

**EFEKTIVITAS PEMANFAATAN MULTIMEDIA AUGMENTED  
REALITY UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR  
PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PAI  
KELAS XII DI SMA NEGERI 1 TINAMBUNG**



**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Salah Syarat Meraih Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
pada Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Jurusan Tarbiyah dan  
Keguruan Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Majene

Oleh :

**HUSNUL HATIMAH**

NIM : 10156120107

**JURUSAN TARBIYAH DAN KEGURUAN  
STAIN MAJENE**

**2025**

### PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul "Efektivitas Pemanfaatan Multimedia *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PAI Kelas XII di SMA Negeri 1 Tinambung yang disusun oleh **Husnul Hatimah NIM: 1015610107**, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene, telah diuji dan dipertahankan dalam sidang munaqasyah yang diselenggarakan pada hari Selasa tanggal 18 Maret 2025, dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam dengan beberapa perbaikan.

Majene, 18 Maret 2025

18 Ramadhan 1446 H

#### DEWAN PENGUJI

Ketua	: M. Idris Hasanuddin, S.Pd.I.,M.Pd.I	(.....)
Sekretaris	: Muammar Zuhdi Arsalan, S.Pd.,M.Pd	(.....)
Munaqisy I	: Muhammad Saddang, S.Si.,M.Pd	(.....)
Munaqisy II	: Zuhdiah, S.Hum., M.Pd	(.....)
Pembimbing I	: Dr. M. Dalip, M.Th.I.	(.....)
Pembimbing II	: Ahmad Ridhai Azis, M.Pd	(.....)

Diketahui oleh;

Ketua Jurusan Tarbiyah dan Keguruan



Dr. Ahmad Muaffaq N. S. Ag., M. Pd.  
NIP: 19740815 199803 1 004



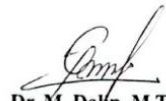
### PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing penulisan skripsi saudara atas nama **Husnul Hatimah** NIM: 10156120107, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam pada Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene, Setelah meneliti dan mengoreksi secara saksama Skripsi berjudul "Efektivitas Pemanfaatan Multimedia Augmented Reality untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PAI Kelas XII di SMA Negeri 1 Tinambung" memandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat disetujui untuk diseminarkan.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk diproses lebih lanjut.

Majene, 14 Februari 2025

**Pembimbing I**



**Dr. M. Dalip, M.Th.I.**  
NIP: 197506212007101002

**Pembimbing II**



**Ahmad Ridhai Azis, M.Pd.**  
NIP: 199110012020121019

## **PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Husnul Hatimah  
Nim : 10156120107  
Tempat, Tanggal Lahir : Lamasariang, 08 November 2001  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan  
Alamat : Lamasariang Kec. Balanipa  
Judul :Efektivitas Pemanfaatan Multimedia *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PAI Kelas XII di SMA Negeri 1 Tinambung.

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar adalah hasil karya sendiri. Jika kemudian hari terbukti ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat atau dibuat oleh orang, sebagian dan seluruhnya maka skripsi dan gelar yang diperoleh karena batal demi hukum.

**Majene, 18 Maret 2025**

**Husnul Hatimah**

## **KATA PENGANTAR**

### **BISMILLAHIRRAHMANIRRAHIM**

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT dengan limpahan rahmat dan karuni-NYA sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Efektivitas Pemanfaatan Multimedia *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI Kelas XII di SMA Negeri 1 Tinambung” sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana. Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan kita Rasulullah SAW beserta keluarganya, para sahabatnya, serta kita semua para penganut ajarannya hingga akhir zaman.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak luput dari segala kekurangan serta mendapat banyak bantuan dari berbagai pihak, untuk itu penulis ucapkan terima kasih tak terhingga kepada semua pihak yang telah kebersamai penulis selama proses penyelesaian skripsi ini terutama kepada Ayahanda Askari dan Ibunda Paidi yang telah memberikan doa yang tulus, dukungan, mendidik, menghidupi serta membiayai penulis sejak kecil hingga ke jenjang perguruan tinggi dan tidak menuntut apapun. Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Prof. Dr. Wasilah Sahabuddin, ST. MT. selaku ketua STAIN Majene.
2. Dr. Muhammad Nasir, M.A. selaku Wakil ketua bidang Akademik dan Kelembagaan.
3. Dr. Basman, M.Ag. selaku wakil ketua bidang administrasi umum, perencanaan dan keuangan.

4. Abdul Rahman, M.Pd.,Ph.D.. selaku wakil ketua bidang kemahasiswaan dan kerja sama.
5. Dr. Ahmad Muaffaq N, S.Ag., M Pd selaku ketua jurusan Tarbiyah dan Keguruan
6. Darwis, S.Si., M.Si., selaku ketua Prodi Pendidikan Agama Islam
7. Seluruh dosen Pai yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama proses perkuliahan.
8. Dr. M Dalif, selaku pembimbing I yang telah meluangkan waktu dan membantu serta mengarahkan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Ahmad Ridhai Azis, M.Pd selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan banyak memberikan saran serta mengarahkan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Muhammad Saddang, M.Pd. selaku penguji pertama yang telah banyak memberikan arahan, perbaikan,dalam perbaikan skripsi ini.
11. Zuhdiah, S.Hum, M.Pd selaku penguji II yang telah banyak memberikan arahan serta saran dalam penulisan skripsi ini.
12. Para Staff STAIN Majene khususnya prodi Pendidikan Agama Islam atas segala pelayanan yang sudah diberikan selama masa perkuliahan.
13. Kepala sekolah, para guru serta peserta didik di SMA Negeri 1 Tinambung yang telah menerima dan membantu peneliti dalam proses penelitian sampai selesai.

14. Kepada keluarga serta saudara yang turut membantu dan memberikan dukungan dengan berbagai hal.
15. Seluruh teman-teman angkatan 2020 terkhusus TP.3 yang telah membantu, menemani dan berbagai pengalaman suka duka serta canda tawa selama masa perkuliahan sampai dalam tahap penyusunan skripsi ini.
16. Seluruh teman-teman KKN Desa Parappe Kecamatan Campalagian yang turut serta memberikan semangat, doa dan dukungan dalam keadaan apapun.
17. Kepada semua pihak yang tidak bisa penulis sebut satu persatu terimakasih atas baik, dukungan serta menjadi teman berbagi.

Majene 18 Maret 2025

Penulis

Husnul Hatimah

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
PENGESAHAN SKRIPSI .....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL .....	x
TRANSLITERASI.....	xii
ABSTRAK.....	xx
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	8
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian .....	8
D. Defenisi Operasional dan Ruang Lingkup Penelitian .....	9
E. Hipotesis Penelitian .....	10
F. Kajian Pustaka .....	11
<b>BAB II TINJAUAN TEORITIS</b>	
A. Multimedia Pembelajaran .....	14
B. Pengertian Teknologi <i>Augmented Reality</i> .....	15
C. Jenis-Jenis <i>Augmented Reality</i> .....	19
D. Penggunaan <i>Augmented Reality</i> dalam Dunia Pendidikan .....	20
E. Kelebihan dan Kekurangan <i>Augmented Reality</i> .....	22
F. Minat belajar .....	23
G. Kerangka Pikir .....	28

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

A. Jenis dan Lokasi Penelitian .....	30
B. Pendekatan Penelitian .....	30
C. Populasi dan Sampel .....	31
D. Metode Pengumpulan Data.....	32
E. Instrumen Penelitian .....	33
F. Validasi dan Reabilitas Instrumen.....	34
G. Teknik Analisis Data .....	36

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

A. Gambaran umum Lokasi Penelitian.....	38
B. Hasil Penelitian .....	39
C. Pembahasan.....	76

### **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	80
B. Saran .....	81

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN**

### **DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Sampel Penelitian .....	32
Tabel 3.2 Skala <i>Likert</i> .....	33
Tabel 3.3 Validitas Pernyataan Angket.....	34
Tabel 3.4 Uji Reliabilitas .....	35
Tabel 4.1 Rekapitulasi Hasil Angket <i>Pre-Test</i> .....	40
Tabel 4.2 Hasil Angket <i>Pre-test</i> Minat Belajar Peserta Didik .....	41
Tabel 4.3 Hasil Angket <i>Pre-test</i> Minat Belajar Peserta Didik .....	41
Tabel 4.4 Hasil Angket <i>Pre-test</i> Minat Belajar Peserta Didik .....	42
Tabel 4.5 Hasil Angket <i>Pre-test</i> Minat Belajar Peserta Didik .....	42
Tabel 4.6 Hasil Angket <i>Pre-test</i> Minat Belajar Peserta Didik .....	43
Tabel 4.7 Hasil Angket <i>Pre-test</i> Minat Belajar Peserta Didik .....	44
Tabel 4.8 Hasil Angket <i>Pre-test</i> Minat Belajar Peserta Didik .....	44
Tabel 4.9 Hasil Angket <i>Pre-test</i> Minat Belajar Peserta Didik .....	45
Tabel 4.10 Hasil Angket <i>Pre-test</i> Minat Belajar Peserta Didik .....	45
Tabel 4.11 Hasil Angket <i>Pre-test</i> Minat Belajar Peserta Didik.....	46
Tabel 4.12 Hasil Angket <i>Pre-test</i> Minat Belajar Peserta Didik .....	46
Tabel 4.13 Hasil Angket <i>Pre-test</i> Minat Belajar Peserta Didik .....	47
Tabel 4.14 Hasil Angket <i>Pre-test</i> Minat Belajar Peserta Didik .....	48
Tabel 4.15 Hasil Angket <i>Pre-test</i> Minat Belajar Peserta Didik .....	48
Tabel 4.16 Hasil Angket <i>Pre-test</i> Minat Belajar Peserta Didik .....	49
Tabel 4.17 Hasil Angket <i>Pre-test</i> Minat Belajar Peserta Didik .....	49
Tabel 4.18 Hasil Angket <i>Pre-test</i> Minat Belajar Peserta Didik .....	50
Tabel 4.19 Hasil Angket <i>Pre-test</i> Minat Belajar Peserta Didik .....	50
Tabel 4.20 Hasil Angket <i>Pre-test</i> Minat Belajar Peserta Didik .....	51

Tabel 4.21 <i>Pre-test</i> pernyataan angket minat belajar .....	52
Tabel 4.22 Hasil <i>Pre-test</i> nilai rata-rata Setiap Item Pernyataan. ....	52
Tabel 4. 23 Nilai Hasil <i>Pre-test</i> Pernyataan Angket .....	54
Tabel 4. 24 Hasil Nilai Rata-Rata Pernyataan Angket Minat Belajar Peserta Didik Sebelum Penerapan Media <i>Augmented Reality</i> Kelas XII di SMA Negeri 1 Tinambung .....	55
Tabel 4. 25 Frekuensi Hasil Pernyataan Angket Minat Belajar .....	56
Tabel 4. 26 Rekapitulasi Hasil Angket <i>Post-test</i> .....	57
Tabel 4. 27 Hasil Angket <i>Post-test</i> Minat Belajar Peserta Didik .....	58
Tabel 4. 28 Hasil Angket <i>Post-test</i> Minat Belajar Peserta Didik .....	58
Tabel 4. 29 Hasil Angket <i>Post-test</i> Minat Belajar Peserta Didik .....	59
Tabel 4. 30 Hasil Angket <i>Post-test</i> Minat Belajar Peserta Didik .....	59
Tabel 4. 31 Hasil Angket <i>Post-test</i> Minat Belajar Peserta Didik .....	60
Tabel 4. 32 Hasil Angket <i>Post-test</i> Minat Belajar Peserta Didik .....	60
Tabel 4. 33 Hasil Angket <i>Post-test</i> Minat Belajar Peserta Didik .....	61
Tabel 4. 34 Hasil Angket <i>Post-test</i> Minat Belajar Peserta Didik .....	61
Tabel 4. 35 Hasil Angket <i>Post-test</i> Minat Belajar Peserta Didik .....	62
Tabel 4. 36 Hasil Angket <i>Post-test</i> Minat Belajar Peserta Didik .....	63
Tabel 4. 37 Hasil Angket <i>Post-test</i> Minat Belajar Peserta Didik .....	63
Tabel 4. 38 Hasil Angket <i>Post-test</i> Minat Belajar Peserta Didik .....	64
Tabel 4. 39 Hasil Angket <i>Post-test</i> Minat Belajar Peserta Didik .....	64
Tabel 4. 40 Hasil Angket <i>Post-test</i> Minat Belajar Peserta Didik .....	65
Tabel 4. 41 Hasil Angket <i>Post-test</i> Minat Belajar Peserta Didik .....	65
Tabel 4. 42 Hasil Angket <i>Post-test</i> Minat Belajar Peserta Didik .....	66
Tabel 4.43 Hasil Angket <i>Post-test</i> Minat Belajar Peserta Didik .....	67
Tabel 4. 44 Hasil Angket <i>Post-test</i> Minat Belajar Peserta Didik .....	67

Tabel 4. 45 Hasil Angket <i>Post-test</i> Minat Belajar Peserta Didik .....	68
Tabel 4.46 Hasil Angket <i>Post-test</i> Minat Belajar Peserta Didik .....	68
Tabel 4.47 Hasil <i>Post-test</i> Nilai Rata-Rata Setiap Item Pernyataan .....	69
Tabel 4.48 Nilai Hasil <i>Post-test</i> Pernyataan Angket Minat Belajar .....	71
Tabel 4.49 Hasil Nilai Rata-Rata Pernyataan Angket Minat Belajar Peserta Didik Setelah Penggunaan Media <i>Augmented Reality</i> .....	71
Tabel 4.50 Frekuensi Hasil Pernyataan Angket Minat Belajar .....	72
Tabel 4.51 Uji Normalitas .....	73
Tabel 4.52 <i>Paired Samples Test</i> .....	75
Tabel 4.53 <i>Paired Samples Statistics</i> .....	75

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN DAN SINGKATAN

### A. *Transliterasi Arab-Latin*

Daftar huruf Arab dan transliterasinya ke dalam huruf latin pada tabel berikut:

#### 1. *Konsonan*

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	s\`a	s\`	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	h{a	ḥ	ha (dengan titik dibawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Ẓal	Ẓ	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	ṣad	s}	es (dengan titik di bawah)
ض	ḍad	d}	de (dengan titik di bawah)
ط	ṭa	t}	te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓa	z}	zet (dengan titik di bawah)

ع	'ain	‘	apostrof terbalik
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	f	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	m	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	hamzah	’	Apostrof
ي	Ya	Y	Ya

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apapun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (’).

### 1. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indoasia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	<i>fath}ah</i>	A	A
إ	<i>Kasrah</i>	I	I
أ	<i>d}ammah</i>	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
ي	<i>fath}ah dan ya&gt;'</i>	Ai	a dan i
و	<i>fath}ah dan wau</i>	Au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَوْلٌ : *hauḷa*

## 2. Maddah

Maddah atau vokal Panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
آ/ا...ِ	<i>fath}ah dan alif atauyā'</i>	Ā	a dan garis di atas
ي...ِ	<i>kasrah dan yā'</i>	ī	i dan garis di atas
و...ُ	<i>ḍammah dan wau</i>	Ū	u dan garis di atas

Contoh:

مَاتَ : *māta*

رَمَى : *ramā*

قِيلَ : *qīla*

يَمُوتُ : *yamutū*

## 3. Tā'marbūṭa

Transliterasi untuk *tā'marbūṭah* ada dua, yaitu: *tā'marbūṭah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *ḍammah*, transliterasinya adalah [t]. sedangkan *tā'marbūṭah* yang mati atau mendapat harakat *sukun*, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā'marbūṭah* diikuti oleh kata menggunakan kata sandang *al* serta bacaan kedua kata itu berpisah, maka *tā'marbūṭah* itu transliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *raudahal-atfāl*

الْمَدِينَةُ الْفَدْلَى : *al-madīnahal-fāḍilah*

الْحِكْمَةُ : *al-ḥikmah*

#### 4. *Syaddah (tasydīd)*

*Syaddah* atau *tasydīd* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydīd* ( ّ ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbanā*

نَجَّيْنَا : *najjainā*

الْحَقُّ : *al-ḥaqq*

نُعَمُّ : *nu‘ima*

عُدُّوْا : *‘aduwwun*

Jika huruf ى ber-*tasydīd* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (ى) maka ia ditranliterasi seperti huruf *maddah* menjadi ī.

Contoh:

عَلِيٌّ : ‘Alī (bukan ‘Aliyy atau ‘Aly)

عَرَبِيٌّ : ‘Arabī (bukan ‘Arabiyy atau ‘Araby)

## 5. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (alif lam ma'rifah). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa baik ketika diikuti oleh huruf *syamsiah* maupun huruf *qamariah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis berpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ :al-syamsu (bukan asy-syamsu)

الزَّلْزَلَةُ :al-zalzalāh (az-zalzalāh)

الْفَلْسَفَةُ :al-falsafah

الْبِلَادُ :al-bilādu

## 6. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Namun bila hamzah terletak di awal kata ia tidak dilambangkan karena dalam tulisan arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ :ta'marūna

النَّوْعُ :al-nau'

شَيْءٌ :syai'un

أَمْرٌ :umirtu

## 7. Penulisan Kata Arab yang Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia

akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata al-Qur'an (dari *al-Qur-ān*), alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks arab, maka harus ditranliterasi secara utuh.

Contoh:

*FīZilālal-Qur'ān*

*Al-Sunnah qabl al-tadwīn*

### 8. Lafz al-Jalālah (الله)

Kata “Allah” yang didahului huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudāfilaih* (frasa nominal) ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

بِاللهِ *billāh* دِينِ اللهِ *dinullāh*

Adapun *tā' marbūṭah*di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

هُمُ فِي رَحْمَةِ اللهِ *hum fīramḥatillāh*.

### 9. Huruf Kapital

Sistem tulisan arab tidak mengenal huruf kapital akan tetapi dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman Ejaan Bahasa Indonesia (EYD). Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf capital tetap huruf awal nama diri tersebut bukan huruf A dari kata sadang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR).

Contoh:

*Wamā Muḥammadun illā rasūl*

*Inna awwalabaitinwuḍi' alinnāsilallaḏī bi Bakkatamubārakan*

*Syahru Ramaḏān al-laḏī unzilafih al-Qur'ān*

Naṣīr al-Dīn al- Ṭūsi

Abū Naṣr al Farābi

Al-Gazāli

Al-Munqiz min al- Ḍalāl

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abu (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi.

Contoh:

Abū al Walīd Muḥammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al- Walīd Muḥammad (bukan: Rusyd. Abu al- Walīd Muḥammad Ibnu)

Naṣrḥāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd Naṣrḥāmid (bukan: Zaīd Naṣr Ḥāmid Abū)

## **B. Daftar Singkatan**

Beberapa singkatan yang dilakukan adalah:

SWT. *subh{a>nahu> wa ta'a>la>*

SAW. *s}allalla>hu 'alaihi wa sallam*

A.S. *'alaihi al-sala>m*

H Hijrah

M Masehi

SM Sebelum masehi

I Lahir tahun (untuk orang masih hidup saja)

W. Wafat tahun

QS .../...: 4 QS. al-Baqarah/2: 4 atau QS A<li 'Imra>n/3: 4

HARI

Hadis Riwayat

Untuk karya ilmiah berbahasa Arab, terdapat beberapa singkatan sebagai berikut:

ص	صفحة
د	بدون مكان
صلعم	صلى الله عليه و سلم
ط	طبعه
دن	بدون
الج	الى اخرها/الى اخره
ج	جزء

## ABSTRAK

Nama : HUSNUL HATIMAH  
NIM : 10156120107  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Judul : Efektivitas Pemanfaatan Multimedia *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PAI Kelas XI di SMA Negeri 1 Tinambung

---

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah pemanfaatan media *Augmented Reality* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan bagaimana perbedaan minat belajar peserta didik sebelum penerapan media *Augmented Reality* dan setelah penggunaan media *Augmented Reality* kelas XII di SMA Negeri 1 Tinambung, penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen jenis *One Group Pre-test dan Post-test* teknik pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan yaitu *Skala Likert* dengan jumlah sampel 24 responden, data dianalisis menggunakan Analisis Statistik Deskriptif dan Analisis Inferensial.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum penerapan media *Augmented Reality* berada dalam kategori Tinggi dengan rata-rata 3,41% dari 24 responden sedangkan setelah penerapan media *Augmented Reality* berada dalam kategori Sangat Tinggi dengan hasil rata-rata 4,23% dari 24 responden. Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan SPSS menunjukkan nilai sig. 0,001 dengan menggunakan taraf sig. 0,05, sehingga dapat diketahui bahwa sig (0,001 < 0,05 sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan setelah penerapan media *Augmented Reality* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

**Kata Kunci:** Multimedia *Augmented Reality*, Minat Belajar, Peserta Didik

# BAB I

## PENDAHULUAN

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan bagian dari kehidupan manusia yang tidak dapat dipisahkan, karena setiap kegiatan yang dilakukan dalam mencapai tujuan harus memiliki dasar untuk berpijak, sehingga pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia.<sup>1</sup> Pendidikan yang menjadi sesuatu yang disepakati dan merupakan bagian dari hal pokok bangsa manapun sebagaimana undang-undang nomor 20 tahun 2003 bab 1 pasal 1 ayat (1) tentang sistem pendidikan nasional dikemukakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.<sup>2</sup>

Sejalan dengan itu maka pendidikan diharapkan dapat membuat suasana belajar dan proses pembelajaran menjadi lebih nyaman sehingga peserta didik senang mengikuti pembelajaran. Guru menjadi orang yang berinteraksi dengan peserta didik secara langsung sesuai sistem pembelajaran yang ada, sehingga guru dapat berperan sebagai perencana, perancang pembelajaran, pelaksana dan yang lain sebagainya.<sup>3</sup> Seorang guru juga merupakan aspek penentu keberhasilan suatu pembelajaran yang mana media pembelajaran dapat membuat terjadinya

---

<sup>1</sup>M. Asymar A. Palungan *Konsep Dasar Pendidikan dalam Islam: Ta'lim, Tarbiyah, dan Ta'dib* Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam 2 no.3 (2022) h.248.

<sup>2</sup>Mendiber Wanimbo, dkk, *Peran Pendidikan dalam Proses Perubahan Sosial Bagi Masyarakat di Desa Nanim Kecamatan Ayumnati Kabupaten Lannyjaya*, Jurnal Ilmiah Society 2 no. 1 (2022) h. 3.

<sup>3</sup>Maulana Akbar Sanjani, *Tugas dan Peranan dalam Proses Peningkatan Belajar Mengajar* Jurnal Serunai Ilmu Pendidikan 6 no. 1 (2020) h. 36.

komunikasi antara peserta didik dan guru yang bertujuan untuk menciptakan proses pembelajaran agar berjalan dengan aktif dan menyenangkan, sehingga pembelajaran tidak hanya terfokus pada pengajaran materi oleh guru tetapi juga terjadi interaksi antara peserta didik dan guru.

Perkembangan zaman yang semakin maju memberikan perubahan dalam dunia pendidikan, kemajuan teknologi telah membawa banyak inovasi baru yang memungkinkan para guru mampu menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih kreatif dan inovatif agar peserta didik lebih terlibat.<sup>4</sup> Tuntutan global membuat dunia pendidikan agar senantiasa menyesuaikan dengan perkembangan teknologi dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran, oleh karena itu para praktisi pendidikan perlu memahami dengan sungguh-sungguh mengenai bagaimana manusia modern melakukan segala sesuatu ataupun aktivitas belajar agar dapat meningkatkan kualitas kehidupannya.

Peningkatan mutu pendidikan tentu banyak hal yang perlu untuk diperhatikan di dalamnya, seiring dengan berkembangnya zaman hal tersebut dapat berasal dari individu atau sumber daya manusia, namun dapat juga berasal dari pengaruh lingkungan seperti dukungan fasilitas yang menjadi salah satu hal yang sangat menentukan mutu pendidikan termasuk di dalamnya media pembelajaran.<sup>5</sup> Penggunaan teknologi dalam pendidikan memiliki peran penting sehingga dapat memberikan pengalaman belajar bagi peserta didik.

---

<sup>4</sup>Ade Maulia Alfi, dkk, *Transformasi Pendidikan Agama Islam Melalui Teknologi* Jurnal *Religion*, 1 no. 4 (2023) h. 512.

<sup>5</sup>Muhammad Saleh, dkk, *Pengaruh Teknologi Informasi, Sarana Pembelajaran, Kebijakan Internal Pendidikan Terhadap Mutu Pembelajaran Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri* 3 no.3 (2022) h.466.

Pembelajaran ialah suatu proses kegiatan yang sistematis berlangsung dengan aktif antara guru dan peserta didik, lingkungan dan sumber belajar yang memungkinkan peserta didik belajar dengan baik. Proses pembelajaran yang dilakukan seorang guru hendaknya bisa menciptakan suasana yang memungkinkan terjadinya proses pembelajaran peserta didik, pembelajaran meliputi beberapa aspek diantaranya tujuan, bahan, peserta didik, guru, metode, situasi, dan evaluasi yang saling berkaitan satu sama lain dalam efektivitas pembelajaran<sup>6</sup>.

Media pembelajaran diartikan sebagai sumber belajar yang digunakan oleh guru berfungsi sebagai bahan ajar untuk memperkaya pengetahuan peserta didik dengan berbagai jenis media pembelajaran yang digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran. Sebagaimana dalam QS Al-Baqarah/2: 31 :

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ﴿٣١﴾

Battuanna:

*Anna Iya (Puang) mapp'a'gurui Adam sanga-sanga (seu-seuwa) iyanasangna, mane napepessangan lao di para Malaika' mane Puang ma'uang: "Paunga' Mai sangana(seu-seuwa di'o) mua'diango'o mie to tongan (parua)."*<sup>7</sup>

Terjemahnya:

Dan dia ajarkan kepada adam nama-nama (benda) semuanya, kemudian dia perlihatkan kepada para malaikat, seraya berfirman, "Sebutkan kepada-ku nama semua (benda) ini jika kamu yang benar."<sup>8</sup>

<sup>6</sup>Yulia Syafrin, dkk, *Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* Jurnal Pendidikan 2 no. 1 (2023) h. 73.

<sup>7</sup>Muh. Idham Khalid Bodi, Koroang Malaqbi: Al-Quran Terjemahan Bahasa Mandar dan Indonesia (Makassar: Balitbang Agama Makassar, 2019)h. 8.

<sup>8</sup>Kementrian Agama RI, *Al-Qur'an dan Tafsirnya* (Jilid: Jakarta PT. Sinergi Pustaka Indonesia, 2012).

Ayat ini berisikan tentang saat Allah SWT mengajarkan Adam nama-nama yang bisa menjangkau kesanggupan manusia baik dengan akal maupun dengan pancaindra, semuanya diajarkan kepadanya, ini menunjukkan kedudukan istimewa manusia yang mempunyai akal dan pengetahuan.<sup>9</sup> Manusia dianugrahi kesanggupan untuk mengetahui nama atau fungsi karakteristik benda-benda dan diberikan kemampuan untuk belajar baik tradisional maupun modern sehingga media pembelajaran yang digunakan oleh guru relevan dengan terciptanya pembelajaran yang menyenangkan.

Sarana pembelajaran yang menarik bagi peserta didik dalam proses pembelajaran dapat menjadi ransangan kepada peserta didik, karena itu seorang guru dapat menentukan media pembelajaran yang akan digunakan agar tercapai tujuan pembelajaran.<sup>10</sup> Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dapat menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan minat peserta didik untuk belajar karena peserta didik yang memiliki minat untuk belajar dapat berpotensi belajar dengan baik.

Perkembangan teknologi yang begitu canggih saat ini menuntut kemampuan pengelolaan media tersebut dengan baik termasuk dalam pembelajaran PAI, media pembelajaran PAI yang sebelumnya bersifat konvensional dapat menjadikan pembelajaran lebih inovatif, kreatif, dan efektif. Pendidikan Agama Islam yang menjadi salah satu mata pelajaran penting dalam pendidikan di Indonesia saat ini masih banyak yang menggunakan metode tradisional sehingga membuat proses pembelajaran kurang efektif, oleh karena itu pembelajaran

---

<sup>9</sup> Hamka, Tafsir Al-Azhar, jilid ke I (Singapura: Pustaka Nasional PTE LTD, 1982)h. 157.

<sup>10</sup> Teni Nurrita, *Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa* Jurnal Ilmu Ilmu Al-Quran, Hadist, Syariah, dan Tarbiyah, 03 no. 1 (2018) h. 172.

Pendidikan Agama Islam memerlukan media dan metode yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.<sup>11</sup> Pembelajaran yang baik dapat melibatkan peserta didik ikut berperan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran karena itu seorang guru harus bisa membuat proses pembelajaran lebih kreatif.

Teknologi yang berkembang terus menerus dalam dunia pendidikan banyak memunculkan media atau sarana yang dapat meningkatkan kemampuan dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif, salah satu produk teknologi yang bisa digunakan dalam dunia pendidikan adalah *Augmented Reality (AR)*. *Augmented Reality* merupakan teknologi yang menggabungkan dunia nyata dengan dunia maya dengan memfokuskan kamera kearah gambar.<sup>12</sup> *Augmented Reality* itu sendiri merupakan sebuah teknologi yang menyediakan berbagai macam fitur seperti *game* ataupun dijadikan sebagai media pembelajaran bagi semua mata pelajaran yang ada di sekolah, teknologi ini juga dapat menggabungkan teks dan audio ke dalam visualisasi *3D (3 Dimensi)* yang digunakan sehingga tercipta pembelajaran yang menyenangkan dan dapat menjadi pengalaman baru bagi peserta didik.

Pendidikan Agama Islam merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di sekolah umum yang terkadang dalam proses pembelajarannya membuat peserta didik merasa bosan dalam kelas karena metode yang digunakan masih bersifat konvensional.<sup>13</sup> Pendidikan Agama Islam memiliki peranan yang penting dalam

---

<sup>11</sup>Adiyana Adam, *Integrasi Media dan Teknologi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* Jurnal Amanah, 3,no.1(2023) h.14.

<sup>12</sup>Nabila Alfitriani, dkk, *Penggunaan Media Augmented Reality dalam Pembelajaran Mengenal Bentuk Rupa Bumi* Jurnal Penelitian Pendidikan, 38, no.1 (2021), h.30.

<sup>13</sup>Adiyana Adam, *Integasi Media dan Teknologi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Jurnal Amanah Ilmu, 3 no. 1 (2023) h. 16

membentuk ahklak dan karakter peserta didik, keberhasilan dalam proses pembelajaran tentu dipengaruhi oleh minat belajar dan kesiapan peserta didik itu sendiri, namun berbagai permasalahan muncul di dunia pendidikan karena rendahnya minat belajar peserta didik khususnya terhadap materi Pendidikan Agama Islam (PAI) yang disebabkan cara guru menyampaikan materi pelajaran tanpa variasi sehingga terlalu monoton atau membosankan, tidak menggunakan media yang tepat sehingga membuat peserta didik bosan, mengantuk, berisik, malas dan kurang berminat untuk mengikuti proses pembelajaran, untuk itu guru dituntut untuk dapat menggunakan metode dan media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Salah satu teknologi yang bisa digunakan oleh seorang guru agar dapat meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap materi Pendidikan Agama Islam adalah *Augmented Reality (AR)* dengan menggabungkan konsep agama islam dengan teknologi *AR*.

*Augmented Reality (AR)* adalah sebuah konsep penggabungan dunia nyata dan dunia maya dengan menggunakan aplikasi dan memfokuskan kamera ke arah gambar, gambar tersebut berupa barcode tapi di aplikasi *Assemblr Studio* gambar tersebut bisa berupa gambar yang berbentuk 3 dimensi.. *Augmented Reality* ini dapat membuat interaksi antara dunia maya dengan dunia nyata semua informasi dapat ditambahkan ke dalam gambar<sup>14</sup>. Penggabungan materi Pendidikan Agama Islam dengan teknologi *Augmented Reality* diharapkan dapat membuat proses pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif bagi peserta didik.

---

<sup>14</sup>Ilmawan Mustaqim, *Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran*, Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan13, no.2 (2016) h. 175

Pembelajaran yang menarik dapat merangsang minat belajar peserta didik pada saat proses pembelajaran, karena jika peserta didik memiliki minat belajar yang tinggi mereka akan semangat untuk mengikuti pembelajaran tanpa ada yang menyuruhnya. Sebagai seorang guru harus dapat membuat suasana belajar yang menyenangkan dengan terus melakukan inovasi dalam pembelajaran maka diharapkan guru mampu mendidik dan mengajar dengan menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman, oleh karena itu ditengah kemajuan teknologi ini guru harus mampu memulai untuk terus belajar hal- hal yang baru.

Begitu pula dengan SMA Negeri 1 Tinambung yang beberapa guru masih menggunakan metode pembelajaran yang monoton sehingga peserta didik merasa bosan untuk mengikuti pembelajaran terutama pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang peserta didik masih ribut dibelakang dan tidak memperhatikan gurunya. Ketika pembelajaran terasa membosankan peserta didik cenderung kehilangan minat dan motivasi untuk belajar. Peserta didik di sekolah tersebut juga semua memiliki hp *Android* masing-masing sehingga penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi *Augmented Reality* dapat diterapkan di sekolah tersebut karena kondisi peserta didik yang sudah dekat dengan penggunaan teknologi modern.

Berdasarkan hasil observasi yang sudah dilakukan, guru di SMA Negeri 1 Tinambung hanya menggunakan buku ajar sebagai media pembelajaran dan kebanyakan guru hanya menggunakan metode ceramah dan diskusi mengakibatkan minat belajar peserta didik menjadi rendah. Penggunaan teknologi *Augmented Reality* ini belum pernah diterapkan di sekolah sebelumnya, oleh

karena itu penggunaan *Augmented Reality* ini dapat memberikan sebuah pengalaman belajar baru kepada peserta didik, yang berbentuk *3 dimensi* dibuat dengan menggunakan aplikasi *Assemblr Studio* yang bisa diakses menggunakan android dengan men *scan barcode* yang sudah dibuat sebelumnya menggunakan kamera yang ada di aplikasi *Asemblr Studio*.

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis tertarik untuk meneliti tentang Efektivitas Pemanfaatan Multimedia *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PAI Kelas XII di SMA Negeri 1 Tinambung. Hal ini untuk menguji cobakan multimedia pembelajaran tersebut dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

### **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana perbedaan minat belajar peserta didik sebelum diterapkan media *Augmented Reality* dan sesudah diterapkannya *Augmented Reality*?
2. Apakah media *Augmented Reality* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI di SMA Negeri 1 Tinambung?

### **C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

#### **1. Tujuan Penelitian**

- a. untuk mengetahui perbedaan minat belajar peserta didik sebelum diterapkan media *Augmented Reality* dan sesudah diterapkan *Augmented Reality*
- b. untuk menguji meningkat tidaknya minat belajar peserta didik dengan pemanfaatan media *Augmented Reality* pada mata pelajaran PAI di SMA Negeri 1 Tinambung

## **2. Kegunaan Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi:

### **a. Manfaat secara teoritis**

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran serta dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran.

### **b. Manfaat Praktis**

- 1) Bagi pihak sekolah, sebagai pertimbangan dan masukan untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran yang menarik;
- 2) Bagi guru, Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai pertimbangan dalam menggunakan metode dan media pembelajaran yang digunakan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran di kelas;
- 3) Bagi peserta didik, diharapkan dapat meningkatkan minat dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran; dan
- 4) Bagi peneliti, diharapkan menambah pengalaman baru terkait media pembelajaran berbasis *Augmented Reality (AR)*.

## **D. Definisi Operasional Dan Ruang Lingkup Penelitian**

### **1. Definisi operasional**

Defenisi operasional dalam penelitian ini yaitu:

- a. *Augmented Reality* ialah teknologi yang dapat menggabungkan dunia nyata dan dunia maya dapat berupa gambar *3 dimensi* dengan memfokuskan kamera

kearah gambar yang sudah dibuat melalui *platform* aplikasi *Assembler Studio* dalam dunia pendidikan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

- b. Minat belajar ialah suatu keinginan atau kemauan disertai perhatian dan keefektifan dengan rasa senang terhadap apa yang dilakukan karena siswa yang memiliki minat yang tinggi akan semangat mengikuti pembelajaran maka untuk itu dibutuhkan peran guru untuk mengelola pembelajaran dengan baik.

## **2. Ruang Lingkup Penelitian**

Penelitian ini memiliki dua variabel yaitu *Augmented Reality* sebagai variabel bebas (X) dan minat belajar peserta didik sebagai variabel terikat (Y). Penelitian ini memfokuskan pada peningkatan minat belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis *Assmblr Studio*, apakah penggunaan media ini efektif atau tidak efektif.

### ***E. Hipotesis Penelitian***

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan dikatakan sementara karena jawaban yang diberi baru didasarkan pada teori belum didasarkan pada fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.<sup>15</sup> Hipotesis dalam penelitian ini yaitu :

---

<sup>15</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D* cetakan kedua h.63,

1.  $H_0$  : Tidak efektif dalam penggunaan media *Augmented Reality* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA 1 Tinambung
2.  $H_1$  : Efektif dalam penggunaan media *Augmented Reality* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

#### ***F. Kajian Pustaka***

Kajian pustaka atau penelitian terdahulu merupakan dasar dalam menyusun kerangka pikir dan hipotesis penelitian, dengan melakukan kajian pustaka peneliti dapat menghindari pengulangan penelitian yang sama dan memperkuat argumentasi ilmiah dalam penelitian yang sedang dilakukan. Berikut penelitian terdahulu yang pernah dilakukan oleh beberapa peneliti, yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Nurnaena dan Septi Gumiandari pada tahun 2022 dengan judul Jurnal "Efektivitas Penggunaan Augmented Reality untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab dan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Man 1 Cirebon" metode dalam penelitian ini adalah kualitatif menggunakan observasi, wawancara, dan kajian pustaka melalui dokumen, buku, ataupun jurnal ilmiah.

Perbedaan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dengan penelitian di atas adalah penelitian di atas meneliti tentang efektivitas penggunaan Augmented Reality untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Arab dan hasil belajar, menggunakan metode kualitatif sedangkan pada penelitian ini meneliti tentang efektivitas penggunaan

media *Augmented Reality* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI dan menggunakan metode kuantitatif *eksperimen pre-test dan post-test*.

2. Penelitian yang dilakukan Ahmad Nur Ubaidillah pada tahun 2022 dengan judul Skripsi “*Pengaruh Peningkatan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas X pada Materi Ibadah Haji di MAN Semarang*” berdasarkan hasil penelitiannya bahwa hasil peserta didik sebelum menggunakan *Augmented Reality* mendapatkan rata-rata 52,7 dan setelah menggunakan *Augmented Reality* memperoleh hasil rata-rata 65,1 berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh bahwa nilai *sig* lebih kecil dari nilai *alpha* yaitu  $0,008 < 0,05$  yang berarti terdapat pengaruh media pembelajaran *Augmented Reality* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik kelas X pada materi ibadah haji.

Perbedaan penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian di atas berfokus pada hasil belajar menggunakan pengumpulan data dari kelas kontrol dan kelas eksperimen menggunakan analisis data tes dan non tes, sedangkan pada penelitian ini berfokus pada minat belajar peserta didik dengan metode kuantitatif *eksperimen* satu kelas dan pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Rabi'ah pada tahun 2023 dengan judul Skripsi “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality (AR) Menggunakan Assemblr Edu*” berdasarkan hasil

penelitiannya pada mata pelajaran IPA dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Augmented Reality* kelas V UPTD SEP SDN Siti Ambia Kabupaten Singkil memenuhi persyaratan penggunaan teknologi dapat memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran di kelas dan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran berdasarkan hasil penelitian yang dikembangkan menggunakan metode ADDIE, berdasarkan data lembar respon peserta didik dengan skor total persentase 88% dan dikategorikan layak sebagai media pembelajaran.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian di atas adalah penelitian ini berfokus pada minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang ada di sekolah SMAN 1 Tinambung dengan melakukan *Eksperimen* sedangkan penelitian di atas meneliti mata pelajaran IPA dengan pengembangan metode ADDIE.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORETIS**

#### ***A. Multimedia Pembelajaran***

*Association Of Education On Teknology (AECT)* sebuah organisasi yang bergerak dalam teknologi pendidikan dan komunikasi, mengartikan media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk proses penyaluran informasi.<sup>1</sup> Media dapat menampilkan sebuah informasi melalui suara, gambar, gerakan untuk dapat membantu para peserta didik menciptakan suasana pembelajaran agar tidak monoton. Gerlach dan Gagne mengatakan bahwa media pembelajaran adalah berbagai komponen yang ada dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsangnya untuk belajar.<sup>2</sup> Penggunaan media pembelajaran pada saat proses belajar dapat membantu keefektifan proses pembelajaran, proses pembelajaran yang baik didukung dengan adanya interaksi antara guru dan peserta didik.

Media pembelajaran merupakan hal penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang kreatif, komunikatif, dan inovatif yang dapat mendukung dalam meningkatkan hasil belajar.<sup>3</sup> Upaya dalam membantu peserta didik mencapai hasil belajar yang maksimal perlu didukung dengan strategi pembelajaran yang inovatif salah satunya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran inovatif dapat menggunakan pendekatan yang baru

---

57 <sup>1</sup> Wina Sanjaya, “*Media Komunikasi Pembelajaran*” (Cet. 1; Jakarta; Kencana, 2012) h.

60. <sup>2</sup> Wina Sanjaya, “*Media Komunikasi Pembelajaran*” (Cet.1 Jakarta; Kencana, 2012) h.

<sup>3</sup> Siti Yumnah “*Media Pembelajaran*” (Cet.1 Malang ; Literasi Nusantara, 2021) h.4

dalam menyajikan informasi, media ini juga mempermudah pemahaman konsep karena lebih kontekstual dan dekat dengan kehidupan sehari-hari.<sup>4</sup>

## **B. Pengertian Teknologi Augmented Reality**

### **1. Pengertian Teknologi**

Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sebagai ranah ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) secara umum adalah semua teknologi yang berhubungan dengan pengambilan, pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi. Perangkat telekomunikasi saat ini berkembang pesat saat mulai diimplementasikannya teknologi digital menggantikan teknologi analog yang mulai menampakkan batas maksimal pengekspansiannya. Penggunaan TIK merupakan salah satu faktor penting yang memungkinkan kecepatan transformasi ilmu pengetahuan kepada para peserta didik secara lebih luas.<sup>5</sup> Tahun 1965 *Advanced research project agency* (ARPA) mensponsori studi tentang *Cooperative Network Time-Sharing Computer* untuk mengembangkan jaringan computer, dalam mewujudkan hal tersebut Roberts bekerja sama dengan Thomas Merrill menghubungkan Komputer TX-2 di *Massachusetts Lincoln lab. Massachusetts institute of teknologi* (MIT) ke AN/FSQ-32 pada sistem *Development Corporation* dan tonggak pertama yang dibangun yaitu *Wide-area Network* sehingga berbagai pihak mulai berusaha mengembangkan teknologi tersebut dan berkembang hingga sekarang.<sup>6</sup>

Perkembangan teknologi dengan sistem digital memunculkan pengembangan garis komunikasi baru, maka apabila sebuah lembaga pendidikan

<sup>4</sup> Ahmad Landong, dkk, "*Media Pembelajaran*" (cet.1, Jejak Pustaka, 2023) hal. 28.

<sup>5</sup> Deni Darmawan, "*Teknologi Pembelajaran*" (PT Remaja Rosdakarya, 2017) hal. 1-4

<sup>6</sup> Raodia Pengaruh Perkembangan Teknologi Terhadap Terjadinya Kejahatan Mayantara (*Cybercrime*) *Jurisprudentie* 6 no 2 2019 hal.233

tidak memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada maka ia akan ketinggalan dan bisa kalah bersaing. di era globalisasi saat ini penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi sudah menjadi kebutuhan termasuk dalam dunia pendidikan. Media dan teknologi dalam pembelajaran adalah adalah sebuah kesinambungan, dan hubungan antar media pembelajaran dalam bentuk alat dan teknologi yang digunakan dalam proses pembelajaran, perkembangan teknologi yang semakin pesat memungkinkan penggunaan berbagai media pembelajaran yang lebih canggih dan efektif dalam proses pembelajaran.<sup>7</sup> Peran teknologi dalam pendidikan dapat memberikan warna yang berbeda di era digital saat ini, dengan adanya teknologi dapat memungkinkan kolaborasi antara peserta didik dan guru dengan lebih mudah, banyak *platform* yang bisa digunakan untuk pembelajaran yang interaktif dan menarik mengingat peserta didik saat ini tidak lagi asing dengan teknologi. Oleh karena itu *Augmented Reality* dapat digunakan sebagai salah satu penggunaan media pembelajaran dalam penerapan teknologi pendidikan.

## **2. Pengertian *Augmented Reality***

*Augmented reality (AR)* merupakan teknologi yang dapat menggabungkan dunia nyata dengan elemen- elemen *virtual* yang ditampilkan secara interaktif dan *real time* pada layar perangkat elektronik. teknologi *AR* biasanya digunakan pada aplikasi *mobile* seperti *smartphone* dan tablet yang memungkinkan pengguna

---

<sup>7</sup>Adiyana Adam, *Integrasi Media dan Teknologi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* Jurnal Amanah Ilmu 3 no. 1 (2023) h.16.

untuk berinteraksi dengan objek *virtual* melalui tampilan layar pada perangkat.<sup>8</sup> Istilah *Augmented Reality* itu sendiri pertama kali diciptakan oleh Thomas Caudell dan David Mizell pada saat mereka bekerja di *Boeing Computer Service Research* tahun 1990 bahwa terdapat tiga karakteristik yang dimiliki oleh *AR* diantaranya menggabungkan dunia nyata dengan dunia maya, memberikan informasi secara interaktif dan *real time*, serta mampu menampilkan objek dalam bentuk *2D* (*2 dimensi*) dan *3D* (*3 dimensi*).

*Augmented Reality* adalah variasi dari lingkungan *Virtual Environment* (*VE*) atau *Virtual Reality* (*VR*), jika *Virtual Reality* membuat penggunanya bergabung dalam lingkungan *virtual* secara keseluruhan tanpa melihat lingkungan aslinya sedangkan *Augmented Reality* sendiri membuat penggunanya seakan-akan melihat lingkungan aslinya dengan menambahkan objek *virtual* dan bergabung dengan dunia nyata akan tetapi *AR* maupun *VR* sama-sama memiliki kemampuan untuk menampilkan objek virtual pada penggunanya.<sup>9</sup> Teknologi *Augmented Reality* membutuhkan penanda yang biasa disebut dengan *marker* sebagai sistem dalam memunculkan objek *3 Dimensi*, penggunaan *Marker* ini merupakan salah satu teknik yang berkembang, dalam teknologi ini disebut *Marker Based Tracking*.<sup>10</sup> *Augmented Reality* ini salah satu hasil perkembangan dibidang teknologi yang bersifat interaktif dalam bentuk animasi *3 Dimensi* kemudian

---

<sup>8</sup>Risal Gantizar Gifari. *Penerapan Teknologi Augmented Reality dalam Pembelajaran Agama Islam di Madrasah Kota Banjar Jawa Barat : Potensi Dan Tantangan*

<sup>9</sup>Fitri Ramayanti, dkk, *Pentingnya Penggunaan Augmented Reality Sebagai Media pada Pembelajaran Sejarah di SMA Pembangunan Laboratorium UNP* Jurnal Kronologi 5 no. 2 (2023) h.561-562.

<sup>10</sup>Irwan Ripansyah, dkk, *Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Sistem Tata Surya untuk siswa SD dengan Metode Marker Based Tracking* Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer 16 no. 2 (2021) h.89.

memproyeksikan objek-objek tersebut secara *real time* dengan sistem menggunakan *Marker* (penanda) teknologi ini biasanya dikembangkan di *PC Desktop* namun seiring kemajuan teknologi banyak aplikasi yang mengadopsi teknologi *Augmented Reality* ini ke dalam sebuah aplikasi perangkatnya objek tersebut secara *real time*.<sup>11</sup>

### **3. Android**

*Android* adalah sistem operasi yang dirancang untuk perangkat seluler banyak aplikasi yang dapat diunduh pada sistem operasi ini untuk melengkapi kebutuhan penggunanya, di aplikasi *Android* menyediakan *flatfrom* terbuka bagi para pengembang untuk membuat berbagai jenis aplikasi termasuk aplikasi *Augmented Reality* berbasis *Assmeblr Studio* melalui *Software Develoment Kit (SDK)*.<sup>12</sup> Salah satu *flatfrom Augmented Reality* yang bisa digunakan dalam sistem *Android* adalah aplikasi *Assembler Studio* aplikasi ini menyediakan beragam elemen objek *2D* dan *3D* serta dapat menambahkan teks dan audio sesuai yang kita inginkan.

### **4. Marker Based Tracking**

*Marker based tracking* merupakan *Augmented Reality* dengan menggunakan *marker* atau penanda objek *2D* dengan pola yang akan dibaca oleh *computer* menggunakan media *webcam* atau kamera. *Marker* merupakan penanda yang termasuk kumpulan titik acuan dalam memudahkan pengukuran yang diperlukan dalam pembuatan *Augmented Reality* yang dapat berupa gambar atau

---

<sup>11</sup>Irwan Ripansyah, dkk, *Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Sistem Tata Surya untuk SD Dengan Metode Marker Based Tracking* Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer 16 no. 2 (2021) h.1.

<sup>12</sup>Sandy Pregu, dkk, *Rancangan Augmented Reality dalam Pembelajaran Bahasa Berbasis Androind* Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputerr dan Informasi 5 no.3 (2023) h.2.

warna.<sup>13</sup> *Marker based tracking* ini menggunakan sebuah penanda berupa gambar sehingga kamera dapat menangkap dan mengenali gambar dari lingkungan sekitar kemudian mendeteksi, penanda ini yang dapat berupa *kode QR* atau penanda khusus yang sudah dirancang.

### **5. *Assemblr Studio***

*Assemblr studio* merupakan sebuah aplikasi yang digunakan untuk membuat konten *3 dimensi (3D)* dengan menggabungkan beberapa objek yang tersedia. Aplikasi ini salah satu *platform Augmented Reality (AR)* yang memiliki fitur memungkinkan untuk mengelola berbagai konten yang ingin dibuat serta dapat menambahkan soal atau kuis kedalam konten.<sup>14</sup> Pembuatan *Augmented Reality (AR)* menggunakan beberapa metode diantaranya dengan *marker based Augmented Reality* karena *marker based Augmented Reality* ini menggunakan *marker* atau tanda pengenal dalam lingkungan nyata untuk menempatkan objek *virtual* dengan menggunakan *platform*.

### **C. *Jenis Jenis Augmented Reality***

Jenis-jenis *Augmented Reality* yang memiliki perbedaan masing- masing tergantung cara penerapannya yaitu :

#### **1. *Marker Based AR***

*Augmented Reality* berbasis *marker* terkadang disebut dengan pengenalan gambar membutuhkan komponen pendukung seperti objek visual khusus serta kamera pemindai, pada *AR* jenis ini objek visual yang digunakan dapat

---

<sup>13</sup>Ahmad Albi,dkk , *Penerapan metode Marker Based Tracking untuk pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus* Skanika 3 no.4 (2020) h. 1.

<sup>14</sup>Muhammad Chairudin,dkk, *Studio Literatur Pemanfaatan Aplikasi Assemblr Edu Sebagai Media Pembelajaran Matematika Jenjang SMP/MTS*, *Communnity Development Journal* 4 no.2 (2023) h. 1313.

berbentuk *kode QR* atau penggunaan symbol khusus lainnya, *marker based AR* ini bekerja dengan menghitung posisi dan orientasi *marker* untuk menempatkan konten sehingga *marker* dapat menampilkan animasi digital yang dapat dilihat oleh pengguna dengan mengaktifkan perangkat untuk melihat model *virtual* pada sudut yang berbeda.<sup>15</sup>

## **2. *Web Based Augmented Reality***

*Web based Augmented Reality* merupakan jenis *Augmented Reality* yang menggunakan teknologi web dalam mengakses pengalaman tanpa harus mengunduh aplikasi tertentu sehingga pengguna dapat mengakses *Augmented Reality* secara langsung melalui *browser* pada perangkat yang digunakan.<sup>16</sup> *Web based Augmented Reality* ini pengguna hanya perlu membuka tautan *web* di *browser* yang berfungsi diberbagai perangkat dan sistem informasi.

## **D. *Penggunaan Augmented Reality dalam pendidikan***

Penggunaan *Augmented Reality* sudah diterapkan diberbagai kehidupan termasuk dalam dunia pendidikan penggunaan *Augmented Reality* ini sangat bermanfaat untuk meningkatkan proses pembelajaran dan minat belajar peserta didik. Proses pembelajaran yang menarik akan membangkitkan minat peserta didik dalam belajar dengan menggabungkan konsep konsep agama islam dengan teknologi *Augmented Reality* peserta didik dapat lebih mudah memahami materi pelajaran dan menghubungkan dengan kehidupan sehari hari mereka. Pemanfaatan

---

<sup>15</sup>Ahmad Mufid, *Augmented reality : Pengertian, Jenis, dan Contohnya*, <https://blog.rumahweb.com/augmented-reality-adalah/> “rumahweb, Diakses pada tanggal 9 januari 2024.

<sup>16</sup>Siti Rohmah Noviah, *Yuk Kenalan dengan Augmented Reality, Jenis dan Contohnya*, Exabytes <https://www.exabytes.co.id/blog/augmented-reality-adalah/> Exabytes, Diakses pada tanggal 14 mei 2024.

*Augmented Reality* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam memberikan perubahan yang menarik dan termasuk ke dalam pendidikan modern. Teknologi *Augmented Reality* yang menggabungkan dunia nyata dengan elemen *virtual* diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang mendalam dan menarik bagi para pelajar khususnya ditingkat sekolah menengah.<sup>17</sup>

*Augmented Reality* memiliki manfaat dalam dunia pendidikan yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang lebih interaktif, Perpaduan dunia maya dan dunia nyata ini diharapkan bisa membuat proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien sehingga dapat meningkatkan proses belajar mengajar lebih menarik. *Augmented Reality* memiliki cara kerja dengan menggunakan kamera dari *android* kemudian mendeteksi suatu objek yang disebut *marker* atau penanda yang telah disediakan kemudian kamera tersebut akan mengenali data yang ada dalam *marker* yang akan ditampilkan sebagai objek *2D* (*2 Dimensi*) atau *3D* (*3 Dimensi*) sesuai yang telah dibuat. dalam pembelajaran peserta didik menengah atas mengenai pembelajaran Pendidikan Agama Islam, *Augmented Reality* ini dapat digunakan untuk menjelaskan peristiwa penting dalam sejarah islam seperti pembangunan ka'bah yang dibuat dalam bentuk *3D* dan juga berbagai penjelasan dan audio yang dapat ditambahkan pada elemen serta berbagai materi Pendidikan Agama Islam yang lainnya.

Media pembelajaran yang interaktif dapat mendorong peserta didik belajar secara mandiri sehingga terjadi pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik, pemanfaatan teknologi untuk membuat media pembelajaran yang efektif sangat

---

<sup>17</sup> Helly Marisa, *Penggunaan Augmented Reality (AR) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Studi kasus pada Tingkat Sekolah Menengah*, Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam 3 no. 1 2023 h. 9.

diperlukan, sehingga penggunaan media pembelajaran menjadi semakin berinovasi sejalan dengan perkembangan zaman khususnya dalam bidang pendidikan dengan demikian seorang guru bisa melakukan integrasi media pembelajaran teknologi berbasis *Augmented Reality* sebagai proses dalam melakukan pembelajaran.<sup>18</sup> Proses pembelajaran yang baik haruslah dapat melibatkan peserta didik untuk aktif karena keberhasilan dalam pembelajaran dapat menjadi tolak ukur keberhasilan dalam tujuan pembelajaran.

#### **E. Kelebihan dan Kekurangan *Augmented Reality***

Adapun kelebihan dan kekurangan dari *Augmented Reality* dalam pembelajaran adalah:

##### **1. Kelebihan**

Kelebihan dari penggunaan teknologi *Augmented Reality* yaitu:

- a. memungkinkan pembelajaran secara individual dan meningkatkan proses pembelajaran;
- b. efektif dalam penggunaan;
- c. bisa diimplementasikan secara luas di berbagai media;
- d. proses pembuatan tidak memerlukan terlalu banyak biaya; dan
- e. mudah untuk dioperasikan.

##### **2. Kekurangan**

Adapun kekurangan dari penggunaan teknologi *Augmented Reality* yaitu:

- a. sensitif dengan perubahan sudut pandang;

---

<sup>18</sup> Yasdinul Huda, *Literature Review: Penggunaan Media Augmented Reality dalam Pendidikan Kejuruan*, Jurnal Teknik Elektro dan Vokasional 9 no.1 (2023) h.28.

- b. pembuat belum terlalu banyak;
- c. membutuhkan banyak memori pada peralatan yang di pasang; dan
- d. membutuhkan jaringan internet yang bagus<sup>19</sup>.

## **F. Minat Belajar**

### **1. Pengertian Minat Belajar**

Minat belajar adalah dorongan batin yang kuat terhadap sesuatu yang dapat berarti suatu fokus yang perhatiannya meliputi faktor perasaan, kecenderungan hati, kesenangan atau kemauan yang kelakuannya aktif untuk menerima sesuatu dari luar. Istilah minat selalu merujuk pada seluruh proses perilaku termasuk situasi yang mendorong. Santrock mengemukakan bahwa minat merupakan proses yang memberikan semangat, arah, dan kegigihan perilaku.<sup>20</sup> Konsep minat terdiri dari minat individu yang berarti minat mendalam terhadap suatu bidang atau kegiatan yang terjadi dan termasuk bagian dari keinginan diri dalam mengetahui sesuatu sehingga muncul pengalaman baru, berdasarkan situasi dan secara spontan timbul minat situasional. Minat belajar peserta didik merupakan bagian yang sangat penting diperhatikan dalam proses pembelajaran karena proses pembelajaran tidak akan dapat berjalan secara maksimal tanpa adanya minat belajar dari peserta didik itu sendiri.

Belajar adalah perubahan tingkah laku yang bersifat maju yang didapat melalui pengalaman langsung dengan melibatkan kemampuan panca indranya

---

<sup>19</sup> Imawan Mustaqim,dkk , *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality*, Jurnal Edukasi Elektro, 1 no. 1 (2017) h.37.

<sup>20</sup> Andi Achru P “ *Pengembangan Belajar Dalam Pembelajaran*, Jurnal Idaarah, 3 no.2 (2019) h. 207.

dalam menangkap dan mencerna informasi yang didapat dari lingkungannya.<sup>21</sup> Belajar dapat diartikan juga sebagai proses yang melibatkan perubahan pengetahuan, keterampilan, dan sikap, yang dapat dipengaruhi dari proses belajar seperti metode yang digunakan dan minat dari peserta didik itu sendiri. Minat diartikan sebagai kecenderungan untuk dapat tertarik memperhatikan sesuatu dalam hal tertentu. Minat belajar tidak hanya berasal dari dalam diri peserta didik akan tetapi terdapat pula dari luar diri peserta didik atau yang disebut dengan faktor eksternal, keberhasilan peserta didik dipengaruhi oleh banyak faktor diantaranya faktor internal (dorongan dari dalam dirinya sendiri) dan faktor eksternal (dorongan dari luar dirinya) seperti metode dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru, pemberian umpan balik dan sebagainya. Guru sebagai fasilitator pembelajaran harus mampu membuat kondisi pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan sehingga dapat membangkitkan semangat peserta didik.

Peranan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar memiliki pengaruh tersendiri dalam proses belajar mengajar, media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan motivasi siswa seperti penggunaan gambar, video atau audio yang dapat meningkatkan interaksi peserta didik dengan materi pelajaran, media pembelajaran dapat membantu menyampaikan materi pelajaran menjadi lebih menarik dan efektif sehingga memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Media pembelajaran yang tidak hanya membuat pembelajaran menjadi menyenangkan tetapi juga membantu peserta didik untuk

---

<sup>21</sup> Muhammedi, dkk, "Psikologi Belajar" (Medan, Larispa Indonesia, 2017) h.17.

memahami hal-hal yang bersifat abstrak..<sup>22</sup> Pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dan dapat membantu mengembangkan keterampilan siswa mengenai teknologi di era digital saat ini.

Guru merupakan salah satu unsur yang penting dalam proses kegiatan belajar karena efektivitas proses pembelajaran terletak dipundak guru sehingga kesuksesan proses pembelajaran ditentukan oleh kualitas maupun kemampuan guru, bagaimana seorang guru bisa membuat proses pembelajaran berjalan dengan menyenangkan dan salah satu faktor yang dapat membuat proses pembelajaran menyenangkan yaitu penggunaan media pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran dan kondisi peserta didik.

## **2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar**

Minat belajar peserta didik sangat menentukan keberhasilannya dalam proses pembelajaran. minat belajar pada peserta didik terbentuk karena dipengaruhi berbagai faktor diantaranya:

### **a. Faktor Internal**

Faktor internal merupakan elemen yang terkait dengan peserta didik itu sendiri yang ada dalam diri individu diantaranya perhatian, keingintahuan, dan motivasi, dan Keadaan psikologis.<sup>23</sup> Faktor ini memiliki peran yang penting karena murni berasal dari diri peserta didik yang mempengaruhi keaktifan dalam pembelajaran dan pengembangan diri mereka

---

<sup>22</sup> Septy Nurfadilah, dkk, *Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III*, Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial 3 no. 2 (2021) h. 245.

<sup>23</sup> Hany Uswatun Nisa, dkk, *Pengaruh Minat Belajar Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di Masa Pandemi Covid 19*, Jurnal Ilmu Pendidikan, 4 no.1 (2022) h. 1530.

#### b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri individu akibat adanya orang lain atau lingkungan yang ada disekitar seperti faktor keluarga, sekolah yang dapat berupa metode mengajar, sarana dan prasarana, dan media pembelajaran, hubungan guru dengan peserta didik dan hubungan antar sesama peserta didik dan adapun faktor lingkungan masyarakat yang meliputi hubungan dengan teman bergaul dan lingkungan tempat tinggal.<sup>24</sup>

### 3. Indikator Minat Belajar

Indikator minat belajar memiliki 4 kriteria yaitu:

#### a. Perasaan Senang

Perasaan senang merupakan salah satu tanda bahwa peserta didik tersebut memiliki minat dalam satu hal atau subjek tertentu, seorang peserta didik yang memiliki perasaan atau suka terhadap suatu pelajaran maka peserta didik tersebut akan terus mempelajari ilmu yang disenanginya tanpa ada paksaan.

#### b. Perhatian

Perhatian mengacu pada kemampuan peserta didik untuk fokus pada suatu aktivitas atau materi pelajaran dengan mengesampingkan hal yang lain, peserta didik yang memiliki minat pada hal tertentu dengan sendirinya akan memperhatikan hal tersebut.

---

<sup>24</sup> Ega Tria Karisma,dkk, *Analisis Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Kelas IV SDN Jleper 01*, Jurnal Prasasti Ilmu 2 no.3 (2022) h.123.

c. ketertarikan

Perasaan tertarik adalah ungkapan dari minat yang kuat terhadap satu atau beberapa aspek, dalam minat ini cenderung merasa tertarik pada orang, benda atau kegiatan itu sendiri.

d. Keterlibatan Peserta Didik

Keterlibatan peserta didik mencerminkan tingkat ketertarikan terhadap suatu objek atau kegiatan yang membuat peserta didik merasa senang untuk berpartisipasi dalam aktifitas tersebut.<sup>25</sup> Partisipasi dalam pembelajaran merupakan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, dapat dilihat melalui kemampuan untuk aktif menjawab pertanyaan dan bertanya mengenai hal-hal yang belum mereka pahami.

peserta didik yang aktif dalam proses pembelajaran memiliki rasa ingin tahu yang besar, peserta didik tidak hanya menerima informasi apa adanya tetapi juga berani untuk mengemukakan pendapatnya.<sup>26</sup>

#### **4. Ciri Ciri Minat Belajar**

Menurut Slameto dalam buku Roro Kurnia Novita Rahmawati minat belajar memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Peserta didik cenderung konsisten dengan memfokuskan perhatian yang dipelajari secara konsisten;
- b. Peserta didik merasa senang terhadap topik atau subjek yang menarik minat;

---

<sup>25</sup> Imelda Rahmi, dkk, "Penerapan Model Role Playing untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar" *Jurnal On Teacher Education*, 2, no. 1 (2020) h.200.

<sup>26</sup> Roro kurnia Nopita Rahmawati, *Minat Belajar Konsep Dasar, Indikator, dan Faktor Faktor yang Mempengaruhi*, (Malang, Literasi Nusantara Abadi, 2024) h. 32.

- c. Peserta didik merasakan kebanggaan dan kepuasan pribadi ketika terlibat dalam apa yang diminati; dan
- d. Minat peserta didik tercermin melalui partisipasi aktif dalam berbagai aktifitas dan kegiatan yang terkait dengan minat peserta didik.<sup>27</sup>

### **G. Kerangka Pikir**

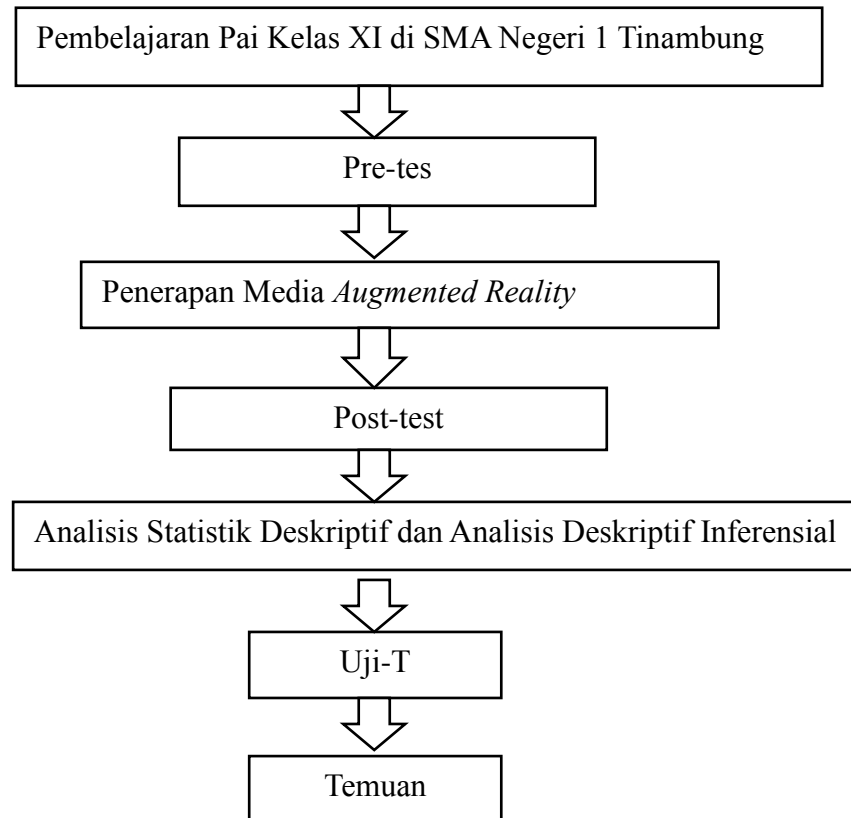
Kerangka pikir dapat diartikan sebagai suatu kerangka atau alur yang memiliki konsep untuk menjelaskan antara teori dan beberapa faktor yang sudah diidentifikasi sebagai masalah dalam suatu penelitian<sup>28</sup> Penelitian ini terdapat variabel bebas (X) yaitu *Augmented Reality* dan variabel terikat (Y) yakni minat belajar peserta didik.

Berdasarkan pengamatan yang sudah dilakukan pada mata pelajaran PAI di SMA Negeri 1 Tinambung masih menggunakan metode konvensional dan tidak menggunakan media pembelajaran, guru belum menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi sehingga peserta didik merasa pasif dalam proses pembelajaran, media yang akan diterapkan dalam penelitian ini adalah “*Augmented Reality*” yang menggunakan handphone sebagai bahan pembelajaran sehingga diharapkan dapat menciptakan pembelajaran interaktif dan menyenangkan. Penelitian ini akan angket *pre-test* untuk mengukur minat belajar peserta didik kemudian melakukan *treatment* kemudian memberikan *post-test*.

---

<sup>27</sup> Roro kurnia Nopita Rahmawati, *Minat Belajar Konsep Dasar, Indikator, dan Faktor Faktor yang Mempengaruhi*, (Malang, Literasi Nusantara Abadi, 2024) h. 9.

<sup>28</sup> Sugino, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta.2019), h.108.

**Bagan kerangka pikir**

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis dan lokasi penelitian**

##### **1. Jenis penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif, penelitian kuantitatif adalah penelitian yang bersifat numerik yang dianalisis menggunakan statistik yang digunakan untuk meneliti populasi dan sampel tertentu, instrumen penelitian digunakan saat tahap pengumpulan data dilakukan kemudian secara kuantitatif atau statistik data tersebut dianalisis dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.<sup>1</sup>

##### **2. Lokasi penelitian**

Lokasi pada penelitian ini bertempat di SMA Negeri 1 Tinambung Kecamatan Balanipa Kabupaten Polewali Mandar Provinsi Sulawesi Barat. Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas XII jurusan Bahasa. SMA Negeri 1 Tinambung ini merupakan satu-satunya SMA yang ada di Kecamatan Balanipa dengan banyak peminat tiap tahunnya.

#### **B. Pendekatan Penelitian**

Pendekatan ini dilakukan untuk memperoleh kebenaran ilmiah, penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan Eksperimen. Penelitian Eksperimen adalah penelitian untuk mengukur hubungan atau pengaruh dari variabel tergantung pada masalah dan tujuan penelitian.<sup>2</sup> Penelitian ini menggunakan desain penelitian Eksperimen jenis *Pre Eksperimental design*. *Pre*

---

<sup>1</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2013) h.8.

<sup>2</sup> Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Edisi Kedua*, (Jakarta: Kencana, 2005) h. 58.

*Experimental design* merupakan penelitian eksperimen yang dilakukan tanpa adanya variabel kontrol.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian Eksperimen jenis *One Group Pretest dan posttest Design*. Desain penelitian ini menggunakan dua kali pengukuran yaitu pengukuran sebelum dilakukan perlakuan dan pengukuran setelah dilakukan perlakuan media *Augmented Reality*.

### **Desain Penelitian One Group Pretest-Posttest**

$$O_1 \longrightarrow X \longrightarrow O_2$$

Keterangan:

$O_1$  : Pre-test

X : Treatment atau Perlakuan

$O_2$  : Post-test

### **C. Populasi dan sampel**

#### **1. Populasi**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang ditetapkan oleh peneliti terdiri dari objek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang digunakan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>3</sup> Populasi yang terdapat dalam penelitian ini ialah jurusan bahasa kelas XII yang berjumlah 3 kelas yang terdiri dari IBB 1 yang berjumlah 30 IBB 2 yang berjumlah 24, dan IBB 3 berjumlah 29 peserta didik.

---

<sup>3</sup> Sugiono “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* edisi kedua h.80.

## 2. Sampel

Sampel ialah bagian yang diambil dari jumlah populasi tersebut untuk dijadikan sebagai objek/subjek penelitian.<sup>4</sup> Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini yaitu teknik purposive, sampel purposive adalah pengambilan sampel dengan menggunakan beberapa pertimbangan tertentu sesuai dengan kriteria yang diinginkan untuk dapat menentukan jumlah sampel yang akan diteliti. Sehingga peneliti mengambil sampel pada penelitian ini yaitu kelas IBB 2 di SMA Negeri 1 Tinambung.

**Tabel 3.1**  
**Sampel Penelitian**

No	Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
1	XII Bahasa 2	14	10	24

### D. Metode pengumpulan data

Adapun metode pengumpulan data pada penelitian ini adalah:

#### 1. Angket (Kuesioner)

Angket (Kuesioner) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab, kuesioner berupa pertanyaan atau pernyataan terbuka dan tertutup yang diberikan kepada responden secara langsung maupun tidak langsung.<sup>5</sup>

<sup>4</sup> sugiono “*Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R & D* edisi kedua h 81.

<sup>5</sup>Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta,2013) h. 142.

## 2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang sudah ada dari tempat penelitian yang mencakup langkah yang diambil dari awal hingga akhir berupa foto-foto, file dokumen ataupun data yang relevan dengan penelitian. .

### E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati untuk mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi lebih sistematis. Penelitian ini menggunakan instrumen angket untuk mengukur keefektifan dari penggunaan teknologi *Augmented Reality* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik di SMA Negeri 1 Tinambung.

#### 1. Angket

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar angket yang berisi tentang beberapa pertanyaan atau pernyataan untuk memperoleh data seseorang. Alat instrumen ini menggunakan *skala likert* dengan menggunakan dua jenis pernyataan yaitu pernyataan positif dan pernyataan negatif.

**Tabel 3.2**  
**Skala Likert**

Jawaban	Skor Favorable (Positif)	Skor unfavorable (negatif)
Sangat Setuju	5	1
Setuju	4	2
Kurang Setuju	3	3
Tidak Setuju	2	4
Sangat Tidak Setuju	1	5

## 2. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini berupa gambar, foto dan data yang diperoleh serta surat-surat yang berkaitan dengan penelitian.

### F. Validasi dan Realibilitas Instrumen

#### 1. Validitas

Suatu instrumen dapat dikatakan *valid* jika instrumen tersebut dapat digunakan apa yang ingin diukur. Instrumen yang *valid* harus mempunyai validitas internal dan eksternal. Instrumen yang mempunyai validitas internal adalah instrumen yang dikembangkan berdasarkan teori yang relevan, sedangkan instrumen validitas eksternal apabila kriteria dibuat berdasarkan fakta empiris yang ada.

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x) (\sum y)}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (N \sum x^2)\} \{N \sum y^2 - (\sum y^2)\}}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$ : Koefisien korelasi *r* pearson

N : jumlah sampel atau observasi

X : Variabel bebas

Y : Variabel terikat<sup>6</sup>

**Tabel 3.3**  
**Validitas Pernyataan Angket Peserta didik**

No.soal	r hitung	r tabel	Nilai sig	Keterangan
1	0,618127	0,4329	0,433	Valid
2	0,70708	0,4329	0,433	Valid
3	0,547286	0,4329	0,433	Valid
4	0,569657	0,4329	0,433	Valid
5	0,698133	0,4329	0,433	Valid

<sup>6</sup> Syofian Siregar "Metode Penelitian Kuantitatif" (Kencana, Jakarta, 2017) h.64.

6	0,557745	0,4329	0,433	Valid
7	0,604621	0,4329	0,433	Valid
8	0,481029	0,4329	0,433	Valid
9	0,447327	0,4329	0,433	Valid
10	0,609071	0,4329	0,433	Valid
11	0,528344	0,4329	0,433	Valid
12	0,461684	0,4329	0,433	Valid
13	0,628981	0,4329	0,433	Valid
14	0,558746	0,4329	0,433	Valid
15	0,609694	0,4329	0,433	Valid
16	0,463142	0,4329	0,433	Valid
17	0,817002	0,4329	0,433	Valid
18	0,68857	0,4329	0,433	Valid
19	0,48993	0,4329	0,433	Valid
20	0,69364	0,4329	0,433	Valid

Berdasarkan Uji Validitas yang dilakukan pada 21 orang responden ditemukan bahwa semua item dinyatakan valid dan dapat digunakan selanjutnya.

## 2. Reliabilitas

Instrumen yang reliabel merupakan instrumen yang apabila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama akan menghasilkan data yang sama.<sup>7</sup> Adapun rumus yang digunakan untuk menguji reliabilitas menggunakan rumus Alpha crownboach yaitu:

---

<sup>7</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta,2013) h. 121.

$$r_1 = \frac{k}{(k-1)} \left\{ 1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right\}$$

Keterangan:

$r_1$  : Koefisien reliabilitas alfa cronbach

$k$  : Jumlah item soal

$\sum s_i^2$  : Jumlah varians skor

$s_t^2$  : Varians total

**Tabel 3.4**  
**Hasil Uji Reliabilitas**

Jumlah Item	Cornbach's alpha	Keterangan
20	.840	Reliabel

## G. Teknik Analisis Data

### 1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis data dalam penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis data yang telah diperoleh, dan akan dideskripsikan dalam bentuk persentase, mean, modus, median dan distribusi frekuensi dari nilai minat belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang didapat dari *pretest* dan *posttest*.

### 2. Analisis Inferensial

#### a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh terdistribusi normal atau tidak.<sup>8</sup> Uji normalitas dilakukan terhadap hasil *pre-test* dan *post-test* hasil angket yang dibagikan kepada peserta didik pada saat pembelajaran PAI.

---

<sup>8</sup> Nuryadi, dkk, *Dasar Dasar Statistik Penelitian*, (Yogyakarta: Sibuku Media, 2017), h.80.

## b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan pada pemanfaatan teknologi *Augmented Reality* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap peningkatan minat belajar peserta didik. Uji hipotesis menggunakan Uji-t yaitu uji-t berpasangan (*paired t-test*). dalam pengujian ini, peneliti menggunakan aplikasi SPSS untuk memudahkan dalam mencari hasil tersebut.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### *A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian*

SMA Negeri 1 Tinambung yang beralamat di JL. Poros Majene Balanipa Kabupaten Polewali Mandar merupakan salah satu lembaga pendidikan formal sekolah menengah atas negeri dengan akreditasi B memiliki luas tanah mencapai 8. 735 m dan fasilitas yang memadai untuk menunjang proses belajar mengajar yang efektif.

##### **1. Profil Sekolah**

Nama	: SMA Negeri 1 Tinambung
NPSN	: 40600651
Alamat	: JL. Poros Majene. Balanipa
Kode Pos	: 91354
Desa/ Kelurahan	: Balanipa
Kecamatan	: Balanipa
Kab	: Polewali Mandar
Provinsi	: Sulawesi Barat
Status Sekolah	: Negeri
Jenjang Pendidikan	: SMA
Email	: <a href="mailto:sman01tinambung@gmail.com">sman01tinambung@gmail.com</a>

## 2. Visi dan Misi Sekolah

### a. Visi:

Unggul dalam prestasi, beriman dan bertaqwa, berbudaya lokal yang berwawasan global.

### b. Misi:

- 1) Optimalisasi efektivitas pelaksanaan PBM melalui pendekatan manusiawi, budaya dan kasih sayang;
- 2) Optimalisasi pemenuhan sarana dan prasarana sekolah;
- 3) Optimalisasi etos dan kinerja tenaga pendidik dan kependidikan secara profesional dan proporsional;
- 4) Optimalisasi pengembangan life-skill keterampilan seni, budaya dan olahraga melalui ekstrakurikuler;
- 5) Optimalisasi pelaksanaan penghayatan dan pengalaman nilai-nilai agama, budaya dan sosial;
- 6) Optimalisasi hubungan silaturahmi dikalangan guru dan peserta didik serta civitas akademika.

### **B. Hasil Penelitian**

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran *Augmented Reality* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XII IBB 2 di SMA Negeri 1 Tinambung serta bertujuan untuk mengetahui keefektifitasan penerapan media pembelajaran *Augmented Reality* terhadap minat belajar peserta didik. Hasil penelitian ini juga merupakan jawaban dari rumusan masalah yang telah ditetapkan

sebelumnya. Penelitian ini juga menguatkan hipotesis, untuk mengetahui hasil penelitian tersebut maka peneliti menggunakan angket dengan skala *likert*.

**Tabel 4.1**  
**Rekapitulasi Hasil Angket *Pre-Test***

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Total
1	4	4	4	2	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	72
2	3	2	4	3	2	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	68
3	3	2	3	3	2	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	5	5	4	4	70
4	2	3	3	3	2	2	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	66
5	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	2	4	4	4	4	4	69
6	4	3	3	2	3	4	4	3	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	3	4	74
7	3	3	3	3	2	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	71
8	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	71
9	4	4	4	3	1	5	4	4	5	4	3	4	4	4	4	3	4	4	2	4	74
10	4	3	3	4	1	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	72
11	2	3	2	3	1	2	4	3	2	2	1	3	3	4	3	3	4	4	3	4	56
12	3	3	4	3	3	3	4	4	3	2	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	66
13	4	3	3	2	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	5	4	3	4	72
14	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	2	69
15	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	2	4	4	4	3	3	4	2	4	69
16	4	2	3	2	4	4	4	4	3	4	4	2	5	4	3	4	4	3	3	4	70
17	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	5	4	4	4	3	4	4	3	3	4	77
18	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	2	2	72
19	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	2	2	3	4	4	3	5	3	67
20	2	4	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	4	3	2	3	3	4	3	4	58
21	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	63
22	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	2	2	3	65
23	3	3	3	4	2	4	2	3	4	4	2	4	4	3	3	3	4	3	3	3	64
24	3	3	4	4	2	2	3	3	4	4	3	3	2	2	3	4	4	3	4	3	63

**1. Deskripsi Minat Belajar Peserta Didik sebelum Menggunakan Media Pembelajaran *Augmented Reality* pada Mata Pelajaran PAI Kelas XII (IBB 2) di SMA Negeri 1 Tinambung**

**Tabel 4.2**  
**Saya Merasa Senang ketika Pembelajaran PAI Dimulai**

<b>Jawaban</b>	<b><i>Frequency</i></b>	<b><i>Percent</i></b>	<b><i>Valid Percent</i></b>	<b><i>Cumulative Percent</i></b>
Sangat Setuju	0	0	0	0
Setuju	8	33,3	33,3	33,3
Kurang Setuju	13	54, 2	54, 2	87,5
Tidak Setuju	3	12,5	12,5	100
Sangat Tidak Setuju	0	0	0	0
Total	24	100	100	

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 24 peserta didik terdapat 8 (33,3%) peserta didik yang menjawab Setuju, sebanyak 13 (54,2%) peserta didik yang menjawab Kurang Setuju, sebanyak 3 (12,5%) peserta didik yang menjawab Tidak Setuju, dan tidak ada (0) peserta didik yang menjawab Sangat Setuju dan Sangat Tidak Setuju.

**Tabel.4.3**  
**Saya Merasa Senang ketika Ada Variasi dalam Proses Pembelajaran**

<b>Jawaban</b>	<b><i>Frequency</i></b>	<b><i>Percent</i></b>	<b><i>Valid Percent</i></b>	<b><i>Cumulative Percent</i></b>
Sangat Setuju	0	0	0	0
Setuju	8	33,3	33,3	33,3
Kurang Setuju	13	54, 2	54, 2	87,5
Tidak Setuju	3	12,5	12,5	100
Sangat Tidak Setuju	0	0	0	0
Total	24	100	100	

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 24 peserta didik terdapat 8 (33,3%) peserta didik yang menjawab Setuju, sebanyak 13(54,2%) peserta didik yang menjawab Kurang Setuju, dan 3 (12,5%) peserta didik yang menjawab Tidak Setuju, dan tidak ada (0) peserta didik yang menjawab Sangat Setuju dan Sangat Tidak Setuju.

**Tabel 4.4**  
**Saya Merasa Senang Apabila Guru Memberikan Tugas**

<b>Jawaban</b>	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Sangat Setuju	0	0	0	0
Setuju	10	41,6	41,6	41,6
Kurang Setuju	13	54,2	54,2	95,8
Tidak Setuju	1	4,2	4,2	100
Sangat Tidak Setuju	0	0	0	
Total	24	100	100	

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 24 peserta didik terdapat 10 (41,7%) peserta didik yang menjawab Setuju, sebanyak 13 (54,2%) peserta didik yang menjawab Kurang Setuju, sebanyak 1 (4,2%) peserta didik yang menjawab Tidak Setuju, dan tidak ada (0) peserta didik yang menjawab Sangat Setuju dan Sangat Tidak Setuju

**Tabel 4.5**  
**Ketika Pembelajaran PAI Saya Selalu Mencatat Materi Penting yang Dijelaskan oleh Guru**

<b>Jawaban</b>	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Sangat Setuju	0	0	0	0
Setuju	6	25,0	25,0	25,0
Kurang Setuju	14	58,3	58,3	83,3

Tidak Setuju	4	16,7	16,7	100
Sangat Tidak Setuju	0	0	0	
Total	24	100	100	

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 24 peserta didik terdapat 6 (25,0%) peserta didik yang menjawab Setuju, sebanyak 14 (58,3%) peserta didik yang menjawab Kurang Setuju, sebanyak 4 (16,7%) peserta didik yang menjawab Setuju, dan tidak ada (0) peserta didik yang menjawab Sangat Setuju dan Sangat Tidak Setuju.

**Tabel 4.6**  
**Saya Mengobrol dengan Teman ketika Pembelajaran Sedang Berlangsung**

<b>Jawaban</b>	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Sangat Setuju	0	0	0	0
Setuju	7	29,2	29,2	29,2
Kurang Setuju	7	29,2	29,2	58,4
Tidak Setuju	7	29,2	29,2	87,6
Sangat Tidak Setuju	3	12,5	12,5	100
Total	24	100	100	

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 24 peserta didik terdapat 7 (29,2%) peserta didik yang menjawab Sangat Setuju, sebanyak 7 (29,2%) peserta didik yang menjawab Kurang Setuju, sebanyak 7 (29,2%) peserta didik yang menjawab Tidak Setuju, sebanyak 3 (12,5%) peserta didik menjawab Sangat Tidak Setuju, dan tidak ada (0) peserta didik yang menjawab Sangat Setuju.

**Tabel 4.7**  
**Saya Memperhatikan dengan Baik Penjelasan Guru**

<b>Jawaban</b>	<b>Frequency</b>	<b>Percent</b>	<b>Valid Percent</b>	<b>Cumulative Percent</b>
Sangat Setuju	1	4,2	4,2	4,2
Setuju	11	45,8	45,8	50,0
Kurang Setuju	8	33,3	33,3	83,3
Tidak Setuju	4	16,7	16,7	100
Sangat Tidak Setuju	0	0	0	
Total	24	100	100	

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 24 peserta didik terdapat 1 (4,2%) peserta didik yang menjawab Sangat setuju, sebanyak 11 (45,8%) peserta didik yang menjawab Setuju, sebanyak 8 (33,3%) peserta didik yang menjawab Kurang Setuju, sebanyak 4 (16,7%) peserta didik yang menjawab Tidak Setuju, dan tidak ada (0) peserta didik yang menjawab Sangat Tidak Setuju.

**Tabel 4.8**  
**Saya tidak Tertarik dengan Pelajaran PAI**

<b>Jawaban</b>	<b>Frequency</b>	<b>Percent</b>	<b>Valid Percent</b>	<b>Cumulative Percent</b>
Sangat Setuju	0	0	0	0
Setuju	18	75,0	75,0	75,0
Tidak Setuju	1	4,2	4,2	79,2
Kurang Setuju	5	20,8	20,8	100
Sangat Tidak Setuju	0	0	0	
Total	24	100	100	

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 24 peserta didik terdapat 18 (75,0%) peserta didik yang menjawab Setuju, sebanyak 1 (4,2%) peserta didik yang menjawab Tidak Setuju, sebanyak 5 (20,8%) peserta didik menjawab Kurang

Setuju, dan tidak ada (0) peserta didik yang menjawab Sangat Setuju dan Sangat Tidak Setuju.

**Tabel 4.9**  
**Saya Sering Keluar Masuk saat Pembelajaran PAI Sedang Berlangsung**

<b>Jawaban</b>	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Sangat Setuju	0	0	0	0
Tidak Setuju	0	0	0	0
Sangat Tidak Setuju	0	0	0	0
Setuju	14	58,3	58,3	58,3
Kurang Setuju	10	41,7	41,7	100
Total	24	100	100	

Tabel di atas dapat menunjukkan bahwa dari 24 peserta didik terdapat 10 (41,7%) yang menjawab Kurang setuju, sebanyak 14 (58,3%) peserta didik yang menjawab Setuju, dan tidak ada (0) peserta didik yang menjawab SangatSetuju, Tidak Setuju, dan Sangat Tidak Setuju.

**Tabel 4.10**  
**Saya Semangat Belajar PAI karena Metode yang Digunakan Menyenangkan**

<b>Jawaban</b>	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Sangat Tidak Setuju	0	0	0	0
Tidak Setuju	1	4,2	4,2	4,2
Kurang Setuju	10	41,7	41,7	45,8
Setuju	12	50,0	50,0	95,8
Sangat Setuju	1	4,2	4,2	100
Total	24	100	100	

Tabel diatas dapat disimpulkan bahwa dari 24 peserta didik terdapat 1 (4,2%) peserta didik yang menjawab Tidak Setuju, sebanyak 10 (41,7%) peserta didik yang menjawab Kurang Setuju, sebanyak 12 (50,0%) peserta didik yang menjawab Setuju , sebanyak 1(4,2%) peserta didik yang menjawab Sangat Setuju, dan tidak ada (0) peserta didik yang menjawab Sangat Tidak Setuju

**Tabel 4.11**  
**Saya Aktif Berpartisipasi dalam Proses pembelajaran PAI**

<b>Jawaban</b>	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Sangat Setuju	0	0	0	0
Sangat Tidak Setuju	17	70,8	70,8	70,8
Tidak Setuju	3	12,5	12,5	12,5
Kurang Setuju	4	16,7	16,7	29,2
Setuju	17	70,8	70,8	100
Total	24	100	100	

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 24 peserta didik terdapat 3 (12,5%) peserta didik yang menjawab Tidak Setuju, sebanyak 4 (16,7%) peserta didik yang menjawab Kurang Setuju, sebanyak 17 (70,8%) peserta didik menjawab Setuju dan tidak ada peserta didik (0) yang menjawab Sangat Setuju dan Sangat Tidak Setuju.

**Tabel 4.12**  
**Saya tidak Mudah Bosan Saat Belajar di Kelas**

<b>Jawaban</b>	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Sangat Tidak Setuju	1	4,2	4,2	4,2
Tidak Setuju	3	12,5	12,5	16,7
Kurang Setuju	11	45,8	45,8	62,6

Setuju	8	33,3	33,3	95,8
Sangat Setuju	1	4,2	4,2	100
Total	24	100	100	

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 24 peserta didik terdapat 1(4,2%) peserta didik yang menjawab Sangat Tidak Setuju, sebanyak 3 (12,5%) peserta didik yang menjawab Tidak Setuju, sebanyak 11 (45,8%) peserta didik yang menjawab Kurang Setuju, sebanyak 8 (33,3%) peserta didik yang menjawab Setuju, sebanyak 1 (4,2%) peserta didik yang menjawab Sangat Setuju.

**Tabel. 4.13**  
**Saya Bertanya Kepada Guru Materi yang tidak Saya Pahami**

<b>Jawaban</b>	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Sangat Setuju	0	0	0	0
Sangat Tidak Setuju	0	0	0	0
Tidak Setuju	2	8,3	8,3	8,3
Kurang Setuju	8	33,3	33,3	41,7
Setuju	14	58,3	58,3	100
Total	24	100	100	

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 24 peserta didik terdapat 2 (8,3%) peserta didik yang menjawab Tidak Setuju, sebanyak 8 (33,3%) peserta didik yang menjawab Kurang Setuju, sebanyak 14 (58,3%) peserta didik yang menjawab Setuju, dan tidak ada peserta didik (0) yang menjawab Sangat Setuju dan Sangat Tidak Setuju.

**Tabel 4.14**  
**Saya tidak Ikut Aktif Saat Pembelajaran PAI Sedang Berlangsung**

<b>Jawaban</b>	<b>Frequency</b>	<b>Percent</b>	<b>Valid Percent</b>	<b>Cumulative Percent</b>
Sangat Tidak Setuju	0	0	0	0
Tidak Setuju	2	8,3	8,3	8,3
Kurang Setuju	9	37,5	37,5	45,8
Setuju	11	45,8	45,8	91,7
Sangat Setuju	2	8,3	8,3	100
Total	24	100	100	

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 24 peserta didik terdapat 2 (8,3%) peserta didik yang menjawab Tidak setuju, sebanyak 9 (37,5%) peserta didik yang menjawab Kurang Setuju, sebanyak 11 (45,8%) peserta didik yang menjawab Setuju, sebanyak 2 (8,3%) peserta didik menjawab Sangat Setuju, dan tidak ada (0) peserta didik yang menjawab Sangat Tidak Setuju.

**Tabel 4.15**  
**Saya Selalu Menjawab Pertanyaan yang Ditanyakan oleh Guru**

<b>Jawaban</b>	<b>Frequency</b>	<b>Percent</b>	<b>Valid Percent</b>	<b>Cumulative Percent</b>
Sangat Setuju	0	0	0	0
Sangat Tidak Setuju	0	0	0	0
Tidak Setuju	2	8,3	8,3	8,3
Kurang Setuju	7	29,2	29,2	37,5
Setuju	15	62,5	62,5	100
Total	24	100	100	

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 24 peserta didik terdapat 2 (8,3%) peserta didik yang menjawab Tidak setuju, sebanyak 7 (29,2%) peserta didik yang

menjawab Kurang Setuju, sebanyak 15 (62,5%) peserta didik yang menjawab Setuju, dan tidak ada (0) peserta didik yang menjawab Sangat Setuju dan Sangat Tidak Setuju.

**Tabel 4.16**  
**Saya Mudah Memahami Materi Pembelajaran Menggunakan Media**  
*Augmented Reality*

<b>Jawaban</b>	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Sangat Setuju	0	0	0	0
Sangat Tidak Setuju	0	0	0	0
Tidak Setuju	2	8,3	8,3	8,3
Kurang Setuju	13	54,2	54,2	62,5
Setuju	9	37,5	37,5	100
Total	24	100	100	

Tabel di atas dapat disimpulkan bahwa dari 24 peserta didik terdapat 2 (8,3%) peserta didik yang menjawab Tidak Setuju, sebanyak 13 (54,2%) peserta didik yang menjawab Kurang Setuju, sebanyak 9 (37,5%) peserta didik menjawab Setuju, dan tidak ada (0) peserta didik yang menjawab Sangat Setuju dan Sangat Tidak Setuju.

**Tabel 4.17**  
**Saya Tidak Senang Belajar Menggunakan Media** *Augmented Reality*

<b>Jawaban</b>	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Sangat Setuju	0	0	0	0
Tidak Setuju	0	0	0	0
Sangat Tidak Setuju	0	0	0	0
Kurang Setuju	11	45,8	45,8	45,8

Setuju	13	54,2	54,2	100
Total	24	100	100	

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 24 peserta didik terdapat 11 (45,8%) peserta didik yang menjawab Kurang Setuju, sebanyak 13 (54,2%) peserta didik yang menjawab Setuju, dan tidak ada (0) peserta didik yang menjawab Sangat Setuju, Tidak Setuju, dan Sangat Tidak Setuju.

**Tabel 4.18**  
**Penggunaan Media *Augmented Reality* Membuat Saya Semangat Mengikuti Pembelajaran**

Jawaban	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Tidak Setuju	0	0	0	0
Sangat Tidak Setuju	0	0	0	0
Kurang Setuju	6	25,0	25,0	25,0
Setuju	16	66,7	66,7	91,7
Sangat Setuju	2	8,3	8,3	100
Total	24	100	100	

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 24 peserta didik terdapat 6 (25,0%) peserta didik yang menjawab Kurang Setuju, sebanyak 16 (66,7%) peserta didik yang menjawab Setuju, sebanyak 2 (8,3%) peserta didik yang menjawab Sangat Setuju, dan tidak ada (0) peserta didik yang menjawab Tidak Setuju dan Sangat Tidak Setuju.

**Tabel 4.19**  
**Saya Lebih Suka Menggunakan Media *Augmented Reality* Dibanding Media yang Lain**

Jawaban	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Sangat Tidak	0	0	0	0

Setuju				
Tidak Setuju	1	4,2	4,2	4,2
Kurang Setuju	9	37,5	37,5	41,7
Setuju	13	54,2	54,2	95,8
Sangat Setuju	1	4,2	4,2	100
Total	24	100	100	

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 24 peserta didik terdapat 1 (4,2%) peserta didik yang menjawab Tidak Setuju, sebanyak 9 (37,5%) peserta didik yang menjawab Kurang Setuju, sebanyak 13 (54,2%) peserta didik yang menjawab Setuju, sebanyak 1 (4,2%) peserta didik yang menjawab Sangat Setuju, dan tidak ada (0) peserta didik yang menjawab Sangat Tidak Setuju.

**Tabel 4.20**  
**Saya tidak Fokus Belajar Menggunakan Media *Augmented Reality***

<b>Jawaban</b>	<b><i>Frequency</i></b>	<b><i>Percent</i></b>	<b><i>Valid Percent</i></b>	<b><i>Cumulative Percent</i></b>
Sangat Tidak Setuju	0	0	0	0
Tidak Setuju	4	16,7	16,7	16,7
Kurang Setuju	12	50,0	50,0	66,7
Setuju	7	29,2	29,2	95,8
Sangat Setuju	1	4,2	4,2	100
Total	24	100	100	

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 24 peserta didik terdapat 4 (16,7%) peserta didik yang menjawab Tidak Setuju, sebanyak 12 (50,0%) peserta didik yang menjawab Kurang Setuju, sebanyak 7 (29,2%) peserta didik yang menjawab Setuju, sebanyak 1 (4,2%) peserta didik yang menjawab Sangat, dan tidak ada (0) peserta didik yang menjawab Sangat Tidak Setuju.

**Tabel 4.21**  
**Saya Lebih Mudah Mengingat Pembelajaran Menggunakan Media Augmented Reality**

<b>Jawaban</b>	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Sangat Setuju	0	0	0	0
Sangat Tidak Setuju	0	0	0	0
Tidak Setuju	2	8,3	8,3	8,3
Kurang Setuju	6	25,0	25,0	33,3
Setuju	16	66,7	66,7	100
Total	24	100	100	

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 24 peserta didik terdapat 2 (8,3%) peserta didik yang menjawab Tidak setuju, sebanyak 6 (25,0%) peserta didik yang menjawab Kurang Setuju, sebanyak 16 (66,7%) peserta didik yang menjawab Setuju.

**Tabel 4.22**  
**Hasil Pre-test Nilai Rata-Rata Setiap Item Pernyataan Angket Minat Belajar**

<b>NO.</b>	<b>PERNYATAAN</b>	<b>RATA-RATA</b>
1.	Saya merasa senang Ketika Pembelajaran PAI dimulai	3,21
2.	Saya merasa senang ketika ada variasi dalam proses pembelajaran	3,21
3.	Saya merasa senang apabila guru memberikan tugas	3,38
4.	Ketika Pembelajaran PAI saya selalu mencatat materi penting yang dijelaskan oleh guru	3,08
5.	Saya mengobrol dengan teman Ketika pembelajaran PAI sedang berlangsung	2,75
6.	Saya memperhatikan dengan baik penjelasan guru	3,38
7.	Saya tidak tertarik dengan Pelajaran PAI	3,71

8.	Saya sering keluar masuk saat pembelajaran PAI sedang berlangsung	3,58
9.	Saya semangat belajar PAI karena metode yang digunakan menyenangkan	3,54
10.	Saya aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran	3,58
11.	Saya tidak mudah bosan saat belajar di kelas	3,21
12.	Saya bertanya kepada guru materi yang tidak saya pahami	3,5
13.	Saya tidak ikut aktif saat pembelajaran PAI sedang berlangsung	3,54
14.	Saya selalu menjawab pertanyaan yang ditanyakan oleh guru	3,54
15.	Saya mudah memahami materi pembelajaran menggunakan media Augmented Reality	3,29
16.	Saya tidak senang belajar menggunakan media Augmented Reality	3,54
17.	Penggunaan media Augmented Reality membuat saya semangat mengikuti pembelajaran	3,83
18.	Saya lebih suka menggunakan media augmented Reality dibanding media yang lain	3,58
19.	Saya tidak fokus belajar menggunakan media Augmented Reality	3,21
20.	Saya lebih mudah mengingat pembelajaran menggunakan media Augmented Reality	3,59
	<b>RATA RATA</b>	<b>3,41</b>

Berdasarkan tabel *pre-test* di atas mengenai masing-masing pernyataan angket minat belajar maka peserta didik memperoleh hasil minat belajar rata-rata 3,41. Selanjutnya dari hasil rata-rata pernyataan tersebut maka minat belajar peserta didik dapat dikategorisasikan dengan cara diintervalkan, maka untuk menentukan kelas interval dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Interval} = \frac{\text{Nilai Tertinggi} - \text{Nilai Terendah}}{\text{Jumlah kategori}}$$

$$\text{Interval} = \frac{5-1}{5} = 0,8$$

$$1 + 0,8 = 1,8$$

$$1,8 + 0,8 = 2,6$$

$$2,6 + 0,8 = 3,4$$

$$3,4 + 0,8 = 4,2$$

$$4,2 + 0,8 = 5^1$$

**Tabel 4.23**  
**Nilai Hasil *Pre-test* Pernyataan Angket Minat Belajar Peserta Didik Kelas XII SMA 1 Tinambung**

<b>Interval Kelas</b>	<b>Kategorisasi</b>
1 – 1,8	Sangat Rendah
1,81 – 2,6	Rendah
2,61 – 3,4	Cukup
3,41 – 4,2	Tinggi
4, 21 – 5	Sangat Tinggi

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa hasil pernyataan angket minat belajar peserta didik yaitu 3,41 berada dalam kategori Tinggi. Selanjutnya untuk mengetahui Frekuensi minat belajar peserta didik maka terlebih dahulu menentukan hasil jawaban nilai rata-rata untuk masing-masing peserta didik.

---

<sup>1</sup> Fajri Ismail “*Statistika untuk Penelitian dan Ilmu-Ilmu Sosial*” (Jakarta, Kencana, 2018) h. 19.

**Tabel 4.2**  
**Hasil Nilai Rata-Rata Pernyataan Angket Minat Belajar Peserta Didik**  
**Sebelum Penerapan Media *Augmented Reality* Kelas XII di SMA Negeri 1**  
**Tinambung**

No.	Nama	Rata-Rata
1.	Selsiyana	3,6
2.	Miftahul Jannah	3,4
3.	Resky Amelia	3,5
4.	Hikma	3,3
5.	Rabiah Al-Adawiah	3,5
6.	Dian Japaruddin	3,7
7.	Arman Maulana	3,6
8.	Muh. Hasyim Ma'mun	3,6
9.	Muh. Fauzan	3,7
10.	Fahmi Fahad	3,6
11.	Iwam	2,8
12.	Muh. Rafli	3,3
13.	Desta	3,6
14.	Ikram	3,5
15.	Gilang Ramadhan	3,5
16.	Yusran	3,5
17.	Andi Rifa Marlianti.M	3,9
18.	M.Syaiful Firdaus	3,6
19.	Rahmatullah	3,4
20.	Rajab	2,9
21.	Suppaera	3,2
22.	Nadira	3,3
23.	Putri	3,2
24.	M. Yunus	3,2

**Tabel 4.25**  
**Frekuensi Hasil Pernyataan Angket Minat Belajar Peserta Didik Sebelum Penerapan Media *Augmented Reality* Kelas XII di SMA 1 Tinambung**

<b>Kategorisasi</b>	<b>Presentase</b>	<b>Frekuensi</b>
Sangat Rendah	0%	0
Rendah	0%	0
Cukup	42%	10
Tinggi	58%	14
Sangat Tinggi	0%	0
Total	100%	24

Berdasarkan tabel di atas dari penyebaran angket minat belajar kepada 24 responden maka dapat diketahui bahwa tidak ada responden atau 0% berada dalam kategori Sangat Rendah dan Rendah, 10 responden atau 42% berada dalam kategori cukup, 14 responden atau 58% berada dalam kategori Tinggi, 0 responden atau 0% berada dalam kategori Sangat Tinggi. Adapun nilai rata-rata dari pernyataan angket yang disebarkan memperoleh hasil 3,41 berada dalam kategori Tinggi. Dengan demikian *Pre-test* minat belajar peserta didik yaitu sebelum penerapan media *Augmented Reality* terhadap minat belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam berada dalam kategori Tinggi

**2. Deskripsi Minat Belajar Peserta Didik Setelah Menggunakan Media Pembelajaran *Augmented Reality* pada Mata Pelajaran PAI Kelas XII (IBB 2) di SMA Negeri 1 Tinambung**

**Tabel 4.26**  
**Rekapitulasi Hasil Angket *Post-test***

<b>N O</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>12</b>	<b>13</b>	<b>14</b>	<b>15</b>	<b>16</b>	<b>17</b>	<b>18</b>	<b>19</b>	<b>20</b>	<b>Total</b>
1	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	84
2	4	5	4	4	3	5	4	3	5	5	4	4	3	4	4	5	5	4	3	4	82
3	5	5	4	4	3	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	3	5	4	4	4	84
4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	89
5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	3	5	5	4	5	4	4	5	93
6	5	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	5	5	4	4	5	4	88
7	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	5	4	95
8	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	82
9	5	3	3	4	3	4	4	4	5	4	3	4	4	4	5	5	4	4	2	4	78
10	4	3	5	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	77
11	5	4	3	3	3	4	4	5	5	5	5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	81
12	5	4	5	3	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	85
13	5	5	2	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	81
14	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	86
15	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	83
16	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	3	4	4	84
17	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	87
18	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	82
19	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	3	3	3	4	4	3	4	83
20	5	5	4	4	4	4	5	4	5	5	5	3	3	5	4	4	5	5	4	5	88
21	4	4	5	4	5	4	5	4	3	4	5	4	3	4	5	5	4	4	4	4	84
22	5	4	4	4	4	4	3	3	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	82
23	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	3	3	3	85
24	5	4	4	4	3	3	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	5	4	5	85

**Tabel 4.27**  
**Saya Merasa Senang ketika Pembelajaran Pai Dimulai**

<b>Jawaban</b>	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Tidak Setuju	0	0	0	0
Sangat Tidak Setuju	0	0	0	0
Kurang Setuju	0	0	0	0
Setuju	4	16,7	16,7	16,7
Sangat Setuju	20	83,3	83,3	100
Total	24	100,0	100	

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 24 peserta didik terdapat 4 (16,7%) peserta didik yang menjawab Setuju, sebanyak 20 (83,3%) peserta didik yang menjawab Sangat Setuju, dan tidak ada (0) peserta didik yang menjawab Tidak Setuju, Sangat Tidak Setuju, dan Kurang Setuju.

**Tabel 4.28**  
**Saya Merasa Senang ketika Ada Variasi dalam Proses Pembelajaran**

<b>Jawaban</b>	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Tidak Setuju	0	0	0	0
Sangat Tidak Setuju	0	0	0	0
Kurang Setuju	2	8,3	8,3	8,3
Setuju	11	45,8	45,8	54,2
Sangat Setuju	11	45,8	45,8	100
Total	24	100	100	

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 24 peserta didik terdapat 2 (8,3%) peserta didik yang menjawab Kurang Setuju, sebanyak 11 (45,8%) peserta didik yang menjawab Setuju, sebanyak 11(45,8%) peserta didik menjawab Sangat Setuju,

dan tidak ada (0) peserta didik yang menjawab Tidak Setuju dan Sangat Tidak Setuju.

**Tabel 4.29**  
**Saya Merasa Senang Apabila Guru Memberikan Tugas**

<b>Jawaban</b>	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Sangat Tidak Setuju	0	0	0	0
Tidak Setuju	1	4,2	4,2	4,2
Kurang Setuju	2	8,3	8,3	12,5
Setuju	15	62,5	62,5	75,0
Sangat Setuju	6	25,0	25,0	100
Total	24	100	100	

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 24 peserta didik terdapat 1 (4,2%) peserta didik yang menjawab Tidak Setuju, sebanyak 2 (8,3%) peserta didik yang menjawab Kurang Setuju, sebanyak 15 (62,5%) peserta didik yang menjawab Setuju, sebanyak 6 (25,0%) peserta didik yang menjawab Sangat, dan tidak ada (0) peserta didik yang menjawab Sangat Tidak Setuju.

**Tabel 4.30**  
**Ketika Pembelajaran PAI Saya Selalu Mencatat Materi Penting yang Dijelaskan oleh Guru**

<b>Jawaban</b>	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Tidak Setuju	0	0	0	0
Sangat Tidak Setuju	0	0	0	0
Kurang Setuju	2	8,3	8,3	8,3
Setuju	17	70,8	70,8	79,2
Sangat Setuju	5	20,8	20,8	100
Total	24	100	100	

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 24 peserta didik terdapat 2 (8,3%) peserta didik yang menjawab Kurang Setuju, sebanyak 17 (70,8%) peserta didik yang menjawab Setuju, sebanyak 5 (20,8%) peserta didik yang menjawab Sangat Setuju, dan tidak ada (0) peserta didik yang menjawab Tidak Setuju dan Sangat Tidak Setuju.

**Tabel 4.31**  
**Saya Mengobrol dengan Teman ketika Pembelajaran Sedang Berlangsung**

<b>Jawaban</b>	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Tidak Setuju	0	0	0	0
Sangat Tidak Setuju	0	0	0	0
Kurang Setuju	5	20,8	20,8	20,8
Setuju	13	54,2	54,2	75,0
Sangat Setuju	6	25,0	25,0	100
Total	24	100	100	

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 24 peserta didik terdapat 5 (20,8%) peserta didik yang menjawab Kurang Setuju, sebanyak 13 (54,2%) peserta didik yang menjawab Setuju, sebanyak 6 (25,0%) peserta didik menjawab Sangat Setuju, dan tidak ada (0) peserta didik yang menjawab Tidak Setuju dan Sangat Tidak Setuju.

**Tabel 4.32**  
**Saya Memperhatikan dengan Baik Penjelasan Guru**

<b>Jawaban</b>	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Tidak Setuju	0	0	0	0
Sangat Tidak Setuju	0	0	0	0
Kurang Setuju	1	4,2	4,2	4,2
Setuju	16	66,7	66,7	70,8

Sangat Setuju	7	29,2	29,2	100
Total	24	100	100	

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 24 peserta didik terdapat 1 (4,2%) peserta didik yang menjawab Kurang Setuju, sebanyak 16 (66,7%) peserta didik yang menjawab Setuju, sebanyak 7 (29,2%) peserta didik yang menjawab Sangat Setuju, dan tidak ada (0) peserta didik yang menjawab Tidak Setuju dan Sangat Tidak Setuju.

**Tabel 4.33**  
**Saya tidak Tertarik dengan Pelajaran PAI**

<b>Jawaban</b>	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Tidak Setuju	0	0	0	0
Sangat Tidak Setuju	0	0	0	0
Kurang Setuju	1	4,2	4,2	4,2
Setuju	8	33,3	33,3	37,5
Sangat Setuju	15	62,5	62,5	100
Total	24	100	100	

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 24 peserta didik terdapat 1 (4,2%) peserta didik yang menjawab Kurang Setuju, sebanyak 8 (33,3%) peserta didik yang menjawab Setuju, sebanyak 15 (62,5%) peserta didik yang menjawab Sangat Setuju, dan tidak ada (0) peserta didik yang menjawab Tidak Setuju dan Sangat Tidak Setuju.

**Tabel 4.34**  
**Saya Sering keluar Masuk Saat Pembelajaran PAI Sedang Berlangsung**

<b>Jawaban</b>	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Tidak Setuju	0	0	0	0

Sangat Tidak Setuju	0	0	0	0
Kurang Setuju	2	8,3	8,3	8,3
Setuju	16	66,7	66,7	75,0
Sangat Setuju	6	25,0	25,0	100
Total	24	100	100	

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 24 peserta didik terdapat 2 ( 8,3%) peserta didik menjawab Kurang Setuju, sebanyak 16 (66,7%) peserta didik yang menjawab Setuju, sebanyak 6 (25,0%) peserta didik yang menjawab Sangat Setuju, dan tidak ada (0) peserta didik yang menjawab Tidak Setuju dan Sangat Tidak Setuju.

**Tabel 4.35**  
**Saya Semangat Belajar PAI karena Metode yang Digunakan Menyenangkan**

<b>Jawaban</b>	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Tidak Setuju	0	0	0	0
Sangat Tidak Setuju	0	0	0	0
Kurang Setuju	2	8,3	8,3	8,3
Setuju	8	33,3	33,3	41,7
Sangat Setuju	14	58,3	58,3	100
Total	24	100	100	

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 24 peserta didik terdapat 2 (8,3%) peserta didik yang menjawab Kurang Setuju, sebanyak 8 (33,3%) peserta didik yang menjawab Setuju, sebanyak 14 (58,3%) peserta didik yang menjawab Sangat Setuju, dan tidak ada (0) peserta didik yang menjawab Tidak Setuju dan Sangat Tidak Setuju.

**Tabel 4.36**  
**Saya Aktif Berpartisipasi dalam Proses Pembelajaran PAI**

<b>Jawaban</b>	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Tidak Setuju	0	0	0	0
Sangat Tidak Setuju	0	0	0	0
Kurang Setuju	0	0	0	0
Setuju	18	75,0	75,0	75,0
Sangat Setuju	6	25,0	25,0	100
Total	24	100	100	

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 24 peserta didik terdapat 18 (75,0%) peserta didik yang menjawab Setuju, sebanyak 6 (25,0%) peserta didik yang menjawab Sangat Setuju, dan tidak ada (0) peserta didik yang menjawab Tidak Setuju, Sangat Tidak Setuju, dan Kurang Setuju.

**Tabel 4.37**  
**Saya tidak Mudah Bosan Saat Belajar di Kelas**

<b>Jawaban</b>	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Tidak Setuju	0	0	0	0
Sangat Tidak Setuju	0	0	0	0
Kurang Setuju	1	4,2	4,2	4,2
Setuju	15	62,5	62,5	66,7
Sangat Setuju	8	33,3	33,3	100
Total	24	100	100	

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 24 peserta didik terdapat 1 (4,2%) peserta didik yang menjawab Kurang Setuju, sebanyak 15 (62,5%) peserta didik yang menjawab Setuju, sebanyak 8 (33,3%) peserta didik yang menjawab Sangat

Setuju, dan tidak ada (0) peserta didik yang menjawab Tidak Setuju dan Sangat Tidak Setuju.

**Tabel 4.38**  
**Saya Bertanya kepada Guru Materi yang Tidak Saya Pahami**

<b>Jawaban</b>	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Tidak Setuju	0	0	0	0
Sangat Tidak Setuju	0	0	0	0
Kurang Setuju	1	4,2	4,2	4,2
Setuju	21	87,5	87,5	91,7
Sangat Setuju	2	8,3	8,3	100
Total	24	100	100	

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 24 peserta didik terdapat 1 (4,2%) peserta didik yang menjawab Kurang Setuju, sebanyak 21 (87,5%) peserta didik yang menjawab Setuju, sebanyak 2 (8,3%) peserta didik yang menjawab Sangat Setuju, dan tidak ada (0) peserta didik yang menjawab Tidak Setuju dan Sangat Tidak Setuju.

**Tabel 4.39**  
**Saya tidak Ikut Aktif Saat Pembelajaran PAI Sedang Berlangsung**

<b>Jawaban</b>	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Tidak Setuju	0	0	0	0
Sangat Tidak Setuju	0	0	0	0
Kurang Setuju	6	25,0	25,0	25,0
Setuju	12	50,0	50,0	75,0
Sangat Setuju	6	25,0	25,0	100
Total	24	100	100	

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 24 peserta didik terdapat 6 (25,0%) peserta didik yang menjawab Kurang Setuju, sebanyak 12 (50,0%) peserta didik yang menjawab Setuju, sebanyak 6 ( 25,0%) peserta didik yang menjawab Sangat Setuju, dan tidak ada (0) peserta didik yang menjawab Tidak Setuju dan Sangat Tidak Setuju.

**Tabel 4.40**  
**Saya Selalu Menjawab Pertanyaan yang Ditanyakan oleh Guru**

<b>Jawaban</b>	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Tidak Setuju	0	0	0	0
Sangat Tidak Setuju	0	0	0	0
Kurang Setuju	1	4,2	4,2	4,2
Setuju	18	75,0	75,0	79,0
Sangat Setuju	5	20,8	20,8	100
Total	24	100	100	

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 24 peserta didik terdapat 1 (4,2%) peserta didik yang menjawab Kurang Setuju, sebanyak 18 (75,0%) peserta didik yang menjawab Setuju, sebanyak 5 (20,8%) peserta didik yang menjawab Sangat Setuju, dan tidak ada (0)peserta didik yang menjawab Tidak Setuju dan Sangat Tidak Setuju.

**Tabel 4.41**  
**Saya Mudah Memahami Materi Pelajaran Menggunakan Media *Augmented Reality***

<b>Jawaban</b>	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Tidak Setuju	0	0	0	0
Sangat Tidak Setuju	0	0	0	0

Kurang Setuju	1	4,2	4,2	4,2
Setuju	16	66,7	66,7	70,8
Sangat Setuju	7	29,2	29,2	100
Total	24	100	100	

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 24 peserta didik terdapat 1 (4,2%) peserta didik yang menjawab Kurang Setuju, sebanyak 16 (66,7%) peserta didik yang menjawab Setuju, sebanyak 7 (29,2%) peserta didik yang menjawab Sangat Setuju, dan tidak ada (0) peserta didik yang menjawab Tidak Setuju dan Sangat Tidak Setuju.

**Tabel 4.42**  
**Saya tidak Senang Belajar Menggunakan Media *Aumented Reality***

<b>Jawaban</b>	<b><i>Frequency</i></b>	<b><i>Percent</i></b>	<b><i>Valid Percent</i></b>	<b><i>Cumulative Percent</i></b>
Tidak Setuju	0	0	0	0
Sangat Tidak Setuju	0	0	0	0
Kurang Setuju	3	12,5	12,5	12,5
Setuju	13	54,2	54,2	66,7
Sangat Setuju	8	33,3	33,3	100
Total	24	100	100	

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 24 peserta didik terdapat 3 (12,5%) peserta didik yang menjawab Kurang Setuju, sebanyak 13 (54,2%) peserta didik yang menjawab Setuju, sebanyak 8 (33,3%) peserta didik yang menjawab Sangat Setuju, dan tidak ada (0) peserta didik yang menjawab Tidak Setuju dan Sangat Tidak Setuju.

**Tabel 4.43**  
**Penggunaan Media *Augmented Reality* Membuat Saya Semngat Mengikuti Pembelajaran**

<b>Jawaban</b>	<b><i>Frequency</i></b>	<b><i>Percent</i></b>	<b><i>Valid Percent</i></b>	<b><i>Cumulative Percent</i></b>
Tidak Setuju	0	0	0	0
Sangat Tidak Setuju	0	0	0	0
Kurang Setuju	0	0	0	0
Setuju	16	66,7	66,7	66,7
Sangat Setuju	8	33,3	33,3	100
Total	24	100	100	

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 24 peserta didik terdapat 16 (66,7%) peserta didik yang menjawab Setuju, sebanyak 8 (33,3%) peserta didik yang menjawab Sangat Setuju, dan tidak ada (0) peserta didik yang menjawab Tidak Setuju, Sangat Tidak Setuju dan Kurang Setuju.

**Tabel 4.44**  
**Saya Lebih Suka Menggunakan Media *Augmented Reality* Dibanding Media yang Lain**

<b>Jawaban</b>	<b><i>Frequency</i></b>	<b><i>Percent</i></b>	<b><i>Valid Percent</i></b>	<b><i>Cumulative Percent</i></b>
Tidak Setuju	0	0	0	0
Sangat Tidak Setuju	0	0	0	0
Kurang Setuju	2	8,3	8,3	8,3
Setuju	19	79,2	79,2	87,5
Sangat Setuju	3	12,5	12,5	100
Total	24	100	100	

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 24 peserta didik terdapat 2 (8,3%) peserta didik yang menjawab Kurang Setuju, sebanyak 19 (79,2%) peserta didik yang menjawab Setuju, sebanyak 3 (12,5%) peserta didik yang menjawab Sangat

Setuju, dan tidak ada (0) peserya didik yang menjawab Tidak Setuju dan Sangat Tidak Setuju.

**Tabel 4.45**  
**Saya tidak Fokus Belajar Menggunakan Media *Augmented Reality***

<b>Jawaban</b>	<b><i>Frequency</i></b>	<b><i>Percent</i></b>	<b><i>Valid Percent</i></b>	<b><i>Cumulative Percent</i></b>
Sangat Tidak Setuju	0	0	0	0
Tidak Setuju	1	4,2	4,2	4,2
Kurang Setuju	3	12,5	12,5	16,7
Setuju	18	75,0	75,0	91,7
Sangat Setuju	2	8,3	8,3	100
Total	24	100	100	

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 24 peserta didik terdapat 1 (4,2%) peserta didik yang menjawab Tidak Setuju, sebanyak 3 (12,5%) peserta didik yang menjawab Kurang Setuju, sebanyak 18 (75,0%) peserta didik yang menjawab Setuju, sebanyak 2 (8,3%) peserta didik yang menjawab Sangat Setuju, dan tidak ada (0) peserta didik yang menjawab Sangat Tidak Setuju.

**Tabel 4.46**  
**Saya Lebih Mudah Mengingat Pembelajaran Menggunakan Media *Augmented Reality***

<b>Jawaban</b>	<b><i>Frequency</i></b>	<b><i>Percent</i></b>	<b><i>Valid Percent</i></b>	<b><i>Cumulative Percent</i></b>
Tidak Setuju	0	0	0	0
Sangat Tidak Setuju	0	0	0	0
Kurang Setuju	2	8,3	8,3	8,3
Setuju	6	25,0	25,0	33,3
Sangat Setuju	16	66,7	66,7	100

Total	24	100	100	
-------	----	-----	-----	--

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 24 peserta didik terdapat 2 (8,3%) peserta didik yang menjawab Tidak Setuju, sebanyak 6 (25,0%) peserta didik yang menjawab Kurang Setuju, sebanyak 16 (66,7%) peserta didik yang menjawab Setuju, dan tidak ada (0) peserta didik yang menjawab Tidak Setuju dan Sangat Tidak Setuju.

**Tabel 4.47**  
**Hasil *Post-test* Nilai Rata-Rata Setiap Item Pernyataan Angket Minat Belajar**

NO.	PERNYATAAN	RATA-RATA
1.	Saya merasa senang Ketika pembelajaran PAI dimulai	4,83
2.	Saya merasa senang ketikaada variasi dalam proses pembelajaran	4,38
3.	Saya merasa senang apabila guru memberikan tugas	4,08
4.	Ketika Pembelajaran PAI saya selalu mencatat materi penting yang dijelaskan oleh guru	4,13
5.	Saya mengobrol dengan teman Ketika pembelajaran PAI sedang berlangsung	4,04
6.	Saya memperhatikan dengan baik penjelasan guru	4,25
7.	Saya tidak tertarik dengan Pelajaran PAI	4,58
8.	Saya sering keluar masuk saat pembelajaran PAI sedang berlangsung	4,17
9.	Saya semangat belajar PAI karena metode yang digunakan menyenangkan	4,5
10.	Saya aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran	4,25
11.	Saya tidak mudah bosan saat belajar di kelas	4,29
12.	Saya bertanya kepada guru materi yang tidak saya pahami	4,04
13.	Saya tidak ikut aktif saat pembelajaran PAI sedang berlangsung	4

14.	Saya selalu menjawab pertanyaan yang ditanyakan oleh guru	4,17
15.	Saya mudah memahami materi pembelajaran menggunakan media Augmented Reality	4,25
16.	Saya tidak senang belajar menggunakan media Augmented Reality	4,21
17.	Penggunaan media Augmented Reality membuat saya semangat mengikuti pembelajaran	4,33
18.	Saya lebih suka menggunakan media augmented Reality dibanding media yang lain	4,04
19.	Saya tidak fokus belajar menggunakan media Augmented Reality	3,88
20.	Saya lebih mudah mengingat pembelajaran menggunakan media Augmented Reality	4,08
	<b>RATA RATA</b>	4,23

Berdasarkan tabel *post-test* di atas mengenai masing-masing pernyataan angket minat belajar maka peserta didik memperoleh hasil minat belajar rata-rata 4,23. Sebagaimana dengan rumus *pre-test* sebelumnya maka pada *post-test* ini juga menggunakan rumus yang sama sebagai berikut:

$$\text{Interval} = \frac{\text{Nilai Tertinggi} - \text{Nilai Terendah}}{\text{Jumlah kategori}}$$

$$\text{Interval} = \frac{5-1}{5} = 0,8$$

$$1 + 0,8 = 1,8$$

$$1,8 + 0,8 = 2,6$$

$$2,6 + 0,8 = 3,4$$

$$3,4 + 0,8 = 4,2$$

$$4,2 + 0,8 = 5$$

**Tabel 4.48**  
**Nilai Hasil *Post-test* Pernyataan Angket Minat Belajar Peserta Didik Kelas XII Setelah Penggunaan Media *Augmented Reality***

Interval Kelas	Kategorisasi
1 – 1,8	Sangat Rendah
1,81 – 2,6	Rendah
2,61 – 3,4	Cukup
3,41 – 4,2	Tinggi
4, 21 – 5	Sangat Tinggi

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa hasil pernyataan angket minat belajar peserta didik yaitu 4,23 berada dalam kategori Sangat Tinggi. Selanjutnya untuk mengetahui frekuensi minat belajar peserta didik maka terlebih dahulu menentukan hasil jawaban rata-rata untuk masing-masing peserta didik antara lain:

**Tabel 4.49**  
**Hasil Nilai Rata-Rata Pernyataan Angket Minat Belajar Peserta Didik Setelah Penggunaan Media *Augmented Reality***

No.	Nama	Rata-Rata
1.	Selsiyana	4,2
2.	Miftahul Jannah	4,1
3.	Resky Amelia	4,2
4.	Hikma	4,5
5.	Rabiah Al-Adawiah	4,7
6.	Dian Japaruddin	4,4
7.	Arman Maulana	4,8
8.	Muh. Hasyim Ma'mun	4,1
9.	Muh. Fauzan	3,9
10.	Fahmi Fahad	3,9
11.	Iwam	4,1
12.	Muh. Rafli	4,3

13.	Desta	4,1
14.	Ikram	4,3
15.	Gilang Ramadhan	4,2
16.	Yusran	4,2
17.	Andi Rifa Marlianti.M	4,4
18.	M.Syaiful Firdaus	4,1
19.	Rahmatullah	4,2
20.	Rajab	4,4
21.	Suppaera	4,2
22.	Nadira	4,1
23.	Putri	4,3
24.	M. Yunus	4,3

**Tabel 4.50**  
**Frekuensi Hasil Pernyataan Angket Minat Belajar Peserta Didik setelah Penerapan Media *Augmented Reality***

<b>Kategorisasi</b>	<b>Presentase</b>	<b>Frekuensi</b>
Sangat Rendah	0%	0
Rendah	0%	0
Cukup	0%	0
Tinggi	58%	14
Sangat Tinggi	42%	10
Total	100%	24

Berdasarkan tabel di atas dari penyebaran angket minat belajar kepada 24 responden maka dapat diketahui bahwa tidak ada responden atau 0% berada dalam kategori Sangat Rendah, Rendah dan Cukup, 14 responden atau 58% berada dalam kategori Tinggi, 10 responden atau 42% berada dalam kategori Sangat Tinggi. Adapun nilai rata-rata dari pernyataan angket yang disebarkan

memperoleh hasil 4,23 berada dalam kategori Sangat Tinggi. Dengan demikian *post-test* minat belajar peserta didik yaitu setelah penerapan media *Augmented Reality* terhadap minat belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam berada dalam kategori Sangat Tinggi.

### **3. Efektivitas Penggunaan Media *Augmented Reality* dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas XII (IBB 2) pada Mata Pelajaran PAI di SMA 1 Tinambung**

Adapun pada bagian ini untuk menjawab rumusan masalah yang ke-2 yaitu apakah penggunaan media *Augmented Reality* efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik kelas XII pada mata pelajaran PAI di SMA Negeri 1 Tinambung menggunakan analisis *statistic inferensial* dengan bantuan SPSS.

#### a. Uji Normalitas

Dalam menguji hipotesis maka hal yang pertama kali dilakukan adalah pengujian normalitas. Pengujian normalitas dilakukan terhadap data *pre-test* dan *post-test* menggunakan SPSS dengan analisis *Kolmogorov-Smirnov*. Uji normalitas tersebut digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak, kriteria pengujiannya sebagai berikut:

- Jika nilai signifikansi  $> 0,05$  maka data berdistribusi normal
- Jika nilai signifikansi  $< 0,05$  maka data tidak berdistribusi normal

Adapun uji normalitas data *pre-test* dan *post-test* sebagai berikut:

**Tabel 4.51**  
***Test of Normality***

	<i>Kolmogorov-Smirnov</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>Df</i>	<i>Sig</i>	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig</i>
Pre-test Minat Belajar	.143	24	.200	.951	24	.285

Post-test Minat Belajar	.160	24	.114	.944	24	.201
-------------------------	------	----	------	------	----	------

Berdasarkan tabel pengujian normalitas dapat dilihat nilai hasil *pre-test* dan *post-test* dengan analisis *Kolmogorov-Smirnow*. Pengolahan data dengan menggunakan SPSS memperoleh nilai hasil signifikansi *pre-test* sebesar 0,2 dan *post-test* sebesar 0,114. Nilai signifikansi *pre-test* data tersebut lebih besar dari taraf signifikan nilai alpha ( $\alpha$ ) dengan kata lain  $0,2 > 0,05$  dan nilai signifikansi *post-test* data tersebut lebih besar dari taraf *signifikan nilai alpha* ( $\alpha$ ) dengan kata lain  $0,114 > 0,05$ . Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Karena data yang diperoleh berdistribusi normal maka pengujian dapat dilanjutkan dengan menggunakan *statistic parametrik paired sample t-test*.

#### b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan media *Augmented Reality* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik, uji hipotesis menggunakan Uji-t yaitu uji-t berpasangan (*paired samples t-test*).

**Tabel 4.52**  
***Paired Samples Test***

Paired Differences								
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
Pre-test-Post-test	-16.25000	6.58226	1.34360	-19.02944	-13.47056	-12.094	23	.001

Tabel di atas menunjukkan bahwa uji *paired sample t-test* memperoleh sig. 0,001 dengan menggunakan taraf sig. 0,05, sehingga dapat diketahui bahwa sig 0,001 < 0,05 sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan setelah penerapan media *Augmented Reality* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Augmented Reality* efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik di SMA Negeri 1 Tinambung.

**Tabel 4.53**  
***Paired Samples Statistics***

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre-test	68.2500	24	4.98912	1.01840
	Post-test	84.5000	24	4.11783	.84044

Berdasarkan analisis menggunakan SPSS untuk *Statistics Paired Sampels* menunjukkan data untuk kedua sampel, yaitu *pre-test* dan *post-test*. Rata-rata minat belajar pada *pre-test* 68,25 sedangkan pada *post-test* adalah 84,50 yang terdapat total 24 peserta didik yang menjadi subjek penelitian. Standart deviasi *pre-test* adalah 4,989 sementara untuk *post-test* adalah 4,117, Standar error mean

untuk *pre-test* adalah 1,018 dan untuk *post-test* adalah 0,840. Dengan melihat skor rata-rata pencapaian peserta didik pada *pre-test* sebesar 68,25 yang lebih rendah dari *post-test* sebesar 84,5, dapat disimpulkan bahwa rata-rata minat belajar sebelum perlakuan cenderung lebih rendah dibandingkan dengan setelah perlakuan diberikan. Dengan demikian, secara deskriptif terdapat perbedaan dalam rata-rata minat belajar antara *pre-test* dan *post-test*.

### **C.Pembahasan**

Pengolahan data untuk mengetahui efektivitas pemanfaatan media *Augmented Reality* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik yang berlangsung di SMA Negeri 1 Tinambung Kabupaten Polewali Mandar. Peserta didik yang berjumlah 24 orang dengan materi “Bersatu dalam Keragaman dan Demokrasi” yang telah mengikuti serangkaian proses pembelajaran dengan mengimplementasikan RPP yang telah disusun sebelumnya, instrumen yang digunakan adalah kuesioner dengan jumlah 20 pernyataan. Setelah kuesioner diberikan kepada peserta didik, data kemudian diolah dan dianalisis. Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis statistic deskriptif dan analisis inferensial.

Berdasarkan hasil analisis *pre-test* mengenai masing-masing pernyataan angket minat belajar yang disebarkan maka peserta didik memperoleh hasil minat dalam belajar dengan rata-rata sebesar 3,41. Selanjutnya penempatan 3,41 dengan menggunakan rumus interval berada dalam kategori Tinggi. Adapaun frekuensi penyebaran angket minat belajar kepada 24 responden maka dapat diketahui bahwa tidak ada responden atau 0% berada dalam kategori sangat rendah dan rendah, 10 responden atau 42% berada dalam kategori cukup, 14 responden atau

58% berada dalam kategori Tinggi, 0 responden atau 0% berada dalam kategori Sangat Tinggi. Adapun nilai rata-rata dari pernyataan angket yang disebarakan memperoleh hasil 3,41 berada dalam kategori Tinggi. Selanjutnya pada *post-test* frekuensi penyebaran angket minat belajar kepada 24 responden maka dapat diketahui bahwa tidak ada responden atau 0% berada dalam kategori Sangat Rendah, Rendah dan Cukup, 14 responden atau 58% berada dalam kategori Tinggi, 10 responden atau 42% berada dalam kategori Sangat Tinggi. Adapun nilai rata-rata dari pernyataan angket yang disebarakan memperoleh hasil 4,23 berada dalam kategori Sangat Tinggi. Dengan demikian dari hasil penyebaran angket minat belajar memperoleh nilai rata-rata pada *pre-test* yaitu 3,41 sedangkan pada *post-test* yaitu 4,22 sehingga dapat dilihat antara *pre-test* dan *post-test* terdapat peningkatan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Minat belajar diindikasikan menjadi 4 kategori yaitu perasaan senang, Perhatian, ketertarikan, dan Keterlibatan peserta didik, karena minat belajar merupakan salah satu hal penting dalam proses pembelajaran agar peserta didik menerima materi pembelajaran dengan konsentrasi. Fungsi minat belajar merupakan salah satu faktor penting dalam proses pembelajaran dan minat belajar bukan hanya sekedar keinginan untuk mengejar pengetahuan tetapi juga merupakan dorongan internal yang mendorong peserta didik untuk mengembangkan diri.<sup>53</sup> Perkembangan zaman yang semakin maju dapat menjadi pertimbangan oleh guru untuk membuat variasi dalam proses pembelajaran agar

---

<sup>53</sup> Roro Kurnia Novita Rahmawati, “*Minat Belajar*” (Malang, Literasi Nusantara Abadi, 2024) h. 13.

peserta didik tidak merasa bosan dalam belajar, seperti pada hasil penelitian ini bahwa penggunaan media *Augmented Reality* efektif digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik berdasarkan analisis *statistik deskriptif* dan *analisis inferensial* dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan nilai hasil pre-test dan post-test.

Penelitian ini juga didukung oleh penelitian sebelumnya oleh Siti Nurnaena dan Septi Gumiandari pada tahun 2022 dalam jurnalnya yang berjudul Efektivitas Penggunaan *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab dan Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Man 1 Cirebon berdasarkan wawancara yang telah dilakukan bahwa media pembelajaran *Augmented Reality* dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar Bahasa Arab serta meningkatkan semangat peserta didik.<sup>54</sup> Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Nur Ubaidillah dalam skripsi Pengaruh Peningkatan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas X pada Materi Ibadah Haji di MAN 2 Semarang menunjukkan bahwa penggunaan media *Augmented Reality* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.<sup>55</sup> Penelitian juga yang dilakukan oleh Rabi'ah dalam skripsinya yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Augmented Reality (AR)* Menggunakan *Assemblr Edu*

---

<sup>54</sup> Siti Nurnaena dan Septi Gumiandari "Efektivitas apenggunaan *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab dan Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah MAN 1 Cirebon" *Jurnal Edukasi Nonformal*, 3 no.2 (2022) h. 192.

<sup>55</sup> Ahmad Nur Ubaidillah, Skripsi "Pengaruh Peningkatan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas X pada Materi Ibadah Haji di MAN 2 Semarang" (Semarang : UIN Walisongo Semarang,2022).

menunjukkan bahwa penggunaan Media *Augmented Reality* efektif digunakan dalam proses pembelajaran.<sup>56</sup>

Belajar itu dipengaruhi oleh dua faktor penting yaitu faktor internal yang berkaitan dengan dalam diri individu itu sendiri sedangkan faktor eksternal berkaitan dengan dari luar individu yang memiliki pengaruh terhadap diri mereka<sup>57</sup> Guru yang profesional dan berkompeten harus mampu menciptakan kondisi yang menyenangkan agar proses pembelajaran berjalan dengan baik maka dari itu guru harus mampu memaksimalkan interaksi edukatif dalam proses pembelajaran.

---

<sup>56</sup> Rabi'ah, Skripsi "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality (AR) Menggunakan Asmlr Edu" (Banda Aceh, UIN AR-Raniry, 2023).

<sup>57</sup> Sarahman, "Konsep Dasar Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya" (cet.1 : Merjosari,Literasi Nusantara Abadi, 2023) h. 47

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### ***A. Kesimpulan***

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan terhadap peserta didik kelas XII (IBB 2) mengenai efektivitas pemanfaatan multimedia *Augmented Reality* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Minat belajar peserta didik sebelum penerapan media pembelajaran *Augmented Reality* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Tinambung berada dalam kategori Tinggi hal itu berdasarkan pada hasil pengukuran dengan menggunakan *Skala Likert* memperoleh hasil rata-rata 3,41, dari 24 responden. Minat belajar peserta didik setelah penerapan media *Augmented Reality* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam berada dalam kategori Sangat Tinggi hal itu berdasarkan pada perhitungan dengan menggunakan *skala likert* memperoleh hasil rata-rata 4,23 dari 24 responden, bahwa tidak ada responden atau 0% berada dalam kategori Sangat Rendah, Rendah dan Cukup, 14 responden atau 58% berada dalam kategori Tinggi, 10 responden atau 42% berada dalam kategori Sangat Tinggi.
2. Penerapan media pembelajaran *Augmented Reality* berdasarkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan SPSS menunjukkan nilai sig. 0,001 dengan menggunakan taraf sig. 0,05, sehingga dapat diketahui bahwa sig (0,001 < 0,05 sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan setelah penerapan media *Augmented Reality* dalam

meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Augmented Reality* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas XII di SMA Negeri 1 Tinambung.

### **B. Saran**

Berdasarkan pada penelitian yang telah dilakukan maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *Augmented Reality* bisa menjadi pertimbangan bagi guru dalam proses pembelajaran, mengingat peserta didik yang sudah lebih dekat dengan penggunaan teknologi modern dalam memvariasikan metode pembelajaran di kelas.
2. Bagi peserta didik diharapkan dapat semangat lagi dalam belajarnya memperhatikan gurunya dengan baik merasa senang ketika belajar serta rajin mengikuti proses pembelajaran terutama pada materi mata pelajaran PAI.
3. Untuk peneliti atau penelitian selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji lebih dalam penggunaan *Augmented Reality*, namun sebelum itu agar memperhatikan hal-hal yang menjadi keterbatasan peneliti dalam melakukan penelitian karena media ini membutuhkan teknologi dan jaringan internet yang mendukung. Tentunya penelitian ini memiliki

kelemahan seperti kurang maksimalnya pelaksanaan penerapan dalam proses pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Achru, Andi P, "Pengembangan Belajar Dalam Pembelajaran" *Jurnal Idaarah*, 3 no.2 (2019).
- Adam, Adiyana, "Integrasi Media dan Teknologi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam" *Jurnal Amanah Ilmu* 3 no. 1 (2023).
- Albi, Ahmad, dkk, *Penerapan metode Marker Based Tracking untuk pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus* Skanika 3 no.4 (2020).
- Alfi, Ade Maulia, dkk, "Transformasi Pendidikan Agama Islam Melalui Teknologi" *Jurnal Religion*, 1 no. 4 (2023).
- Alfitriani, Nabila, dkk, "Penggunaan Media Augmented Reality dalam Pembelajaran Mengenal Bentuk Rupa Bumi" *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 38, no.1 (2021).
- Bodi, Muh. Idham Khalid, *Koroang Malaqbi: Al-Quran Terjemahan Bahasa Mandar dan Indonesia* (Makassar: Balitbang Agama Makassar, 2019).
- Bungin, Burhan, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* Edisi Kedua, (Jakarta: Kencana, 2005).
- Chairudin, Muhammad, dkk "Pemanfaatan Aplikasi Assemblr Edu Sebagai Media Pembelajaran Matematika Jenjang SMP/MTS" *Communnity Development Journal* 4 no.2 (2023).
- Darmawan, Deni, "*Teknologi Pembelajaran*" (PT Remaja Rosdakarya, 2017).
- Gifari, Risal Gantizar, *Penerapan Teknologi Augmented Reality dalam Pembelajaran Agama Islam di Madrasah Kota Banjar Jawa Barat : Potensi Dan Tantangan*
- Gumiandari, Siti Nurnaena dan Septi "Efektivitas apenggunaan Augmented Reality untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab dan Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah MAN 1 Cirebon" *Jurnal Edukasi Nonformal*, 3 no.2 (2022).
- Hamka, Tafsir Al-Azhar, jilid ke I (Singapura: Pustaka Nasional PTE LTD, 1982).
- Huda, Yasdinul, "Literature Review: Penggunaan Media Augmented Reality dalam Pendidikan Kejuruan" *Jurnal Teknik Elektro dan Vokasional* 9 no.1 (2023).

- Ismail, Fajri “*Statistika untuk Penelitian dan Ilmu-Ilmu Sosial*” (Jakarta, Kencana, 2018).
- Karisma, Ega Tria, dkk, “Analisis Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Kelas IV SDN Jleper 01” *Jurnal Prasasti Ilmu* 2 no.3 (2022).
- Kementrian Agama RI, *Al-Qur’an dan Tafsirnya* (Jilid: Jakarta PT. Sinergi Pustaka Indonesia, 2012).
- Landong, Ahmad, dkk, “*Media Pembelajaran*” (cet.1, Jejak Pustaka, 2023).
- Marisa, Helly, “Penggunaan Augmented Reality (AR) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Studi kasus pada Tingkat Sekolah Meneng” *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam* 3 no. 1 (2023).
- Mufid, Ahmad, Augmented reality : Pengertian, Jenis, dan Contohnya, <https://blog.rumahweb.com/augmented-reality-adalah/> “rumahweb, Diakses pada tanggal 9 januari 2024.
- Muhammedi, dkk, *Psikologi Belajar* (Medan, Larispa Indonesia, 2017)
- Mustaqim, Imawan, dkk, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality” *Jurnal Edukasi Elektro*, 1 no. 1 (2017).
- Nisa, Hany Uswatun, dkk, ”Pengaruh Minat Belajar Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di Masa Pandemi Covid 19” *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4 no.1 (2022).
- Noviah, Siti Rohmah, Yuk Kenalan dengan Augmented Reality, Jenis dan Contohnya, Exabytes <https://www.exabytes.co.id/blog/augmented-reality-adalah/> Exabytes, Diakses pada tanggal 14 mei 2024.
- Nurfadilah, Septy, dkk, “Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III” *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 3 no. 2 (2021).
- Nurrita, Teni, “Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa” *Jurnal Ilmu Ilmu Al-Quran, Hadist, Syariah, dan Tarbiyah*, 03 no. 1 (2018).
- Nuryadi, dkk, *Dasar Dasar Statistik Penelitian*, (Yogyakarta: Sibuku Media, 2017).
- Palungan, M. Asymar A. “Konsep Dasar Pendidikan dalam Islam: Ta’lim, Tarbiyah, dan Ta’dib” *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam* 2 no.3 (2022).

- Pregu, Sandy, dkk, "Rancangan Augmented Reality dalam Pembelajaran Bahasa Berbasis Androind" *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputerr dan Informasi* 5 no.3 (2023).
- Rabi'ah, Skripsi Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality (AR) Menggunakan Asmblr Edu (Banda Aceh, UIN AR-Raniry, 2023).
- Rahmawati, Roro Kurnia Novita, "Minat Belajar" (Malang, Literasi Nusantara Abadi, 2024) .
- Rahmi, Imelda, dkk, Penerapan Model Role Playing untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar *Jurnal On Teacher Education*, 2, no. 1 (2020).
- Ramayanti, Fitri, dkk, Pentingnya Penggunaan Augmented Reality Sebagai Media pada Pembelajaran Sejarah di SMA PembangunanLaboratorium UNP *Jurnal Kronologi* 5 no. 2 (2023).
- Raodia Pengaruh Perkembangan Teknologi Terhadap Terjadinya Kejahatan Mayantara ( Cybercrime) *Jurisprudentie* 6 no 2 (2019).
- Ripansyah, Irwan, dkk, Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Sistem Tata Surya untuk SD Dengan Metode Marker Based Tracking *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer* 16 no. 2 ( 2021).
- Saleh, Muhammad, dkk, *Pengaruh Teknologi Informasi, Sarana Pembelajaran, Kebijakan Internal Pendidikan Terhadap Mutu Pembelajaran Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri* 3 no.3 (2022).
- Sanjani, Maulana Akbar, Tugas dan Peranan dalam Proses Peningkatan Belajar Mengajar *Jurnal Serunai Ilmu Pendidikan* 6 no. 1 (2020).
- Sanjaya, Wina , "Media Komunikasi Pembelajaran" (Cet.1 Jakarta; Kencana, 2012).
- Sarahman, *Konsep Dasar Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (cet.1 : Merjosari,Literasi Nusantara Abadi, 2023).
- Siregar, Syofian "Metode Penelitian Kuantitatif" (Kencana, Jakarta, 2017) .
- Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta,2013).
- Syafitri, Yulia, dkk, Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam *Jurnal Pendidikan* 2 no. 1 (2023).

Ubaidillah, Ahmad Nur, Skripsi “Pengaruh Peningkatan Media Pembelajaran Berbasisi Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas X pada Materi Ibadah Haji di MAN 2 Semarang” (Semarang : UIN Walisongo Semarang,2022).

Wanimbo, Mendiber, dkk, Peran Pendidikan dalam Proses Perubahan Sosial Bagi Masyarakat di Desa Nanim Kecamatan Ayumnati Kabupaten Lannyjaya, *Jurnal Ilmiah Society* 2 no. 1 (2022).

Yumnah, Siti, *Media Pembelajaran* (Cet.1 Malang ; Literasi Nusantara, 2021).

# **LAMPIRAN**

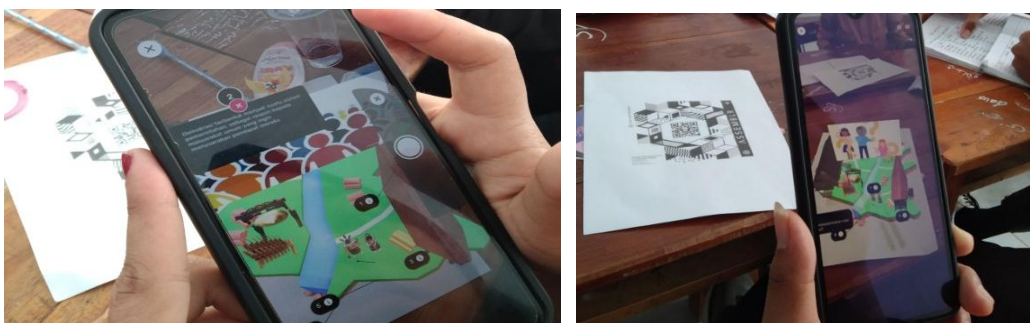
## DOKUMENTASI



Penjelasan materi PAI



Proses kegiatan belajar mengajar kelompok



*Media Augmented Reality*

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

<b>Satuan Pendidikan</b>	: Sekolah Menengah Atas
<b>Mata Pelajaran</b>	: PAI
<b>Kelas/Semester</b>	: XII/1
<b>Materi Pokok</b>	: Bersatu dalam Keragaman dan Demokrasi
<b>Alokasi Waktu</b>	: 3 x 40 Menit (4x Pertemuan).

### A. Kompetensi Inti (KI)

- KI-1 Menghayati dan mengamalkan ajaran yang dianutnya
- KI-2 Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerja sama, cinta damai, responsif dan pro-aktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
- KI-3 Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan dan peradaban terkait fenomena dan kejadian serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
- KI-4 Mengelola, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

### B. Kompetensi Dasar (KD)

- 2.3 Menunjukkan sikap kritis dan demokratis sebagai implementasi dari pemahaman Q.S. Al-Imran (3) : 159 serta hadist terkait
- 3.1 Menganalisis Q.S Al-Imran (3) : 159 serta hadis tentang berpikir kritis dan bersikap demokratis

4.1.1 Membaca Q.S Al-Imran (3) : 159 sesuai dengan kaidah tajwid dan makhrajul huruf

4.1.2 Mendemonstrasikan hafalan Q.S Al-Imran (3) : 159 dengan lancar

### **C. Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)**

Peserta didik mampu :

1. Menunjukkan sikap demokratis sebagai implementasi dari pemahaman Q.S. Al-Imran (3) : 159 dan hadits terkait
2. Menganalisis Q.S. Al-Imran (3) : 159 dan hadits terkait tentang bersikap demokratis
3. Membaca Q.S. Al-Imran (3) : 159 sesuai dengan kaidah tajwid dan makhrajul huruf
4. Mampu mendemonstrasikan hafalan Q.S. Al-Imran (3) : 159 dengan lancar

### **D. Tujuan Pembelajaran**

1. Peserta didik mampu memahami konsep dan pentingnya persatuan dalam keragaman budaya dan demontrasi.
2. Peserta didik mampu mengembangkan sikap disiplin, tanggung jawab, kerja sama, cinta damai dan responsif.
3. Peserta didik mampu menunjukkan sikap menghargai perbedaan dan dapat menunjukkan semangat kerja sama dan toleransi.
4. Peserta didik dapat mempresentasikan hasil eksplorasi dengan memanfaatkan media *Augmented Reality*

### **E. Materi Pembelajaran**

Bersatu dalam Keragaman dan Demokrasi

### **F. Metode dan Media Pembelajaran**

Metode : Ceramah, kerja kelompok, Eksplorasi

Media Pembelajaran : Augmented Reality

Alat yang digunakan : Handphone, Barcode AR

### **G. Kegiatan Pembelajaran**

#### **Pertemuan 1**

<b>No</b>	<b>Kegiatan</b>	<b>Waktu</b>
<b>1.</b>	<b>Pendahuluan</b>	10 menit

	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdo'a bersama</li> <li>2. memeriksa kehadiran peserta didik dan perkenalan</li> <li>3. menyampaikan tujuan pembelajaran</li> </ol>	
<b>2.</b>	<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memberikan <i>Pre-test</i> terlebih dahulu kepada peserta didik</li> <li>2. Guru bertanya kepada peserta didik mengenai materi pembelajaran yang mereka ketahui</li> <li>3. Pengenalan dan cara penggunaan media <i>Augmented Reality</i> yang akan digunakan kepada peserta didik</li> <li>4. peserta didik secara langsung melalui media <i>Augmented Reality</i></li> <li>5. Memberikan kesempatan pada peserta didik untuk bertanya</li> </ol>	100 menit
<b>3.</b>	<p><b>Penutup</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan kesimpulan pada pertemuan hari ini dan membahas apa yang akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya</li> <li>2. Menutup pembelajaran dengan doa</li> </ol>	10 menit

### Pertemuan 2

No	Kegiatan	Waktu
<b>1.</b>	<p><b>Pendahuluan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar serta kesiapan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran</li> <li>2. Guru meminta salah satu peserta didik memimpin doa sebelum pembelajaran di mulai</li> <li>3. Guru mengecek kehadiran peserta didik</li> </ol>	10 menit

2.	<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menjelaskan pembelajaran yang akan dipelajari mengenai keragaman budaya yang ada di Indonesia</li> <li>2. Guru membagi beberapa kelompok peserta didik untuk mendiskusikan objek 3D melalui media <i>Augmented Reality</i> terkait keragaman budaya</li> <li>3. Guru meminta kepada peserta didik untuk membuka hp bagi tiap-tiap kelompok dan men-scan barcode yang memuat visualisasi 3D terkait dengan keragaman budaya</li> <li>4. Peserta didik mengamati objek 3D tersebut dan mendiskusikan dengan teman kelompok terkait objek budaya yang mereka eksplorasi</li> <li>5. setiap kelompok menyampaikan hasil eksplorasi mereka</li> </ol>	100 menit
3.	<p><b>Penutup</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan kesimpulan pada pertemuan hari ini dan membahas apa yang akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya</li> <li>2. Menutup pembelajaran dengan doa</li> </ol>	10 menit

### Pertemuan 3

No	Kegiatan	Waktu
1.	<p><b>Pendahuluan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar serta kesiapan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran</li> <li>2. Guru meminta salah satu peserta didik memimpin doa sebelum pembelajaran di mulai</li> <li>3. Guru mengecek kehadiran peserta didik</li> </ol>	10 menit
2.	<p><b>Kegiatan inti</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik berkumpul dengan teman kelompok masing-masing</li> <li>2. Guru menjelaskan pembelajaran yang akan dipelajari mengenai toleransi yang ada di Indonesia</li> <li>3. Guru meminta kepada peserta didik untuk membuka hp bagi tiap-tiap kelompok dan men-scan barcode yang memuat visualisasi 3D terkait dengan toleransi</li> <li>4. Peserta didik mengamati objek 3D tersebut dan mendiskusikan dengan teman kelompok terkait objek yang mereka eksplorasi</li> <li>5. setiap kelompok menyampaikan hasil eksplorasi</li> </ol>	100 menit

	mereka	
<b>3.</b>	<p><b>Penutup</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan kesimpulan pada pertemuan hari ini dan membahas apa yang akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya</li> <li>2. Menutup pembelajaran dengan doa</li> </ol>	

#### Pertemuan 4

No.	Kegiatan	Waktu
<b>1.</b>	<p><b>Pendahuluan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar serta kesiapan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran</li> <li>2. Guru meminta salah satu peserta didik memimpin doa sebelum pembelajaran di mulai</li> <li>3. Guru mengecek kehadiran peserta didik</li> </ol>	10 menit
<b>2.</b>	<p><b>KegiatanInti</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menjelaskan pembelajaran mengenai keragaman budaya dan toleransi yang ada di indonesia</li> <li>2. Guru bertanya kepada peserta didik tentang materi yang sudah dipelajari</li> <li>3. Membagikan post-test kepada peserta didik</li> <li>4. Evaluasi pembelajaran secara menyeluruh</li> </ol>	100 menit
<b>3.</b>	<p><b>Penutup</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan kesimpulan pada pertemuan hari ini dan membahas apa yang akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya</li> <li>2. Menutup pembelajaran dengan doa</li> </ol>	10 menit

## LEMBAR ANGKET PESERTA DIDIK

### A. Identitas Peserta Didik

Nama :

Kelas :

Sekolah :

### B. Petunjuk Pengisian

1. Bacalah dengan baik-baik pernyataan berikut
2. Berilah tanda ceklis (√) pada salah satu pilihan jawaban soal-soal pernyataan dibawah ini sesuai dengan kejadian yang sebenarnya dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

NO	DAFTAR PENYATAAN	ALTERNATIF JAWABAN				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Saya merasa senang ketika pembelajaran PAI dimulai					
2.	Saya merasa senang ketika ada variasi dalam proses pembelajaran					
3.	Saya merasa senang apabila guru memberikan tugas dalam proses pembelajaran					
4.	Ketika pembelajaran PAI saya selalu mencatat materi penting yang dijelaskan oleh guru					
5.	Saya mengobrol dengan teman saat sedang berlangsung					
6.	Saya memperhatikan dengan baik penjelasan guru					

7.	Saya tidak tertarik dengan pembelajaran PAI					
8.	Saya sering keluar masuk saat pembelajaran PAI sedang berlangsung					
9.	Saya semangat belajar PAI karena metode yang digunakan menyenangkan					
10.	Saya aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran PAI					
11.	Saya tidak mudah bosan saat belajar di kelas					
12.	Saya bertanya kepada guru materi yang tidak saya pahami					
13.	Saya tidak ikut aktif saat pembelajaran PAI sedang berlangsung					
14.	Saya selalu menjawab pertanyaan yang ditanyakan oleh guru					
15.	Saya mudah memahami materi pembelajaran menggunakan media <i>Augmented Reality</i>					
16.	Saya tidak senang belajar menggunakan media <i>Augmented Reality</i>					
17.	Penggunaan media <i>Augmented Reality</i> membuat saya semangat mengikuti pembelajaran					
18.	Saya lebih suka menggunakan media <i>Augmented Reality</i>					
19.	Saya tidak fokus belajar menggunakan media <i>Augmented Reality</i>					
20.	Saya lebih mudah mengingat pembelajaran menggunakan media <i>Augmented Reality</i>					



PEMERINTAH KABUPATEN POLEWALI MANDAR  
DINAS PENANAMAN MODAL DAN  
PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jalan Manunggal Nomor 11 Pekkabata Polewali, Kode Pos 91315  
Website: dpmpstp.polmankab.go.id Email: dpmpstp@polmankab.go.id

**IZIN PENELITIAN**

NOMOR : 500.16.7.2 /0924/IPL/DPMPSTP/XII/2024

- Dasar :
1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Indonesia Nomor 7 Tahun 2014 atas perubahan Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;
  2. Peraturan Daerah Kabupaten Polewali Mandar Nomor 2 Tahun 2016 Tentang Perubahan atas Peraturan Daerah Nomor 9 Tahun 2009 tentang Organisasi dan Tata Kerja Inspektorat Bappeda dan Lembaga Teknis Daerah Kabupaten Polewali Mandar;
  3. Memperhatikan :
    - a. Surat permohonan sdr. HUSNUL HATIMA
    - b. Surat rekomendasi dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Nomor : B-0924/Kesbangpol/B.1/410.7/XII/2024, Tgl 18-12-2024

**MEMBERIKAN IZIN**

Kepada : Nama : HUSNUL HATIMA  
NIM/NIDN/NIP/NPn : 10156120107  
Asal Perguruan Tinggi : STAIN MAJENE  
Fakultas : -  
Jurusan : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
Alamat : BALANIPA KEC. BALANIPA  
KAB. POLEWALI MANDAR

Untuk melakukan penelitian di SMA Negeri 1 Tinambung Kabupaten Polewali Mandar yang dilaksanakan Pada bulan Desember 2024 s/d Januari 2025 dengan proposal berjudul "EFEKTIVITAS PEMANFAATAN MULTIMEDIA AUGMENTED REALITY UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PAI KELAS XII DI SMA NEGERI 1 TINAMBUNG"

Adapun izin penelitian ini dibuat dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, harus melaporkan diri kepada Pemerintah setempat;
2. Penelitian tidak menyimpang dari izin yang diberikan;
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku dan mengindahkan adat istiadat setempat;
4. Menyerahkan 1 (satu) berkas copy hasil penelitian kepada Bupati Polewali Mandar up. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu;
5. Surat izin penelitian akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin penelitian tidak mentaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas;
6. Izin penelitian ini hanya berlaku 6 bulan sejak diterbitkan.

Demikian izin penelitian ini dikeluarkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Ditetapkan di Polewali Mandar  
Pada tanggal 18 Desember 2024  
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN  
PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

  
MENGAH TRISUJUDANA, AP.M.SI  
Perwakilan Pimpinan Utama Muda  
NIP. 0760522 1994 12 1 001

Tembusan :  
1. Unsur forkopin di tempat



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI BARAT  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN DAERAH  
UPTD SMA NEGERI 1 TINAMBUNG  
Alamat : Jl. Poros Majene Balanipa, Kode Pos 91334  
Email : [admin@smantinambung.sch.id](mailto:admin@smantinambung.sch.id) / [smant1tinambung@gmail.com](mailto:smant1tinambung@gmail.com)  
Website : [smantinambung.sch.id](http://smantinambung.sch.id)



### SURAT KETERANGAN

Nomor : 2600/028/SMA/I/2025

Bertanda tangan di bawah ini ;

Nama : **SEMMANG, S.Pd. MH**  
Pangkat/Jabatan : Pembina Utama Muda / IV.c  
NIP : 196812311991031127  
Jabatan : Kepala UPTD SMA Negeri 1 Tinambung

dengan ini menerangkan bahwa yang tersebut namanya di bawah ini ;

Nama : **HUSNUL HATIMA**  
NIM : 10156120107  
Asal Perguruan Tinggi : STAIN MAJENE  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam- (S1)  
Alamat : Balanipa. Kec. Balanipa, Kab. Polewali Mandar

Telah melaksanakan tugas meneliti di wilayah Polewali Mandar dari bulan Desember 2024 s/d Januari 2025 di UPTD SMA Negeri 1 Tinambung Kabupaten Polewali Mandar Provinsi Sulawesi Barat dengan Judul: "EFEKTIVITAS PEMANFAATAN MULTIMEDIA AUGMENTED REALITY UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PAI KELAS XII DI SMA NEGERI 1 TINAMBUNG".

Demikian Surat keterangan ini dibuat dengan benar untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Balanipa, 16 Januari 2025  
Kepala UPTD SMAN 1 Tinambung



**SEMMANG, S.Pd. MH.**  
NIP. 196812311991031127



## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Penulis dengan nama lengkap Husnul Hatimah lahir di Lamasariang Kel. Balanipa Kec. Balanipa Kab. Polewali Mandar pada tanggal 8 November 2001 yang merupakan anak kedua dari 3 bersaudara, Ayah yang bernama Askari dan Ibu yang bernama Paida. Penulis memulai pendidikan formal SD Negeri 056 Lamasariang kemudian melanjutkan di SMP Negeri 5 Tinambung dan lulus pada tahun 2017, pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di SMK Negeri 1 Majene Jurusan Tata Busana dan lulus pada tahun 2020. Tahun 2020 pula penulis melanjutkan pendidikan tinggi melalui jalur UMPTKIN dan diterima di STAIN Majene Jurusan Tarbiyah dan keguruan prodi Pendidikan Agama Islam.

