



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *AUGMENTED REALITY* (AR) PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI DI SMP NEGERI 7 PALOPO

Nurul Huda^{1*}, Nurdin Kaso², Muhammad Zuljalal Al Hamdany³

^{1*,2,3} Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Universitas Islam Negeri Palopo

*Email: hudahamra89@gmail.com, nurdinkaso@gmail.com, muhammadzuljalal@iainpalopo.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i1.3973>

Abstrak

Penelitian ini mengkaji tentang pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 7 Palopo dengan tujuan mengetahui hasil uji validitas dan hasil uji praktikalitas media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi mengagungkan Allah Swt. dengan tunduk pada perintah-Nya. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Research and Development (R&D) yang berfokus pada pengembangan dengan menggunakan model ADDIE (Analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi). Adapun subjek dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas VII A di SMP Negeri 7 Palopo dan objeknya yaitu media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR). Dalam hal ini pengumpulan data melalui hasil observasi, wawancara, angket dan validasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) dinyatakan valid berdasarkan penilaian oleh validator, ahli materi 91% dengan kriteria “Sangat Valid”, ahli bahasa 80% dengan kriteria “Valid” dan ahli media 82% dengan kategori “Sangat Valid”. Hasil kepraktisan yang diperoleh dari uji coba pendidik memperoleh nilai 100% dengan kategori “Sangat Praktis” dan hasil dari uji coba peserta didik memperoleh nilai rata-rata 81% dengan kategori “Sangat Praktis” yang dilakukan oleh 18 peserta didik. Dari hasil tersebut, disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media Interaktif, *Augmented Reality*, Pendidikan Agama Islam

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan suatu proses yang dirancang secara sadar dan sistematis untuk membimbing peserta didik agar dapat mengenal, memahami, serta meresapi ajaran Islam, hingga tumbuh keimanan, ketakwaan, dan akhlak mulia dalam kehidupan, berdasarkan sumber utama yaitu Al-Qur'an dan Hadits (Hilda Darmaini Siregar dan Zainal Efendi Hasibuan, 2024). Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah komponen penting dalam sistem pendidikan nasional yang berkontribusi pada pengembangan peserta didik agar tidak hanya unggul dalam bidang akademis, tetapi juga memiliki iman yang kokoh, berperilaku baik dan siap menghadapi berbagai tantangan di era modern.

Salah satu nilai penting dalam pendidikan agama Islam adalah pembentukan akhlak karimah (Makmur, 2025). Pendidikan Agama Islam (PAI) bertujuan untuk membentengi dan mengarahkan para peserta didik serta bisa menciptakan perilaku serta kepribadian yang lebih baik (Difa Zalsabella et.al., 2023). Pada hakikatnya semua orang mendambakan generasi yang tidak hanya memiliki kemampuan intelektual, namun juga memiliki akhlak yang mulia yang senantiasa mengedepankan misi kebaikan dan menjauhkan segala bentuk kemungkaran.

Kemajuan suatu negara sangat bergantung pada sistem pendidikan yang tidak hanya berfokus



pada aspek akademis, tetapi juga menekankan pentingnya pembinaan karakter dan akhlak mulia. Oleh karena itu, seorang pendidik memiliki peranan penting dalam membentuk generasi yang tidak hanya pandai berpikir, tetapi juga bijak bersikap. Pendidik menjadi fasilitator yang tidak hanya mentransfer ilmu, tetapi juga membimbing peserta didik melalui keteladanan dan penyediaan media pembelajaran yang membangun nilai-nilai keislaman dalam diri peserta didik. Media pembelajaran merupakan alat yang menunjang proses belajar mengajar agar peserta didik tidak terasa bosan dan jenuh.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas VII A SMP Negeri 7 Palopo terlihat beberapa permasalahan pada saat proses belajar mengajar yaitu proses pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik di dalam kelas masih membuat peserta didik merasa bosan. Terlihat sikap peserta didik pada saat proses pembelajaran masih ada yang tidak memperhatikan pada saat penyampaian sub materi terkait sujud syukur, sujud sahwi dan sujud tilawah dari materi pokok mengagungkan Allah Swt. dengan tunduk pada perintah-Nya. Hal ini dikarenakan pendidik masih menggunakan media pembelajaran konvensional yang berupa buku cetak. Sehingga peserta didik hanya membaca atau mendengar penjelasan pendidik mengenai tata cara dan gerakannya, tanpa melihat contoh yang nyata dan detail. Akibatnya, mereka kesulitan membayangkan posisi tubuh, urutan gerakan, serta bacaan yang tepat.

Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara dengan Awwaliah Rosyidah selaku pendidik mata pelajaran PAI di sekolah tersebut:

“Tantangan yang saya hadapi adalah bagaimana saya menciptakan pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik agar membuat mereka lebih aktif mengikuti pembelajaran. Kemudian saya masih mengalami kesulitan di bagian materi mengagungkan Allah Swt. dengan tunduk pada perintah-Nya karena terdapat sub materi yang sulit dipahami oleh peserta didik seperti kapan dan bagaimana tiga jenis sujud dilakukan, yaitu sujud syukur, sujud sahwi dan sujud tilawah, serta peserta didik memiliki karakteristik berbeda-beda yang mengharuskan guru beradaptasi dengan minat dan bakatnya. Maka perlu diciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan individualitas peserta didik.”

Berdasarkan hasil wawancara, diketahui ada beberapa tantangan utama yang membutuhkan inovasi dalam bentuk media pembelajaran yang mampu mengatasi kesulitan pemahaman konsep serta memperhatikan kebutuhan individual peserta didik. Salah satu media yang memberikan solusi terhadap permasalahan tersebut adalah penggunaan media *Augmented Reality (AR)*.

Augmented Reality (AR) adalah teknologi yang menggabungkan dunia nyata dengan elemen-elemen virtual atau digital, menciptakan pengalaman yang menyatu antara dunia fisik dan dunia digital. Dengan menggunakan perangkat seperti *smartphone* atau tablet, pengguna dapat melihat dan berinteraksi dengan objek virtual yang diproyeksikan ke dalam lingkungan nyata mereka. *Augmented Reality (AR)* memungkinkan peserta didik untuk belajar secara langsung dari lingkungan sekitar mereka, menyajikan informasi tambahan atau interaktif yang tidak dapat diperoleh dari media pembelajaran tradisional (Aishiyah Saputri Laswi dan Bungawati, 2024).

Melalui media *Augmented Reality (AR)*, peserta didik dapat melihat simulasi sujud syukur, sujud sahwi dan sujud tilawah secara langsung dalam bentuk animasi 3D, sehingga mereka tidak hanya membaca atau mendengar, tetapi juga *mengalami* proses pembelajaran secara lebih nyata. Dengan demikian, penggunaan media AR dalam pembelajaran PAI tidak hanya dapat membantu menjelaskan materi yang sulit secara lebih jelas dan konkret, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik mereka masing-masing. Hal ini merangsang minat pengguna untuk mengeksplorasi wawasan yang diberikan oleh media *Augmented Reality (AR)*. Oleh karena itu, media tersebut dapat dijadikan sebagai unsur penunjang pembelajaran.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan yang sering disebut dengan penelitian dan pengembangan (R&D) dengan menggunakan model ADDIE (Analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi). Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 7 Palopo



selama tahun ajaran 2024/2025. Proses penelitian berlangsung selama kurang lebih dua bulan.

Subjek penelitian ini adalah 18 peserta didik kelas VII A Fase D di SMP Negeri 7 Palopo yang menilai media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality (AR)*. Sedangkan objek penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality (AR)* pada materi mengagungkan Allah Swt. dengan tunduk pada Perintah-Nya mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

Model pengembangan ADDIE yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari lima tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, angket dan validasi. Serta analisis data melalui analisis kualitatif dan analisis kuantitatif.

Dalam analisis data kualitatif, peneliti menggunakan pendekatan eksploratif. Pendekatan ini mengacu pada penelitian yang dilakukan dengan pertanyaan-pertanyaan terbuka dan dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung serta wawancara di lingkungan sekolah yang terkait. Analisis data kuantitatif dengan mengevaluasi validasi dari penilaian ahli, pendapat pendidik serta tanggapan peserta didik terhadap model pembelajaran yang diterapkan. Metode ini juga digunakan dalam menilai pencapaian peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Dalam analisis ini menggunakan analisis data validasi dan analisis data praktikalitas.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data validasi oleh validator berkompeten untuk menilai kesesuaian bahan dan media dengan produk yang dikembangkan. Penilaian dilakukan melalui lembar validasi dengan skala Likert 1–4, kemudian hasilnya dihitung menggunakan rumus yang telah ditentukan sebagai berikut:

$$P = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase skor target

S = Jumlah tanggapan validator

N = Skor maksimum atau ideal

100% = Konstan

Klasifikasi hasil analisis validasi produk media pembelajaran berbasis *Augmented Reality (AR)* dapat dikonversikan dari tabel di bawah ini :

Tabel 1 Kriteria Kevalidan

Interval	Keterangan
21% - 40%	Tidak Valid
41% - 60%	Cukup Valid
61% - 80%	Valid
81% - 100%	Sangat valid

Dalam menganalisis data praktikalitas yaitu hasil penilaian pendidik dan peserta didik dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase respon peserta didik

S = Jumlah skor hasil penelitian

N = Skor maksimum atau ideal

100% = Konstan

Berdasarkan hasil persentasenya, diklasifikasikan berdasarkan tabel berikut:

Tabel 2 Kriteria Kepraktisan

Interval	Keterangan
21% - 40%	Tidak Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
61% - 80%	Praktis
81% - 100%	Sangat Praktis



3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1) Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Augmented Reality (AR)* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

a) Tahap 1 Analisis

Pada tahap ini dimana pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality (AR)* ini dilakukan untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran di SMP Negeri 7 Palopo di kelas VII A. Pada tahap ini peneliti melakukan beberapa langkah, yakni analisis kebutuhan, menentukan materi dan identifikasi karakteristik peserta didik.

b) Tahap 2 Desain

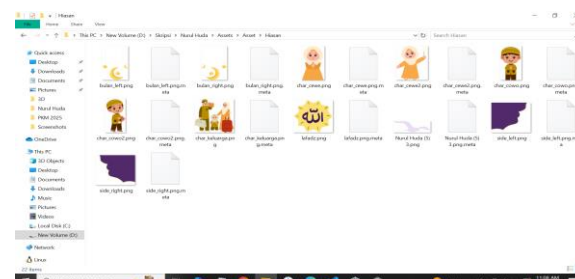
Tahap berikutnya dalam proses pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality (AR)* adalah tahap desain (*Design*). Tahap ini dilakukan dalam beberapa kegiatan untuk merancang media pembelajaran *Augmented Reality (AR)*. Adapun kegiatan yang akan dilakukan adalah merancang *storyboard*, penyusunan dan validasi instrumen validasi materi, instrumen validasi bahasa dan instrumen validasi media serta angket respon pendidik dan peserta didik, dan revisi instrumen validasi materi, instrumen validasi bahasa dan instrumen validasi media serta angket pendidik dan peserta didik.

c) Tahap 3 Pengembangan

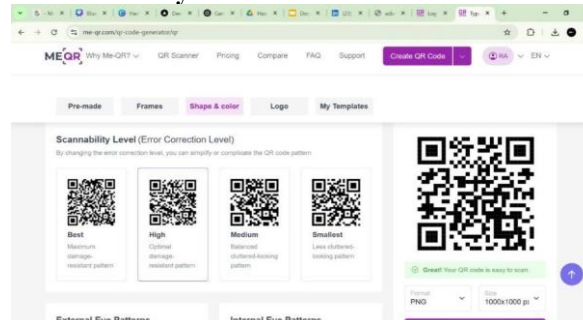
(1) Pembuatan media pembelajaran *Augmented Reality (AR)*

Pembuatan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality (AR)* diawali dengan penyiapan *resource* atau berbagai sumber daya yang dibutuhkan. Peneliti menyiapkan perangkat lunak seperti *Canva*, *QR Code Generator*, *Figma*, *Voicebotika*, *Blender*, *Unity*, dan *Visual Studio Code*. Selain itu, aset digital berupa gambar diunduh dan pembuatan audio untuk mendukung tampilan media, sementara perangkat keras yang digunakan adalah laptop dan ponsel. Materi pembelajaran yang digunakan berfokus pada tata cara sujud syukur, sujud sahwi, dan sujud tilawah sebagai sumber informasi utama.

Tahap berikutnya adalah penyusunan aset media. *Canva* dimanfaatkan untuk merancang elemen grafis seperti desain poster, petunjuk penggunaan, dan frame edukatif bernuansa Islami yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik SMP. *QR Code Generator* digunakan untuk membuat *marker* yang mengarahkan pengguna ke konten digital media pembelajaran.



Gambar 1 Penyusunan Elemen Grafis dari *Canva*



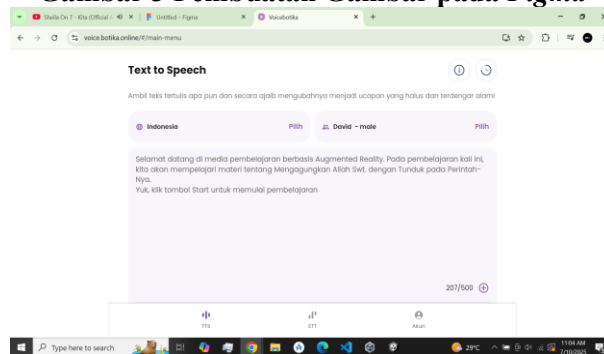
Gambar 2 Pembuatan Aset *Barcode* melalui *QR Code Generator*



Setelah menyusun aset media, proses ini dilanjutkan dengan pembuatan gambar menggunakan *Figma*, yang menampilkan rancangan visual dan alur interaksi pengguna. Kemudian, suara narasi dibuat menggunakan *Voicebotika* agar penyampaian materi lebih jelas dengan intonasi baku dan mudah dipahami, sehingga mendukung gaya belajar auditori peserta didik.



Gambar 3 Pembuatan Gambar pada *Figma*



Gambar 4 Pembuatan Audio Narasi pada *Voicebotika*

Tahap selanjutnya adalah pembuatan model 3D dan animasi karakter di *Blender*. Pada tahap ini, peneliti membuat model objek dan karakter sesuai materi pembelajaran, lalu menambahkan animasi gerakan sujud yang divisualisasikan secara bertahap sesuai tata cara yang benar. Hal ini bertujuan memberikan gambaran nyata dan detail kepada peserta didik.



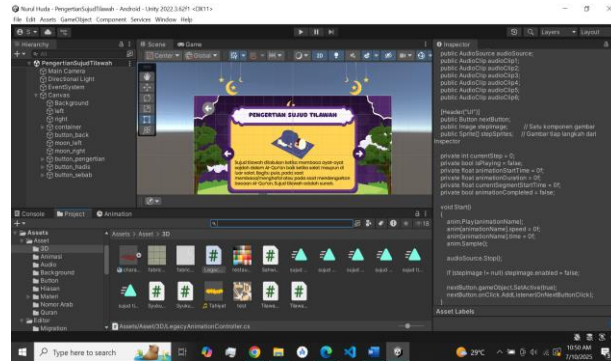
Gambar 5 Pembuatan Model 3D pada *Blender*



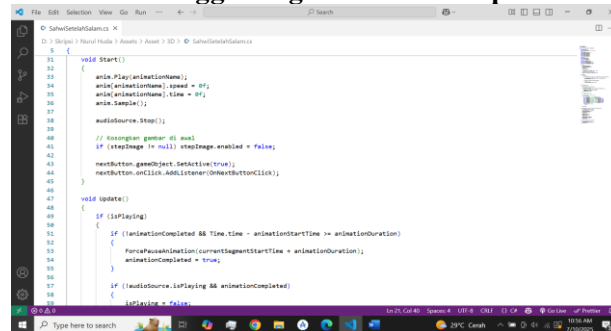
Gambar 6 Pembuatan Animasi Karakter pada *Blender*



Setelah semua aset selesai dibuat, kemudian digabungkan di *Unity*. Proses ini meliputi pengaturan interaksi pengguna, pemrograman logika, serta integrasi marker atau trigger AR agar konten muncul saat marker dipindai. Langkah terakhir adalah proses pengkodean menggunakan *Visual Studio Code* untuk memberikan perintah pada *Unity* sehingga media dapat berjalan sesuai dengan fungsi yang direncanakan.



Gambar 7 Penggabungan Aset Media pada *Unity*



Gambar 4. 8 Proses Coding pada *Visual Studio Code*

(2) Validasi materi, validasi bahasa dan validasi media dalam media pembelajaran interaktif berbasis *augmented reality*

Proses validasi dilakukan oleh tiga orang ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Validator ahli materi, ahli bahasa dan ahli media menilai dan memberikan komentar serta saran berdasarkan materi, bahasa dan media dalam media pembelajaran yang telah selesai dirancang. Penilaian atau validasi dilakukan dengan cara mengisi angket validasi. Adapun validator yang dipilih dalam penelitian yaitu sebagai berikut:

Tabel 3 Nama-Nama Validator Validasi

No.	Nama	Ahli
1	Erwatul Efendi, S.Pd.I., M.Pd.	Materi
2	Dr. Sitti Kharisah, S.Ag., M.Pd.	Bahasa
3	Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T	Media

Setelah media divalidasi oleh ketiga validator, selanjutnya dilakukan revisi dan perbaikan sesuai saran dan perbaikan dari validator. Adapun saran dan perbaikan validator adalah sebagai berikut:

Tabel 4 Saran dan perbaikan Ahli Materi, Ahli Bahasa dan Ahli Media

No.	Validator	Saran dan Perbaikan
1	Ahli Materi	Instrumen harus direlevansikan dengan modul ajar.. Sesuaikan media pembelajaran dengan materi ajar.
2	Ahli Bahasa	Bahasa yang digunakan harus disesuaikan dengan tingkat pemahaman peserta didik SMP Bahasa yang digunakan seharusnya tidak ambigu dan menyimpang dari makna Gaya bahasa yang digunakan sebaiknya mendukung



- 3 Ahli Media penyampaian materi
 Ukuran font perlu diperbesar di beberapa halaman.
 2. Sesuaikan warna font dengan latar belakang
 Tambahkan narasi atau penjelasan menggunakan audio.

(3) Revisi media pembelajaran *Augmented Reality (AR)*

Setelah melakukan proses validasi didapatkan saran dan perbaikan untuk materi, bahasa dan media dalam media pembelajaran *Augmented Reality (AR)* oleh ahli materi, ahli bahasa dan ahli media.

d) Tahap 4 Implementasi

Tahapan selanjutnya adalah implementasi media pembelajaran *Augmented Reality (AR)* kepada pendidik dan peserta didik. Media pembelajaran *Augmented Reality (AR)* yang telah melalui proses pengembangan serta validasi oleh validator ahli kemudian di uji coba kepada pendidik. Uji coba ini melibatkan pendidik Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Negeri 7 Palopo. Tujuan dari uji coba ini adalah untuk mengetahui respon pendidik terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Setelah pendidik menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality (AR)*, dilakukan pengambilan respon pendidik dengan menggunakan angket respon berskala Likert yang terdiri dari lima aspek penilaian diantaranya aspek tampilan media, aspek kemudahan penggunaan, aspek keefektifan pembelajaran, aspek minat dan kesesuaian materi dan aspek kebahasaan dengan jumlah pernyataan sebanyak 11 butir.

Selanjutnya, uji coba kepada peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Setelah peserta didik menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality (AR)*, dilakukan pengambilan respon peserta didik dengan menggunakan angket respon berskala Likert yang terdiri dari empat aspek penilaian diantaranya aspek tampilan media, aspek kemudahan penggunaan, aspek keefektifan pembelajaran, aspek minat dan kesesuaian materi dengan jumlah pernyataan sebanyak 11 butir.

e) Tahap 5 Evaluasi

Tahap ini dilakukan dengan tujuan untuk memvalidasi produk media pembelajaran yang dikembangkan melalui uji coba ahli dan uji coba produk. Pada setiap tahapan pengembangan, dilakukan evaluasi dan revisi sebagai upaya penyempurnaan terhadap produk yang dihasilkan.

Evaluasi dilakukan pada akhir penelitian, yang terdiri atas dua kategori, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Hasil dari evaluasi formatif menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah sesuai dengan konsep yang dirancang dan dilaksanakan pada akhir proses pengembangan. Selanjutnya, dilakukan uji validitas dan kepraktisan.

Uji validitas dilakukan oleh ahli materi, ahli bahasa dan ahli media, dan menunjukkan bahwa media tersebut telah memenuhi kriteria valid. Sementara itu, uji kepraktisan dilakukan kepada pendidik dan peserta didik kelas VII A SMP Negeri 7 Palopo, yang hasilnya menunjukkan bahwa media termasuk dalam kategori praktis.

Setelah uji validitas dan kepraktisan, dilakukan evaluasi sumatif pada akhir tahapan pengembangan. Evaluasi ini bertujuan untuk melakukan revisi berdasarkan saran dan masukan dari ahli materi, ahli bahasa, ahli media dan pendidik.

Adapun tahapan evaluasi yang dilakukan meliputi:

(1) Analisis data validator

Analisis ini diperoleh dari hasil validasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media untuk mengetahui tingkat kevalidan atau kelayakan media pembelajaran.

(2) Analisis data responden

Analisis ini diperoleh dari hasil angket respons pendidik dan peserta didik untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran.

(3) Produk akhir

Produk akhir berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality (AR)* pada materi "Mengagungkan Allah Swt. dengan Tunduk pada Perintah-Nya" untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Hasil produk akhir berbentuk *barcode* yang dapat di-scan



untuk mengakses menu tata cara pelaksanaan sujud syukur, sujud sahwi, dan sujud tilawah.

2) Kevalidan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Augmented Reality (AR)* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality (AR)* yang dikembangkan telah divalidasi oleh tiga validator ahli, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Proses validasi ini bertujuan untuk memastikan kelayakan media dari segi isi, kebahasaan, dan desain sebelum digunakan dalam pembelajaran. Sebelum media pembelajaran dinyatakan valid oleh ketiga validator, peneliti melakukan revisi atau perbaikan dari koreksi yang diberikan validator sampai hasil yang didapatkan dinyatakan valid. Berikut adalah hasil dari validasi yang dinilai oleh validator:

Tabel 5 Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek yang Dinilai	Nilai yang Diperoleh	Skor Maks	Persentase (%)	Kriteria
Kesesuaian Materi	11	12	92%	Sangat Valid
Keakuratan Isi	14	16	88%	Sangat Valid
Keterpahaman	15	16	94%	Sangat Valid
Rata-rata	40	44	91%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil dari validasi ahli materi yaitu Bapak Erwatul Efendi, S.Pd.I., M.Pd. memperoleh skor rata-rata sebesar 91% dengan kriteria “Sangat Valid”. Hal ini menunjukkan bahwa dari segi isi materi yang disajikan dalam media dinilai sesuai dengan standar kompetensi yang berlaku, akurat secara isi dan mudah dipahami oleh peserta didik. Ketiga aspek penilaian yaitu kesesuaian materi (92%), keakuratan isi (88%) dan keterpahaman (94%) menunjukkan konsistensi penilaian yang tinggi. Ini mengindikasikan bahwa isi materi telah disusun dengan tepat, sesuai dengan kurikulum yang digunakan dan mampu menjelaskan konsep secara jelas dan runtut. Saran dan masukan dari ahli materi, seperti penyesuaian dengan modul ajar dan pemastian keterkaitan isi dengan materi ajar, telah dijadikan dasar untuk melakukan revisi sehingga media menjadi lebih relevan dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 6 Hasil Validasi Ahli Bahasa

Aspek yang Dinilai	Nilai yang Diperoleh	Skor Maks	Persentase (%)	Kriteria
Kesesuaian Bahasa	9	12	75%	Valid
Kejelasan Bahasa	8	8	100%	Sangat Valid
Ketepatan Istilah	6	8	75%	Valid
Keterbacaan	6	8	75%	Valid
Konsistensi	6	8	75%	Valid
Rata-rata	35	44	80%	Valid

Hasil validasi dari ahli bahasa yaitu ibu Dr. Sitti Kharisah, S.Pd., M.Pd. menunjukkan bahwa media pembelajaran telah memenuhi kriteria “Valid” dengan persentase rata-rata sebesar 80%. Meskipun beberapa aspek mendapatkan nilai 75% (Valid), seperti kesesuaian bahasa, ketepatan istilah, keterbacaan, dan konsistensi, namun aspek kejelasan bahasa memperoleh nilai sempurna yaitu 100% (Sangat Valid).

Penilaian ini mengindikasikan bahwa secara umum bahasa yang digunakan dalam media sudah cukup baik, namun perlu sedikit penyempurnaan dalam hal penggunaan istilah yang tepat, konsistensi kalimat, dan penyusunan kalimat agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik tingkat SMP. Masukan dari validator menjadi dasar penting dalam merevisi bagian teks dalam media agar tidak ambigu, tetap sesuai kaidah bahasa Indonesia yang baku, dan mendukung pemahaman peserta didik terhadap materi.

Tabel 7 Hasil Validasi Ahli Media

Aspek yang Dinilai	Nilai yang Diperoleh	Skor Maks	Persentase (%)	Kriteria
--------------------	----------------------	-----------	----------------	----------



Desain	14	16	88%	Sangat Valid
Kemenarikan Media	20	20	100%	Sangat Valid
Pemanfaatan Media	13	16	81%	Sangat Valid
Pengelolaan Media	12	16	75%	Valid
Rata-rata	59	72	82%	Sangat Valid

Validasi dari ahli media yaitu ibu Dr. Hj. Salmilah., S.Kom., M.T menghasilkan nilai rata-rata sebesar 82% dengan kriteria “Sangat Valid”. Seluruh aspek penilaian seperti desain (88%), kemenarikan media (100%), pemanfaatan media (81%), dan pengelolaan media (75%) menunjukkan bahwa media yang dikembangkan menarik secara visual dan fungsional.

Penilaian tertinggi terdapat pada aspek kemenarikan media (100%), yang berarti media ini sangat menarik perhatian pengguna, khususnya peserta didik. Namun, aspek pengelolaan media masih perlu ditingkatkan, terutama dalam hal ukuran dan warna font, serta keberadaan audio naratif sebagai penjelasan tambahan. Saran dari validator ahli media seperti penyesuaian ukuran dan warna huruf, serta penambahan audio telah ditindaklanjuti melalui proses revisi, sehingga media dapat digunakan dengan lebih optimal baik secara teknis maupun pedagogis.

3) Kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Augmented Reality* (AR) pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Uji coba kepraktisan dilakukan setelah tahap validasi oleh para ahli. Media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) kemudian diuji kepada pendidik dan peserta didik. Pada uji coba pendidik, media diberikan kepada Ibu Awwaliyah Rosyidah, S.Pd., selaku guru Pendidikan Agama Islam, disertai penjelasan dan pendampingan mengenai komponen serta cara penggunaannya. Setelah itu, pendidik diminta mencoba media tersebut dan mengisi angket kepraktisan yang disediakan peneliti.

Tabel 8 Hasil Uji Coba Terhadap Pendidik

Aspek yang Dinilai	Nilai yang Diperoleh	Skor Maks	Persentase (%)	Kriteria
Aspek Tampilan Media	8	8	100%	Sangat Praktis
Aspek Kemudahan Penggunaan	8	8	100%	Sangat Praktis
Aspek Keefektifan Pembelajaran	8	8	100%	Sangat Praktis
Aspek Minat dan Kesesuaian Materi	12	12	100%	Sangat Praktis
Aspek Kebahasaan	8	8	100%	Sangat Praktis
Rata-rata	44	44	100%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil angket, seluruh aspek yang dinilai, yakni tampilan media, kemudahan penggunaan, keefektifan dalam proses pembelajaran, minat dan kesesuaian materi, serta kebahasaan, memperoleh nilai maksimal. Masing-masing aspek mendapatkan skor 100% dengan kategori “Sangat Praktis”. Ini menunjukkan bahwa dari sudut pandang pendidik, media pembelajaran ini sangat layak digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Media dinilai memiliki tampilan yang menarik, mudah dioperasikan, sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, serta mampu membantu peserta didik dalam memahami materi secara lebih efektif.

Pengujian terhadap peserta didik dilakukan di kelas VII A. Peneliti memperkenalkan media, memberikan penjelasan singkat, lalu meminta peserta didik menggunakannya untuk memahami materi Mengagungkan Allah Swt. dengan Tunduk pada Perintah-Nya. Setelah itu, peserta didik mengisi angket kepraktisan sesuai pengalaman mereka dalam penggunaan media *Augmented Reality* (AR).

Tabel 9 Hasil Uji Coba Terhadap Peserta Didik

Aspek yang Dinilai	Nilai yang Diperoleh	Skor Maks	Persentase (%)	Kriteria
Aspek Tampilan Media	118	144	82%	Sangat Praktis



Aspek Kemudahan Penggunaan	113	144	78%	Praktis
Aspek Keefektifan Pembelajaran	181	216	84%	Sangat Praktis
Aspek Minat dan Kesesuaian Materi	230	288	80%	Praktis
Rata-rata	642	792	81%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil angket yang diperoleh dari 18 responden untuk aspek tampilan media memperoleh nilai 118 dari skor 144 dengan persentase sebesar 82%, persentase ini masuk ke dalam kategori “Sangat Praktis”, yang menunjukkan bahwa tampilan visual media dinilai menarik, mudah dipahami, serta mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik. Pada aspek kemudahan penggunaan memperoleh nilai 113 dari skor 144 dengan persentase sebesar 78%, artinya masuk ke dalam kategori “Praktis” yang berarti menunjukkan bahwa media tersebut mudah digunakan oleh peserta didik baik secara mandiri maupun saat didampingi oleh pendidik. Cara menggunakan media ini tidak rumit dan dapat dijalankan dengan mudah selama pembelajaran berlangsung. Kemudian aspek keefektifan pembelajaran memperoleh nilai 181 dari skor 216 dengan persentase sebesar 84%, yang termasuk kategori “Sangat Praktis”. Artinya penggunaan media ini mampu membantu peserta didik dalam memahami materi dengan lebih baik. Materi yang disajikan menjadi lebih jelas karena didukung oleh tampilan yang menarik dan mudah dimengerti. Selanjutnya aspek minat serta kesesuaian materi yang memperoleh nilai 230 dari skor 288 dengan persentase sebesar 80%, yang berarti kategori “Praktis”, yang menjelaskan bahwa media mampu menarik perhatian peserta didik dan menyajikan materi yang sesuai dengan kebutuhan dan tingkat perkembangan mereka. Peserta didik merasa lebih semangat dan tertarik saat belajar karena materi disampaikan dengan cara yang lebih nyata dan menyenangkan. Secara keseluruhan, rata-rata penilaian dari peserta didik adalah 642 dari skor 792 dengan persentase 81%, yang termasuk dalam kategori “Sangat Praktis”. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik secara umum merasa terbantu dengan keberadaan media dalam memahami materi dan menunjukkan minat yang tinggi selama proses pembelajaran berlangsung.

Pembahasan

1) Kevalidan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Augmented Reality* (AR) pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Kevalidan dari media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) di lihat dari hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Hasil validasi dari ahli materi menunjukkan bahwa media pembelajaran memperoleh skor rata-rata sebesar 91% dan masuk dalam kategori “Sangat Valid”. Artinya, isi materi yang disajikan dalam media ini sudah sangat baik, akurat, lengkap, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas. Materinya sudah mengikuti kurikulum yang berlaku dan mudah dipahami oleh peserta didik. Tingkat kevalidan yang tinggi ini juga menunjukkan bahwa media ini sudah siap digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan materi yang tersusun secara runtut dan penyajiannya yang menarik, media ini bisa sangat membantu pendidik dalam menyampaikan pelajaran secara lebih terarah dan menyenangkan. Di sisi lain, peserta didik pun jadi lebih mudah memahami materi karena tidak hanya dijelaskan lewat tulisan, tetapi juga dibantu dengan tampilan gambar dan visualisasi yang mendukung. Secara keseluruhan, media pembelajaran ini sudah layak untuk digunakan di kelas. Tidak hanya mempermudah pendidik, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih seru dan bermakna bagi peserta didik. Maka dari itu, media ini sangat layak digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Adapun validasi oleh ahli bahasa menghasilkan skor rata-rata 80% dengan kategori “Valid”, yang artinya menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sudah memenuhi standar dari segi kebahasaan dan dapat digunakan dengan baik dalam proses pembelajaran. Artinya, bahasa yang digunakan dalam media ini cukup jelas, mudah dipahami, dan sesuai dengan kemampuan peserta didik. Pemilihan kata dan susunan kalimatnya juga mendukung pemahaman peserta didik terhadap



materi yang disampaikan. Bahasa yang digunakan juga mampu menyampaikan isi materi secara efektif, sehingga peserta didik dapat menangkap pesan pembelajaran dengan baik. Secara keseluruhan, dengan kategori "Valid", media pembelajaran ini dinilai sudah layak digunakan oleh pendidik sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Penyampaian materinya jelas, tepat, dan mudah dipahami, sehingga bisa membantu menciptakan suasana belajar yang lebih nyaman dan bermakna bagi peserta didik.

Sementara itu, hasil validasi dari ahli media memperoleh skor sebesar 82% dan dikategorikan "Sangat Valid", yang menunjukkan bahwa media sudah sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran karena dinilai mampu mendukung penyampaian materi dengan cara yang lebih menarik, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Desain visual yang ditampilkan dianggap cukup menarik dan informatif, sehingga dapat menambah daya tarik peserta didik saat mengikuti pembelajaran. Selain itu, tingkat keterbacaan dan kejelasan informasi yang disampaikan melalui media juga dinilai sudah baik, sehingga peserta didik dapat memahami isi materi dengan lebih mudah. Fitur interaktif yang ada dalam media ini memberikan pengalaman belajar yang tidak hanya bersifat satu arah, tetapi mendorong keterlibatan peserta didik secara aktif. Dengan hasil penilaian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality (AR)* ini memiliki kualitas yang baik. Media ini bisa memberikan suasana belajar yang lebih hidup dan menyenangkan, serta membantu pendidik dalam menyampaikan materi dengan cara yang mudah dipahami dan lebih dekat dengan cara belajar peserta didik masa kini. Dari ketiga validasi di atas dapat diketahui bahwa, media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality (AR)* dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran berdasarkan hasil uji dari tiga ahli.

Penelitian ini sejalan dengan yang dilakukan Abril Umar Syarif dan Cindy Cahyaning Astuti (2023), di mana media pembelajaran *Augmented Reality (AR)* menumbuhkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar, memberikan kemudahan dalam penyampaian informasi, dan memberikan kebermanfaatan dalam pembelajaran yang menyenangkan. Dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Augmented Reality (AR)* mampu menunjang pemahaman peserta didik dan menjadi solusi pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan.

2) Kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Augmented Reality (AR)* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Tahap selanjutnya adalah uji kepraktisan atau implementasi yaitu dilakukan uji produk kepada pendidik dan peserta didik. Uji kepraktisan ini dimaksudkan untuk mengetahui respon pendidik dan peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality (AR)*. Adanya tahap kepraktisan ini peneliti dapat menyimpulkan hasil pengamatan yaitu uji kepraktisan terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality (AR)* yang diberikan kepada pendidik mata pelajaran PAI, Ibu Awwaliyah Rosyidah, S.Pd., menunjukkan hasil yang sangat positif. Seluruh aspek yang dinilai memperoleh skor maksimal, yaitu 100%, dan termasuk dalam kategori "Sangat Praktis". Hasil ini menunjukkan bahwa media tersebut mudah digunakan oleh pendidik dan sangat membantu dalam mendukung jalannya proses pembelajaran di kelas. Media ini dinilai mampu menarik perhatian peserta didik dan membuat mereka lebih antusias mengikuti pelajaran. Cara penggunaannya yang sederhana serta tampilannya yang menarik menjadikan proses belajar terasa lebih menyenangkan dan tidak monoton. Selain itu, materi yang disampaikan melalui media ini lebih mudah dipahami karena disertai tampilan visual yang interaktif, sehingga peserta didik bisa mengikuti penjelasan dengan lebih jelas dan cepat mengerti. Dengan hasil kepraktisan yang tinggi ini, media pembelajaran *Augmented Reality (AR)* terbukti bermanfaat dalam kegiatan belajar mengajar. Tidak hanya memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi, tetapi juga memberi pengalaman belajar yang menarik.

Selanjutnya, hasil uji coba terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality (AR)* yang diberikan kepada peserta didik kelas VII A memberikan respon yang sangat positif. Berdasarkan hasil angket yang telah diisi oleh peserta didik, diperoleh rata-rata skor kepraktisan sebesar 81% dan dikategorikan sebagai "Sangat Praktis". Nilai ini menunjukkan bahwa media



tersebut benar-benar membantu dalam proses pemahaman materi sekaligus mampu menumbuhkan semangat belajar para peserta didik. Peserta didik merasa bahwa penggunaan media ini membuat pembelajaran terasa lebih menarik dan tidak membosankan. Visualisasi materi yang ditampilkan dalam bentuk *Augmented Reality (AR)* terutama dengan elemen 3D yang interaktif membantu mereka lebih mudah menangkap inti pelajaran karena tidak hanya disajikan secara teks, melainkan juga secara visual yang bisa diamati secara langsung. Media ini menciptakan pengalaman belajar yang lebih nyata dan memberikan suasana belajar yang berbeda dari biasanya. Media ini pertama kali digunakan dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik menjadi lebih aktif dan terlibat selama kegiatan belajar berlangsung.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Winda Anggriyani Uno (2024) yang menunjukkan bahwa peserta didik menunjukkan antusiasme dan keterlibatan saat proses pembelajaran dengan menggunakan media *Augmented Reality (AR)* dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme oleh Jean Piaget yang menekankan bahwa pentingnya pembelajaran aktif dimana peserta didik membangun pengetahuan mereka sendiri melalui interaksi dengan lingkungan. Yang artinya penggunaan media dalam proses pembelajaran media *Augmented Reality (AR)* yang interaktif, peserta didik dapat terlibat dalam proses pembelajaran secara mandiri, menjadikan peserta didik membangun pemahaman mereka sendiri tentang materi pembelajaran.

4. SIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan serta kepraktisan dari media *Augmented Reality (AR)*. Berdasarkan hasil penelitian yang telah disajikan, maka dapat disimpulkan yaitu sebagai berikut:

- a. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh tiga orang ahli, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality (AR)* dinyatakan valid. Hasil validasi ahli materi menunjukkan persentase sebesar 91% dengan kategori sangat valid. Ahli bahasa memberikan penilaian dengan rata-rata 80%, yang tergolong valid. Sementara itu, ahli media menilai media ini dengan rata-rata sebesar 82% dan termasuk dalam kategori sangat valid. Ketiga penilaian tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria kevalidan dari segi isi, bahasa, dan desain. Revisi yang dilakukan berdasarkan saran dan masukan dari para validator turut menyempurnakan kualitas media, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, baik di sekolah maupun dalam pembelajaran mandiri di rumah.
- b. Berdasarkan hasil uji kepraktisan, media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality (AR)* dinyatakan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran. Pendidik memberikan penilaian 100% pada seluruh aspek, menunjukkan bahwa media ini mudah digunakan, menarik, dan efektif dalam mendukung proses belajar. Sementara itu, respon peserta didik menunjukkan rata-rata kepraktisan sebesar 81% dengan kategori sangat praktis. Peserta didik merasa media ini membantu mereka memahami materi, meskipun sebagian masih memerlukan bimbingan dalam penggunaannya. Dengan demikian, media ini terbukti sangat praktis dan layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VII.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Al-adawiah, Maria Qibthi dan Nurdin Kaso, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Materi Cerita Rakyat Terintegrasi Budaya Lokal," *Jurnal Konsepsi* Vol.13, No. 3 (November 2024): 145-152, <https://p3i.my.id/index.php/konsepsi>.
- Arifuddin dan Abdul Rahim Karim, "Konsep Pendidikan Islam: Ragam Metode PAI dalam Meraih Prestasi," *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 10, no. 1 (Februari 2021): 20, <https://doi.org/10.58230/27454312.76>.
- Fakhrunnisa, Nur, dan Rahmawati, "Deskripsi Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Pengguna Media



- Pembelajaran *Pop-Up Book*", *Jurnal Konsepsi* Vol.12, No. 2 (2023): 2-8.
- Handayani, Alfrida, Muh. Yamin, Munir Yusuf, Firda Andayani dan Nurdin K., "Pengembangan E-LKPD Pendidikan Agama Islam Integratif E-Book Pada Materi Wudhu Kelas IV UPT SDN 144 Salulemo," *Jurnal Pendidikan Refleksi* Vol.12, No. 3 (1 November 2023): 137-148.
- Hasriadi, Hasriadi dan St. Marwiyah, "Teknik Pemeliharaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi," *Jurnal Sinestesia* Vol.13, No. 1 (4 April 2023): 225-232.
- Jumaena, Salmilah dan Nilam Permatasari Munir, "Efektivitas Media Pembelajaran *Augmented Reality (AR)* Pemodelan Bangun Ruang Terhadap Pemahaman Konsep Geometri Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan* Vol.12, No. 3 (2023): 149-160.
- Laswi, Aishiyah Saputri dan Bungawati, "Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality (AR)* untuk Pengenalan Materi Organel Sel," *Didaktika: Jurnal Kependidikan* Vol.13, No. 4 (4 November 2024): 4743-4752.
- Lisnawati, A Riawarda dan M Zuljalal Al Hamdany, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Dahsyatnya Persatuan dalam Ibadah Haji dan Umroh di Sekolah Menengah Pertama," *Jurnal Konsepsi* Vol.14, No. 2 (19 Agustus 2024): 104-115.
- Makmur, Makmur, "Pendidikan Islam dalam Gerakan Pramuka di Kampus IAIN Palopo", *AL MIKRAJ : Jurnal Studi Islam dan Humaniora* Vol.5, No 2 (Juni 2025): 1255-1263, DOI: 10.37680/almikraj.v5i2.7055.
- Mustafa, Mustafa, Nur Alisa dan Andi Arif Pamessangi., "Pengembangan Media Interaktif Digital Bahasa Arab Dengan Media Smart Apps Creator Kelas X Di SMA Negeri 7 Luwu Timur," *Jurnal Sinestesia* Vol.13, No. 1 (5 April 2023): 252-260, <https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/319/142>.
- Piaget, Jean, *The Psychology Of Intelligence* (Paris: Armand Colim 1947).
- Rosyidah, Awwaliyah Rosyidah, Pendidik PAI SMP Negeri 7 Palopo, wawancara, Palopo, 6 Januari 2024.
- Siregar, Hilda Darmaini dan Zainal Efendi Hasibuan, "Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar, dan Fungsi," *Intelektika : Jurnal Ilmiah Mahasiswa* Vol.2, No. 5 (September 2024): 125-136, <https://doi.org/10.59841/intellektika.v2i5.1520>.
- Syarif, Abril Umar dan Cindy Cahyaning Astuti, "Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality (AR)* pada Pembelajaran Perangkat Keras Komputer di SMK Al-Aziziyah Candi," *Jurnal Ilmiah Edutic : Pendidikan dan Informatika* Vol.10, No. 1 (30 11 2023): 24-35, <https://doi.org/10.21107/edutic.v10i1.22082>.
- Uno, Winda Anggriyani, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* Vol.4, No. 1 (30 06 2024): 28-33.