihan tentang cara menggunakan dan mengintegrasikan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pengajaran mereka.
3. Pengembangan Media Pembelajaran: Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengembangkan dan mengevaluasi berbagai jenis media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan dalam pendidikan agama Islam.

Dengan implementasi rekomendasi-rekomendasi ini, diharapkan dapat terjadi peningkatan motivasi belajar yang signifikan di kalangan santri, yang pada gilirannya akan meningkatkan kualitas pendidikan di pondok pesantren dan institusi pendidikan lainnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, berikut adalah kesimpulan yang dapat ditarik sesuai dengan rumusan masalah yang ada:

1. Pemahaman Konsep Sebelum Menggunakan Al-Qur'an Kisah The Fantastic Adventure Sebelum penggunaan Al-Qur'an Kisah The Fantastic Adventure, pemahaman santri Pondok Pesantren Modern Rahmatul Asri terhadap kisah-kisah dalam Al-Qur'an berada pada tingkat yang cukup rendah. Hal ini ditunjukkan oleh hasil pretest yang menunjukkan pemahaman konsep yang minimal terkait materi pembelajaran kisah dalam Al-Qur'a.
2. Penggunaan Al-Qur'an Kisah The Fantastic Adventure dan Peningkatan Motivasi Belajar. Implementasi Al-Qur'an Kisah The Fantastic Adventure sebagai media pembelajaran berbasis Augmented Reality terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar santri. Penggunaan media pembelajaran interaktif ini membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, sehingga santri lebih termotivasi untuk belajar dan memahami materi.
3. Perbedaan Signifikan dalam Motivasi Belajar Sebelum dan Sesudah Penggunaan Media. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dalam motivasi belajar santri sebelum dan sesudah penggunaan Al-Qur'an Kisah The Fantastic Adventure. Motivasi Ptimer belajar

santri meningkat dari kategori cukup (55,89%) menjadi sangat tinggi (80,51%) setelah perlakuan. Dan motivasi Sekunder dari kategori cukup (53,57%) menjadi sangat tinggi (84.89%). Analisis data menggunakan uji-t menunjukkan bahwa peningkatan ini signifikan, dengan nilai sig (2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$, yang mengindikasikan bahwa perbedaan tersebut tidak terjadi secara kebetulan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa inovasi dalam metode pembelajaran, khususnya melalui penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi, dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap motivasi dan pemahaman belajar santri. Oleh karena itu, disarankan agar metode ini diterapkan lebih luas di pondok pesantren lainnya. Pelatihan bagi para guru juga perlu dilakukan untuk mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran interaktif ini, sehingga manfaatnya dapat dirasakan secara maksimal di berbagai institusi pendidikan agama.

REFERENSI

- Akbar, H. U. *Metode Penelitian Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara, 2017
- Anni, A. R. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press, 2015.
- Annurahman. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta, 2009.
- Arikunto, S. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Arikunto, S. *Penelitian Tindakan Kelas: Edisi Revisi*. Jakarta: Bumi Aksara, 2021.
- Arsyad. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Grafindo Persada, 2002.
- AS, S. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: CV Rajawali, 1990.
- Dimiyati, M. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Djaali. *Psikologi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2012
- Djamarah, S. B. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2011
- Fauzan Zulkarnain, R. F. Pengembangan Media Pembelajaran Al-Qur'an Hadits dengan Magic Disc Tajwid. *Pendidikan Islam*, 265, 2019.
- Fauzi, R. d. Pengembangan Media Pembelajaran PAI-BP di SD Berbasis Aplikasi Canva. *Cakrawala Pendas*, 117, 2022.
- Gaffar, M. *Reward, Motivasi, dan Kepuasan Kerja di Kalangan Guru SD*. Pekanbaru, 2015.
- hadis, A. *Psikologi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2006.
- Lubis, R. *Kisah dalam Al-Qur'an dan Relevansinya pada Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. Medan: UIN Sumatera Utara, 2020.
- M.Karman, S. d. *Ulumul Qur'an*. Bandung: Pustaka Islamika, 2002.
- Marsita, Bambang. *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya. Cet. I*; Jakarta: Rineka Cipta, 2008.
- Munir. *Multimedia. Cet. III*; Bandung: Alfabeta, 2015.
- Margono, S. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta, 2009.

- Munawwir, A. W. *Kamus Al-Munawwir : Arab-Indonesia*. Surabaya: Pustaka Progressif, 1984.
- Nasution, H. (Bandung). *Islam Rasional: Gagasan dan Pemikiran Prof. Dr. Harun Nasution* : Mizan, 1998.
- Noor, J. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Kencana., 2014.
- Pratama, Riens & Riana Defi Mahadji Putri. “Penerapan Animasi 3D Pada Media Pembelajaran Mengenai Huruf Vokal Untuk Anak 2-4 Tahun.” *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (JTIK)* 7, no. 6 : 1100–1101. <https://doi.org/10.25126/jtiik.202071787>, 2020.
- Pratama Putri, Raviona “Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar,” *Journal of Basic Education Studies* 4, no. 1 Januari-Juni, 2021.
- Priansa, D. J. *Kinerja dan Profesionalisme Guru*. Bandung: CV Alfabeta, 2014.
- Priansa, E. K. *Manajemen Kelas*. Bandung : Alfabeta, 2014
- RI, K. A. *Mushaf Al-Quran dan Terjemah*. Jakarta: Ummul Qura, 2017.
- Ri'al, M. P. Peningkatan Prestasi Belajar Pantun Melalui Penggunaan Metode Diskusi. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2060-2070, 2021.
- Rusman. *Belajara dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Jakarta: Alfabeta, 2012.
- Sardiman. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011.
- Setiawan, Hery. “Pemanfaatan Media Audio Visual Dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V.” *Prakarsa Paedagogia* 3, no. 2, 2020.
- Shaleh, A. R. *Psikologi Suatu Pengantar dalam Perspektif Islam*. Jakarta: PT.Prenada Media, 2004.
- Shihab, M. Q. *Membumikan Al-Qur'an*. Bandung: Mizan, 1994.
- Shihab, M. Q. *Wawasan Al-Qur'an*. Bandung: Mizan, 1998.
- Slameto. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Solehah, S. Pengaruh Penggunaan Aplikasi Tahsin Digital AR dan Motivasi Membaca Al-Qur'an terhadap Kemampuan Tahsin Al-Qur'an Santri di Rumah tahfidz Quran Kecamatan Koto Kampar Hulu. Riau: Uin Kasim Syarif Riau, 2023.
- Subagyo, P. J. *Metode Penelitian dalam Teori dan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 1998.
- Sukmadinata, N. S. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019.
- Sunario Tanggur, Femberianus dkk. “Pemanfaatan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Di Daerah Pedalaman Pulau Timor.” *Jukanti* 5, no. 1, 2022.
- Syah, M. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013.
- Syofian, S. *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*. Jakarta: Penadamedia, 2013.
- Tang, O. S. *Educational Psychology: A Practitioner Researcher Approach*. Singapore: Thomson, 2003.
- Tjuparman, K. d. *Kamus Istilah karya Tulis Ilmiah*. Jakarta: Bumi Aksara, 2016.

Uno, H. B. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara, 2016.

Usman, A. d. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Ciputat Prees, 2020.

Wiarso, G. *Media Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: Laksitas, 2016.

Widyahabsari, Diantika dkk, "Media Video Animasi Materi Bangun Ruang," *SEMDIKJAR* 6, no. 5 Agustus, 2023.

Yaumi, Muhammad. *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Edisi I. Jakarta: Prenamedia Group, 2018.

Yavus, M. Augmented reality technology adoption. *Technology In Society*, 101598, 2021.

Zain, S. B. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2011.