

AR QURANI (AL IBRAH QURANI): UPAYA INTERNALISASI NILAI-NILAI QURANI PADA ANAK MUSLIM INDONESIA BERBASIS MODUL KISAH TELADAN AL QURAN

Risma Chulashotud Diana

Universitas Negeri Malang, Jalan Semarang 5 Malang 65145

Email: risma.reynaldo@gmail.com

Abstrak: Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) 2015, tiap tahunnya kenakalan remaja bertambah 10,7%. Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) mengungkapkan pecandu narkoba didominasi oleh remaja dengan rentang usia 12 s.d. 21 tahun sejumlah 14 ribu anak. Hal ini mendasakan bahwa karakter menjadi permasalahan yang perlu diatasi secara serius di Indonesia. Al Quran sebagai kitab petunjuk umat Islam di dalamnya terdapat *ibrah* atau pelajaran bagi orang yang berpikir. Kisah merupakan adalah salah satu petunjuk yang dapat dijadikan *ibrah*. Sebagaimana termaktub dalam Quran Surat (QS) Yusuf ayat 111 yang artinya: *sesungguhnya di dalam kisah-kisah mereka terdapat ibrah bagi orang-orang yang berakal*. Di Indonesia, implemetasi kisah teladan Al Quran ke dalam pendidikan formal dan nonformal. Taman Pendidikan Al Quran adalah salah satu pendidikan nonformal yang membelajarkan pendidikan berbasis keislaman dilingkungan masyarakat. Selama ini model pembelajarannya masih bersifat tradisional, sehingga kesan pembelajaran masih bersifat monoton dan membuat bosan pada peserta didiknya. Oleh karena itu, Ar Qurani (*Al-Ibrah Qurani*) berusaha dituangkan kedalam gagasan yang diajukan. Ar Qurani adalah inovasi media pembelajaran kisah teladan berupa modul Islami dengan tambahan teknologi *Augmented Reality* (AR). Kelebihan dari Ar Qurani yaitu akan membunyikan dan menampilkan kisah-kisah tersebut secara interaktif. Tujuan penulisan ini yaitu: (1) menjelaskan analisis media pembelajaran kisah teladan Ar Qurani dalam perkuatan *character building* pada anak; dan (2) menjelaskan konsep media pembelajaran Ar Qurani (*Al Ibrah Qurani*) dan terakhir bertujuan untuk mengetahui langkah imlemetasi media pembelajaran Ar Qurani.

Kata kunci: *augmented reality*, *ibrah*, kisah teladan, moral anak

Sebagian besar penduduk Indonesia adalah penduduk muslim dengan 225,25 juta atau 87,2 persen yang tersebar di seluruh penjuru wilayah Indonesia (Geotimes, 2017). Besarnya jumlah penduduk muslim tersebut seharusnya negara mampu menerapkan pokok-pokok ajaran islam berupa nilai akhlaq dan moral. Selama ini berbagai permasalahan akhaq dan moral menjadi bahan perbincangan pada berbagai media yang ada, dimana angka kenakalan remaja setiap tahunnya terus terjadi dan mengalami peningkatan. Data Badan Pusat Statistik (BPS) 2015 menunjukkan bahwa angka kenakalan remaja di Indonesia naik sebesar 10,7% dari tahun 2013 sampai dengan tahun 2015. Kenakalan remaja tersebut menurut Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional (BKKBN) mencakup kasus pencurian, pembunuhan, pergaulan bebas, aborsi, dan narkoba. Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) mengungkapkan pecandu narkoba didominasi oleh remaja dengan rentang usia 12 tahun s.d. 21 tahun sejumlah 14 ribu anak. Selain itu, Sexual Behaviour

Survei menjelaskan sebanyak 62% remaja di Indonesia telah melakukan seks sebelum menikah.

Islam sebagai agama *rohmatan lil alamiin* mengandung pokok ajaran yang bersumber pada Al Quran dan Al-Hadits. Pokok ajaran tersebut berupa nilai-nilai moralitas atau kebaikan yang dijelaskan pada ayat-ayatnya. Hasibuan (2015) menyatakan ayat dalam Al Quran yang berisi kisah (*qashash*) mengandung nilai-nilai yang baik bagi manusia. Seperti kisah Nabi Yusuf yang tabah dan sabar dalam menjalani kehidupannya bersama saudara-saudaranya yang membencinya. Ketabahan dan kesabaran tersebut adalah cerminan nilai-nilai terpuji atau karakter yang baik pada diri manusia (Miladiyah, 2013). Seharusnya manusia dapat mengambil pelajaran dari pada kisah-kisah tersebut, dimana sebanyak 1.453 ayat Al Quran mengisahkan kisah para nabi, rosul dan pengikutnya. QS Hud ayat 120 Allah berfirman yang artinya: *dan semua kisah dari rasul-rasul Kami ceritakan kepadamu, ialah kisah-kisah yang dengannya Kami teguhkan hatimu; dan dalam surat ini telah datang kepadamu kebenaran serta pengajaran dan peringatan bagi orang-orang yang beriman.*

Di Indonesia, implemetasi pembelajaran kisah dalam Al Quran dimasukkan pada pendidikan formal dan nonformal. Pendidikan formal membelajarkan kisah Al Quran dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Sedangkan pada pendidikan nonformal, pembelajarannya melalui Taman Pendidikan Al Quran (TPA) dan madrasah diniyah. Madrasah diniyah merupakan lembaga yang sangat dipercaya oleh masyarakat dalam membentuk karakter anak, melestarikan ajaran keislaman dan pelengkap pendidikan agama Islam yang ada di sekolah umum (Ciyarti, 2009). Selama ini proses pembelajaran di madrasah diniyah masih bersifat tradisional. Di mana metode yang digunakan adalah metode ceramah, bandongan, dan metode sorogan atau pemahaman kitab kuning pada masing-masing pembelajar. Sehingga kesan yang ditimbulkan masih monoton dan bersifat ketradisionalan. Oleh karena itu, perlunya pembaruan paradigma pemikiran untuk dapat menyesuaikan antara pembelajaran tradisional dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Wahid, 2015; Gunawan, 2011).

Ar Qurani (*Al Ibrah Qurani*) merupakan inovasi media pembelajaran kisah teladan Al Quran guna mencetak generasi yang berjiwa Qurani dan upaya perkuatan *character building* pada anak Indonesia. Media ini berbasis modul cerita nabi dan rosul serta para

pengikutnya yang diintegrasikan dengan teknologi *augmented reality* (AR). Teknologi tersebut mampu menampilkan objek secara 3D di mana kisah dalam Al Quran akan tertampil di *smartphone* atau media lainnya yang akan membunyikan audio visual serta video sebagai visualisasi gerakannya. Tujuan dari pengajuan gagasan ini adalah agar anak lebih tertarik dengan isi kisah di dalam Al Quran. Sehingga nilai-nilai yang terkandung didalamnya dapat tertanam di *mindset* mereka sesuai perintah agama Islam. Menurut pakar psikologi moral Kohlberg (1984), pada usia 6 sampai dengan 12 tahun anak sudah mulai memperhatikan sesuatu di lingkungannya berdasarkan untung tidaknya bagi dirinya. Selain itu, pada usia tersebut anak juga mulai meyerasikan sikap yang baik pada diri serta sudah mulai berorientasi pada etika secara universal. Penerapan nilai karakter tersebut diharapkan mampu menjadikan anak sebagai generasi yang tangguh dan beretika sesuai dengan orietasinya pada Al Quran, Al Hadits dan bersumber keislaman lainnya.

KISAH (AL QISHASH) DALAM PERSPEKTIF AL QURAN

Kisah dalam Al Quran mengambil porsi yang sangat banyak yaitu seperempat dari isi Al Quran dengan 1.453 ayat. Gilliot menyatakan dalam semua ayat tersebut, Allah mencuplikkan cerita para nabi dan rosul serta pengikutnya kejadian-kejadian luar biasa yang dialaminya ketika mereka berdakwah serta menjalani kehidupannya di dunia (Nadhiroh, 2013). Pada kisah-kisah tersebut terdapat *ibrah* atau pelajaran bagi orang-orang yang memikirkan. Firman Allah SWT dalam QS Yusuf ayat 111.

لَقَدْ كَانَتْ فِي قَصَصِهِمْ عِبْرَةً لِأُولِي الْأَلْبَابِ مَا كَانَ حَدِيثًا يُفْتَرُونَ
وَلَكِن تَصَدِيقَ الَّذِي بَيْنَ يَدَيْهِ وَتَفْصِيلَ كُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى
وَرَحْمَةً لِّقَوْمٍ يُؤْمِنُونَ ﴿١١١﴾

Artinya: Sesungguhnya pada kisah-kisah mereka itu terdapat ibrah bagi orang-orang yang mempunyai akal. Al-Quran itu bukanlah cerita yang dibuat-buat, akan tetapi membenarkan (kitab-kitab) yang sebelumnya dan menjelaskan segala sesuatu, dan sebagai petunjuk dan rahmat bagi kaum yang beriman.

Kata *ibrah* (عبرة) pada ayat di atas adalah bentuk *masdar ghoirumim* dari *wazan*: *يبرع-برع-عبرة*, yang berarti pelajaran. Dalam kamus *Al Mufrodahfilghoriibil Quran*, kata *ibrah* dimaknai sebagai ucapan yang keluar dari lisan seseorang sebagai bentuk dari komunikasi pada si pemberi pesan dan penerima pesan. Komunikasi menurut Anshari (2011) menjadikan seseorang lebih mengetahui inti suatu perkara dengan cara memperhatikannya secara nalar. Jadi dapat disimpulkan bahwa *ibrah* yang tersirat dan tersurat dalam Al Quran benar-benar dapat dijadikan pelajaran bagi orang-orang yang berakal, waras dan memiliki prioritas kehidupan sesuai dengan koridor keislaman.

NILAI KARAKTER KISAHAL QURAN

Nilai menurut Thoha (1996) berarti sesuatu esensi atau hal pokok yang melekat pada sesuatu dan sangat berguna bagi kehidupannya. Nilai menjadi acuan seseorang dalam bertindak. Tanpa nilai, seseorang tidak akan merasakan kenikmatan hidupnya yang penuh dengan sandiwara dunia. Dunia adalah *fanak* atau rusak, sehingga nilai menjadi penting dalam pembentukan karakter. Menurut Samani karakter adalah nilai dasar yang dimiliki oleh masing-masing orang akibat bentukan dari lingkungan maupun bentukan dari keturunan (Hasibuan, 2015).

Hasibuan (2015) menjelaskan bahwa kisah Al Quran mengandung nilai karakter yang baik bagi diri manusia. Adapun nilai-nilai karakter tersebut yaitu: nilai karakter keimanan; karakter taqwa; karakter sopan santun; disiplin diri; rendah hati; teguh pendirian; *tawadlu'*; mawas diri, dan nilai-nilai karakterlainnya. Semua nilai karakter tersebut dapat diketahui dari pelajaran pada kisah-kisah Al Quran. Maka dari itu, insiprasi dalam karya tulis ilmiah Al Quran ini adalah berdasarkan *universal value* kisah di dalam ayat-ayat-Nya ini.

TAMAN PENDIDIKAN AL QURAN

Taman Pendidikan Al Quran (TPQ) adalah lembaga pendidikan keagamaan yang masuk pada jalur luar sekolah atau nonformal. TPQ merupakan bentuk lembaga atau *madrasah taklimiyah* yang mengajarkan ilmu-ilmu berbasis keagamaan islam yang meliputi ilmu fiqh, sejarah atau *tarikh*, *hadits*, akhlaq, dan berbagai ilmu agama islam lainnya. Tujuan pembelajaran agama islam ini agar peserta didik memiliki keimanan dan

ketaqwaan kepada Allah SWT, mengembangkan pengetahuan, kemampuan, dan sikap serta mengembangkan pribadi peserta didik yang ber-*akhlaqul karimah*. TPQ minimal terdiri dari 10 orang atau lebih dengan kisaran usia peserta didiknya yaitu 4 s.d. 14 tahun. Dalam sejarah keislaman nusantara, TPQ dan pondok pesantren adalah satu kesatuan yang tidak dapat terpisahkan oleh ruang dan waktu dalam menyebarkan agama islam di berbagai wilayah nusantara. Pondok pesantren sebagai wadah persiapan pendidikannya, sedangkan TPQ sebagai tempat pendidikan agama islam diajarkan kepada masyarakat. Jadi pondok pesantren dan TPQ memiliki keterikatan dalam sistem pendidikan keislamannya (Qomar, 2005).

Selama ini, pembelajaran di TPQ masih bersifat tradisional menurut Qomar (2005) pembelajaran di TPQ tidak jauh berbeda dengan pembelajaran di pondok pesantren. Dimana metode yang digunakan adalah metode ceramah. Penggunaan metode tersebut memiliki beberapa kelemahan, yaitu terkesan monoton, kurangnya perhatian orangtua terhadap anaknya karena tidak memahaminya, serta ketika proses pembelajaran, peserta didik sering sekali mengantuk dan bosan (Wahid, 2015). Berdasarkan kekurangan tersebut, perlunya solusi dalam mengatasi hal tersebut.

MEDIA PEMBELAJARAN

Media berasal dari Bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang artinya perantara. Solihatin dan Raharjo (2008) mendefinisikan media sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari suatu sumber informasi kepada si penerima informasi. Menurut Arsyad (2014) saluran informasi yang ditransfer kepada si penerima informasi tersebut berupa alat-alat yang berkonten visual atau verbal. Hal itu maksudnya bentuk informasi yang disampaikan bukan melalui gerakan, sentuhan atau vokalisasi, namun menggunakan media sebagai sarana utama berkomunikasi. Jenis media menurut Malisin (2017) dibedakan menjadi delapan, yaitu: (1) media cetak; (2) media tulis, diantaranya seperti lembar balik, papan kain, papan bulletin, dan papan pameran; (3) selanjutnya *overhead transparencies* atau alat untuk memproyeksikan gambar visual; (4) rekaman suara atau audiotape; (5) serial slide dan filmstripe; (6) penyajian *multi-image*; (7) rekaman video dan film hidup; dan (8) serta media komputer. Dalam pengajuan gagasan pada penulisan karya tulis ilmiah Al Quran ini, media yang digunakan berupa integrasi

antara penyajian multiimage, media adiotope, dan video film yang hidup berdasarkan konsep teknologi *augmented reality* (AR).

AUGMENTED REALITY

Augmented Reality menurut Malisi (2017) adalah teknologi penambahan benda buatan (*virtual*) melalui penggabungan objek buatan tersebut dengan lingkungan riil atau nyata. Tujuan teknologi *augmented reality* ini menurut Martono (2011) adalah dapat menambah pemahaman seseorang secara jelas terhadap informasi yang disampaikan seseorang baik dalam berkomunikasi di lingkungan sehari-hari ataupun dalam lingkungan formal. Sehingga sangat cocok digunakan dalam dunia kependidikan melalui penerapannya sebagai media pembelajaran.

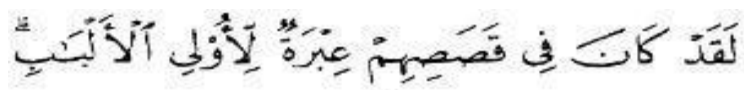


Gambar 1 Gambaran Teknologi *Augmented Reality*
Sumber: Udemmy (2017)

Augmented Reality cocok diterapkan sebagai media pembelajaran karena: (1) mendukung pemahaman peserta didik dalam pemahaman materi di dunia buatan; (2) penggunaan antarmuka yang terlihat nyata dalam manipulasi objek; dan (3) karena kemampuan pengiriman pesan *knowledge* atau pengetahuan cukup halus pada saat mensimulasikan antara lingkungan nyata dengan objek buatan (Malisi, 2017).

ANALISIS NILAI-NILAI KARAKTER PADA KISAH TELADAN AL QURAN DALAM PERKUATAN *CHARACTER BUILDING* PADA ANAK

Al Quran sebagai kitab suci umat islam didalamnya terdapat *ibrah* atau pelajaran bagi orang-orang yang berpikir. Firman Allah SWT dalam QS Yusuf ayat 111:



Artinya: Sesungguhnya pada kisah-kisah mereka itu terdapat *ibrah* bagi orang-orang yang mempunyai akal.

Merujuk pada ayat di atas, tafsir Al Azhar menjelaskan bahwa *ibrah* pada ayat tersebut merujuk pada hikmah cerita pada kehidupan para nabi, rosul, dan para pengikutnya (Tabel 1). Nilai yang terkandung dalam kisah tersebut diharapkan menjadi landasan keimanan bagi anak-anak. Sehingga mampu mencetak generasi berjiwa Qurani dalam mewujudkan kejayaan negeri.

Tabel 1 Nilai *Ibrah* atau Pelajaran pada Beberapa Kisah dalam Al Quran

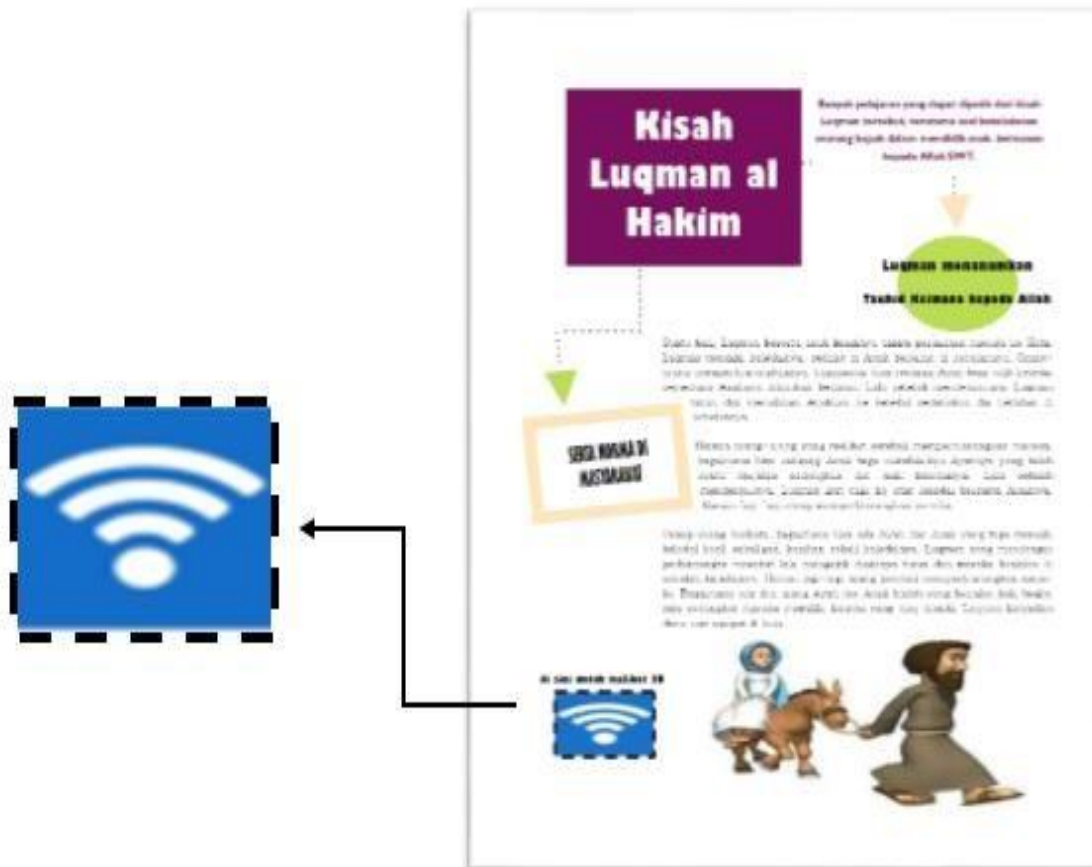
Kisah dalam Al Quran	<i>Ibrah</i> atau Pelajaran dari Kisah
Kisah Nabi Yusuf dan saudara-saudaranya	Sesama saudara tidak boleh saling mencelakai satu sama lain, seharusnya saling menyayangi dan menghargai (QS Yusuf ayat 7-57)
Kisah Nabi Adam	Manusia harus bersyukur dan selalu menaati perintah Allah serta menjauhi segala larangannya (QS Al-A'rof ayat 11-25)
Kisah Nabi Nuh	Allah memberikan petunjuk bagi orang-orang yang taat kepada-Nya, dan memberikan pringatan serta hukuman kepada orang yang ingkar kepada-Nya (QS Al Mu'minin ayat 23-30)
Kisah Rosulullah SAW	Orang yang baik hatinya dan memiliki sifat terpuji pasti disukai oleh orang banyak (QS Al Ahzab ayat 21)
Lukman Al Hakim	Orang tua yang baik adalah orang tua yang selalu memberikan nasehat yang baik bagi kehidupan anaknya (QS Al Lukman ayat 13-19)

KONSEP MEDIA PEMBELAJARAN KISAH TELADAN AL QURAN AR QURANI

Konsep Ar Qurani

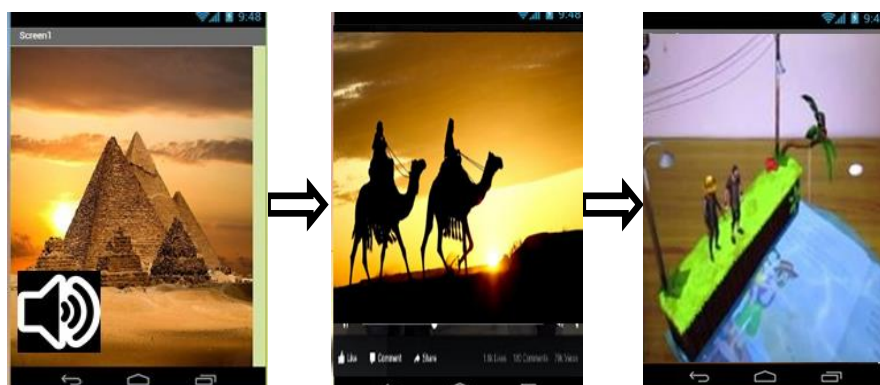
Konsep media pembelajaran Ar Qurani yang digagas berupa cerita nabi, rosul, dan para pengikutnya dalam bentuk modul pembelajaran (Gambar 2). Modul akan

diintegrasikan dengan media berbasis teknologi *Augmented Reality*. Malisi (2017) menyatakan teknologi *augmented reality* memungkinkan pengguna dapat mengetahui gambar bentuk 3D yang telah direncanakan dan didesain sedemikian rupa.



Gambar 2 Konsep Desain Media Pembelajaran Ar Qurani

Pada modul seperti yang terlihat Gambar 2, masing-masing kisah yang dijelaskan didalam modul tersebut terdapat tanda barkot yang telah dikoding. Hal tersebut bertujuan agar dapat tertampil pada aplikasi *augmented reality*. Adapun output dari media ini berupa tampilan menu untuk masuk ke media Ar Qurani diantaranya fitur audio, video, dan 3D *ibrah* kisah nabi, rosul serta pengikutnya seperti Gambar 3.



Gambar 3 Tampilan Objek Virtual *Augmented Realty* (Smartphone)

Prinsip Kerja

Prinsip kerja pada media pembelajaran Ar Qurani ini dilakukan dengan menerapkan 3 karakteristik aturan teknologi pendidikan, yaitu melalui: (1) pendekatan sistemik; (2) orientasi pada *learners*; dan (3) pengoptimalan sumber belajar. Ketiga karakteristik tersebut, merupakan salah satu bentuk penerapan dari teori Piaget, pada usia 7 s.d. 8 tahun anak pada fase atau tahapan operasional konkret, dimana pesan-pesan dalam bentuk audio, visual, ataupun audiovisual akan mudah tersimpan kedalam *long term memory*, karena penyampaiannya dikemas secara menarik dan menyenangkan.

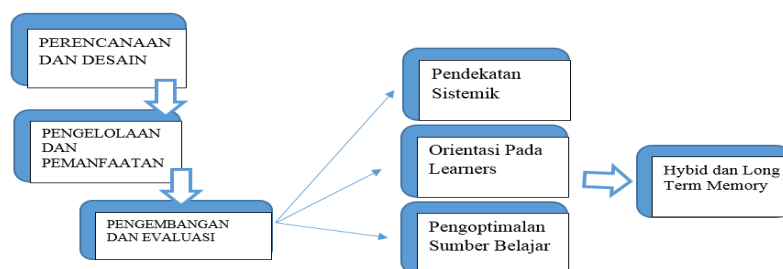
Adapun cara kerja teknologi *augmented reality* adalah: (1) perangkat kamera input menangkap video dan mengirimkan ke *prosesor*; (2) perangkat lunak dalam *prosesor* mencari suatu pola; (3) perangkat lunak menghitung posisi pola untuk mengetahui posisi objek virtual yang akan diletakkan; (4) perangkat lunak mengidentifikasi pola dan mencocokkan dengan informasi yang dimiliki perangkat lunak; (5) objek virtual akan ditambahkan sesuai dengan hasil pencocokan informasi dan diletakkan pada posisi yang telah dihitung sebelumnya; (6) objek virtual akan ditampilkan melalui perangkat tampilan; dan (7) perangkat *display* digunakan untuk menampilkan keluaran objek *virtual* hasil dari pengelolaan *prosesor*.



Gambar 4 Cara Kerja *Augmented Reality*

LANGKAH IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN AR QURANI

Langkah implementasi media pembelajaran Ar Qurani dimulai dengan perencanaan dan desain. Perencanaan dilakukan membuat konsep dan tujuan untuk membuat Ar Qurani. Kemudian dilakukan desain Ar Qurani sesuai perencanaan. Selanjutnya melakukan pengelolaan dengan mempersiapkan proses penterjemahan spesifikasi desain dalam bentuk fisik. Pada pemanfaatan dilakukan aktivitas menggunakan proses dan sumber untuk belajar. Setelah itu dilakukan pengembangan dengan mengendalikan media secara organisasi sampai tahap terakhir yakni evaluasi. Ar Qurani memiliki langkah menentukan karakteristik pesan media menggunakan analisis dengan proses pendekatan sistemik, orientasi pada learners, pengoptimalan sumber belajar hingga pada akhirnya diperoleh hasil penyerapan informasi secara *hybrid* (pembiasaan) dan *long term memory* (ingatan jangka panjang).



Gambar 5 Langkah Implementasi Media Pembelajaran Ar Qurani

Adapun keunggulan dari Ar Qurani dalam implementasi, adalah: (1) mudah direalisasikan dan potensial untuk dikembangkan secara masif penekanan biaya dan penyederhanaan metode mampu mempermudah berbagai pihak mulai dari pengembang media, guru, teknisi pendidikan, hingga orang tua; (2) berbasis *augmented reality* yang mengutamakan pembelajaran secara riil melalui audio dan visual; dengan adanya model pembelajaran secara riil dapat menjadikan anak lebih senang dalam belajar, sehingga materi mudah dipahami dan pesan dari Ar Qurani tersampaikan dengan baik; (3) metode sederhana, humanis, dan simbolis; berbeda dengan metode sosialisasi satu arah, penyampaian pesan dalam model pembelajaran Ar Qurani didesain agar mampu tersimpan dalam ingatan jangka panjang (*longterm memory*) anak-anak; dengan melibatkan peran orang tua, diharapkan mampu memaksimalkan pendidikan karakter dari keluarga sejak dini; dan (4) memadukan antara peran pendidikan dan teknologi; pembuatan kisah teladan Ar Qurani merupakan salah satu upaya pendidikan keluarga yang baik untuk anak-anak terutama bila dipadukan dengan teknologi; media pembelajaran Ar Qurani akan menanamkan karakter yang baik; sedangkan teknologi akan memacu minat anak untuk belajar.

PIHAK TERKAIT DAN PERANANNYA DALAM UPAYA MENGIMPLEMENTASIKAN GAGASAN AR QURANI (*AL IBRAH QURANI*)

Peran dari beberapa pihak yang terkait sangat diperlukan demi terwujudnya gagasan ini. Adapun pihak-pihak tersebut antara lain: keluarga; dosen psikologi; ahli media pembelajaran; Dinas Pendidikan; dan Kementerian Agama. Keluarga, memberikan pendampingan pada anak untuk belajar sekaligus memberikan penjelasan dan nasihat terkait pesan yang terdapat pada Ar Qurani. Dosen Psikologi, memberikan bimbingan pada penulis dalam mengaitkan hubungan pesan media pembelajaran Ar Qurani yang dituangkan dalam kisah teladan dengan masalah degradasi moral, sehingga masalah tersebut dapat teratasi dengan akurat dan tepat. Ahli Media Pembelajaran, berperan sebagai pengembang dan ahli perbaikan media pembelajaran Ar Qurani sehingga media ini akan lebih efektif dalam pengimplementasiannya. Dinas Pendidikan, memberikan anjuran untuk menggunakan Ar Qurani dalam melakukan pembelajaran karakter pada setiap komponen

pendidikan, baik formal dan nonformal. Kementerian Agama, berperan sebagai pihak yang memutuskan dan mendukung implementasi media pembelajaran Ar Qurani.

SIMPULAN

Nilai karakter pada kisah teladan Al Quran perlu diimplementasikan dalam rangka penguatan karakter generasi muda bangsa. Hal itu karena didalam kisah tersebut terdapat ibrah bagi orang-orang yang berakal. Adapun ibrah tersebut berupa nilai karakter ketaqwaan, tanggung jawab, tabah, dan berbagai karakter terpuji lainnya. Ar Qurani merupakan inovasi media pembelajaran kisah berbasis modul pembelajaran dengan integrasi teknologi *augmented reality*. Media ini dapat membunyikan instrumen audio, video, dan 3D kisah teladan melalui *augmented reality*. Diimplementasikan media Ar Qurani diharapkan mampu memperkuat karakter generasi muda dalam mewujudkan generasi yang berjiwa Qurani.

DAFTAR RUJUKAN

- Al-Ashfahani, A. 2017. *Al Mufrodah Fii Ghoribil Quran: Kamus Al-Quran Penjelasan Lengkap Makna Kosakata Asing (Ghorib) dalam Al Quran*. Depok: Khazanah Fawa'id.
- Anshari, I. 2011. Metodologi Pendidikan Al-Ibrah dalam Al Quran: Kajian Historis Paedagogis terhadap Kisah Nabi Ibrahim dalam Surat Maryam Ayat 42-48. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 7(1), 43-58.
- Anwar, I. 2010. *Pengembangan Bahan Ajar: Bahan Kuliah Online*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama. 2012. *Kurikulum Pendidikan yang Berkarakter*, (Online), (<https://balitbangdiklat.kemenag.go.id/posting/read/683-postingreadkurikulum-pendidikan-yang-berkarakter>), diakses 30 Agustus 2017.
- Ciyati. 2009. *Peran Madrasah Diniyah Nurul Anam dalam Pengembangan Pendidikan Islam di Desa Kranji Kecamatan Kedungwuni Pekalongan*. Skripsi tidak diterbitkan. Semarang: Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Walisongo Semarang.
- Geotimes. 2017. *Indonesia dan Mitos Muslim Terbesar di Dunia*. (Online), (<https://geotimes.co.id/kolom/agama/indonesia-dan-mitos-muslim-terbesar-di-dunia>), diakses 30 Agustus 2017.
- Gunawan, I. 2011. Merekonstruksi Fitrah Pendidikan. *Komunikasi*, Majalah Kampus Universitas Negeri Malang Tahun 33 Nomor 276 September – Oktober 2011, hlm. 32.

- Hamka. 2010. *Tafsir Al-Azhar Jus ke 13 Sampai 14*. Jakarta: Panjimas.
- Hasibuan, M. 2015. *Nilai-nilai Pendidikan Karakter dalam Kisah Al Quran*. Disertasi tidak diterbitkan. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.
- Herdiansyah, H. 2010. *Metodologi Penelitian Sosial untuk Ilmu-ilmu Sosial*. Jakarta: Gudang Penerbit.
- Kamilin, A. D. 2013. *Relaxation Story Before Sleeping (R-SBS): Pemanfaatan Instrumen Relaksasi (At-Tarwih) Berbasis Kisah Teladan (Al-Amsal) sebagai Media Internalisasi Nilai-nilai Qurani pada Anak*. Karya Tulis Ilmiah Al Quran (KTIA) tidak diterbitkan. Lomba Karya Tulis Al Quran Nasional ITS Surabaya.
- Kohlberg, L. 1984. *The Psychology of Moral Development: The Nature and Validity of Moral Stages (Essays on Moral Development)*. New York: Harper & Row.
- Kurniawan, M. T. 2011. Augmented Reality Sebagai Metafora Baru dalam Teknologi Interaksi Manusia dan Komputer. *Jurnal Sistem Komputer*, 1(2), 60-64.
- Malisi, T. S. 2017. *Pengembangan Augmented Realty Video pada Modul Pembelajaran Teather Nusantara untuk Siswa Kelas 8 SMPN Wonotirto 2 Blitar*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Marlina, M. 2013. Kurikulum 2013 yang Berkarakter. *JPIIS Jurnal Pendidikan Ilmu-ilmu Sosial*, 5(2), 1-12.
- Miladiyah, N L. 2013. *Nilai-nilai Pendidikan Karakter Kisah Nabi Yusuf dalam Surat Yusuf*. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Nadhiroh, W. 2013. Memahami Narasi Kisah Al Quran dengan Narrative Criticsm (Studi Atas Kajian AH Johns). *Jurnal Ilmu Usuluddin*, 2(2), 213-238.
- Qomar, M. 2005. *Pondok Pesantren: Dari Transformasi Metodologi menuju Demokratisasi Institusi*. Jakarta: Erlangga.
- Sholihatin, dan Raharjo. 2008. *Cooperative Learning*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Thoha, M. C. 1996. *Kapita Selekta Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Udemy. 2017. *Augmented Realty Project: Image Tagged Video Playback*, (Online), (<https://www.udemy.com/augmented-reality/>), diakses 31 Agustus 2017.
- Wahid, M. I. 2015. *Pembelajaran dan Solusinya di Madrasah Diniyah Awaliyah Pondok Pesantren Al Hikmah Pedurungan Semarang*. Skripsi tidak diterbitkan. Semarang: Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
- Zet, M. 2008. *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.