

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS *AUGMENTED REALITY*
(AR) PADA MATA PELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI
KELAS X DI SMAN 1 MUNGKA, KAB. LIMA PULUH KOTA**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan untuk Memenuhi Salah Satu
Syarat dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.)
pada Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI)*



Oleh :

**DEA TWO ONEL PUTRI
NIM. 2214010152**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI)
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
IMAM BONJOL PADANG
1448 H / 2026 M**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dea Two Onel Putri

NIM : 2214010152

Tmp tgl lahir : Koto Baru Mungka / 12 Desember 2003

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar PAI Berbasis *Augmented Reality* (AR) pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas X di SMAN 1 Mungka, Kab. Lima Puluh Kota” adalah benar hasil karya saya; bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi atau karya yang sudah dipublikasikan dan atau pernah digunakan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang ataupun perguruan tinggi lainnya, kecuali bagian yang sumber informasinya telah dicantumkan sebagaimana semestinya.

Apabila kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini adalah plagiasi atau tidak orisinil, maka saya bersedia bahwa keabsahan skripsi dan gelar kesarjaan saya dibatalkan.

Padang, Juni 2026

Yang menyatakan

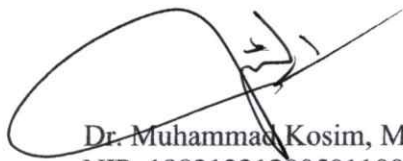


DEA TWO ONEL PUTRI
NIM.2214010152

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul berjudul “**Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Augmented Reality* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas X di SMAN 1 Mungka, Kab. Lima Puluh Kota**”, oleh Dea Two Onel Putri, NIM 2214010152, telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat disetujui untuk diajukan ke sidang *munaqasyah*.

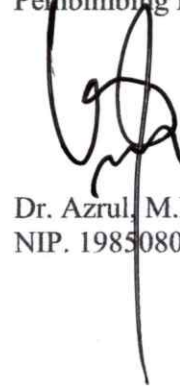
Pembimbing I



Dr. Muhammad Kosim, M.A.
NIP. 198212212005011001

Padang, 5 Juni 2026

Pembimbing II



Dr. Azrul, M.Pd
NIP. 198308012020121003

PENGESAHAN TIM PENGUJI MUNAQASYAH

Skripsi yang berjudul “**Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Augmented Reality* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas X SMAN 1 Mungka, Kab. Lima Puluh Kota**”, oleh **Dea Two Onel Putri**, NIM. **2214010152**, telah diuji dalam Sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang pada hari Jum’at, 19 Juni 2026 dan dinyatakan telah diterima sebagai salah satu syarat dalam mencapai gelar Sarjana Program Strata Satu (S-1) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam.

Tim Penguji:

Ketua

Dr. Muhammad Kosim, M.A.
NIP. 198212212005011001

Sekretaris

Dr. Azrul, M.Pd.
NIP. 198508012020121003

Anggota:

Penguji I

Dr. Zulvia Trinova, S.Ag., M.Pd
NIP. 197606012005012006

Penguji II

Rilci Kurnia Illahi, M.Pd
NIP. 199008252019031008

Penguji III

Dr. Muhammad Kosim, M.A.
NIP. 198212212005011001

Penguji IV

Dr. Azrul, M.Pd.
NIP. 198508012020121003

Mengesahkan

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang



Prof. Dr. Yasmadi, M. Ag
NIP. 197305172000031001

ABSTRAK

Dea Two Onel Putri, NIM 2214010152, berjudul “**Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Augmented Reality* (AR) pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas X SMAN 1 Mungka, Kab. Lima Puluh Kota**”. Skripsi: Pendidikan Agama Islam, Program Sarjana Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang, 2026.

Latar belakang penelitian ini adalah masih ditemukan yang dimana pendidik kurang bervariasi dalam menggunakan media pembelajaran yang mendukung peserta didik dalam pembelajaran. Hal ini mengakibatkan kurangnya semangat belajar peserta didik dan kemudian berpengaruh terhadap rendahnya hasil belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti berbasis *Augmented Reality* untuk kelas X.

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research and development* atau R&D). Model penelitian dan pengembangan yang akan menjadi acuan pada penelitian pengembangan ini adalah model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan aplikasi *assemblr edu* dan *canva*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket validitas, angket praktikalitas, dan instrument tes. Uji validitas produk dinilai oleh 3 orang validator ahli. Uji praktikalitas produk dinilai oleh guru PAI dan peserta didik kelas X sebagai pengguna media. Uji efektivitas dilakukan dengan memberikan tes kemampuan kepada peserta didik kelas X.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media berbasis *AR* telah memenuhi kriteria sangat valid dengan dengan rata-rata hasil uji validitas sebesar 97,42%, sangat praktis dengan rata-rata hasil uji praktikalitas oleh pendidik dan peserta didik sebesar 85,6% dan sangat efektif dengan rata-rata hasil uji efektivitas sebesar 75,76% selisih antara *pre-test* dan *post-test*.

Kata kunci: Bahan Ajar, Pendidikan Agama Islam (PAI), *Augmented Reality* (AR), *Assemblr Edu*, *Canva*, Model ADDIE.

ABSTRACT

Dea Two Onel Putri, Student ID Number 2214010152, Development of Augmented Reality Teaching Materials for Islamic Religious Education and Character Education Subjects for Class X at Mungka Public Senior High School no. 1 Lima Puluh Kota Regency. Thesis: Islamic Religious Education, Undergraduate Program, Imam Bonjol State Islamic University, Padang, 2026.

The background of this research is that educators still lack variety in using learning media that support students in learning. This results in a lack of enthusiasm for learning among students and then influences low student learning outcomes. This study aims to develop Augmented Reality-based teaching materials for Islamic Religious Education and Character Education for Grade X.

This research is a research and development (R&D) study. The research and development model used in this development research is the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model. The R&D applications used in this research and development are assemblr edu and canva. The instruments used in this study are a validity questionnaire, a practicality questionnaire, and a test instrument. The product validity test was assessed by three expert validators who assessed the AR-based teaching materials from various aspects, including learning media, material, and language. The practicality test was assessed by Islamic Religious Education (PAI) teachers and 10th-grade students as media users. The effectiveness test was conducted by administering a proficiency test to 10th-grade students.

The results showed that the AR-based media met the criteria of highly valid with an average validity test result of 97.42%, highly practical with an average practicality test result of 85.6% by teachers and students, and highly effective with an average effectiveness test result of 75.76%, based on the difference between the pre-test and post-test.

Keywords: *Teaching Materials, Islamic Religious Education (PAI), Augmented Reality (AR), Assemblr Edu, Canva, ADDIE Model.*

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah rabbil 'alamin segala puji dan rasa syukur atas kehadiran Allah *subhanahu wa ta'ala* yang tidak pernah berhenti mencurahkan rahmat dan karunia nya kepada semua hambanya, terutama kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar PAI Berbasis *Augmented Reality* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas X di SMAN 1 Mungka, Kab. Lima Puluh Kota”. Shalawat berangkaikan salam semoga selalu disampaikan kepada Baginda Nabi Muhammad *Shallallahu 'Alaihi wassalam*, yang telah mewasiatkan untuk senantiasa berpegang teguh kepada kedua pedoman yang ditinggalkan untuk umatnya, yaitu Al-qur'an dan *Sunnah* Rasulullah *Shalallahu 'Alaihi wassalam*.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini dapat diselesaikan berkat dari bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis berterima kasih kepada semua pihak yang secara langsung dan tidak langsung memberikan kontribusi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar, untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Muhammad Kosim, M.A. selaku pembimbing I dan Bapak Dr. Azrul, M.Pd. selaku pembimbing II sekaligus penasehat akademik (PA), yang telah memberikan bimbingan, arahan dan juga masukan dalam penyusunan skripsi.
2. Bapak Dr. Muhammad Zalnur, M.Ag selaku ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam dan Ibu Dwi Nur Umi Rahmawati, M.Pd selaku

sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam terima kasih atas segala kemudahan dalam setiap urusan dalam penyelesaian skripsi ananda.

3. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Imam Bonjol Padang dan jajarannya.
4. Bapak dan ibu dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Imam Bonjol Padang yang telah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat bagi ananda sebagai bekal untuk menyelesaikan skripsi ini, mulai dari awal perkuliahan sampai semester akhir. Serta para staf dan tata usaha yang berperan baik dan selalu membantu dan mempermudah ananda dalam urusan administrasi.
5. Ibu Dr. Zulvia Trinova, S.Ag., M.Pd, Ibu Dr Naila Hayati, S.Pd. I., M.A, selaku Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan dan sebagai validator media pembelajaran yang telah begitu baik kepada ananda, semoga ibu serta keluarga selalu diberikan kesehatan oleh Allah SWT.
6. Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah, Staf Tata Usaha dan Majelis Guru di SMAN 1 Mungka, Kab. Lima Puluh Kota yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian.

Teristimewa untuk kedua orang tua tercinta ananda yang paling ananda sayangi, cinta pertama (Ayah Ardisimon) dan pintu surgaku sang bidariku (Umi Marina Elsera S.Pd) yang telah membesarkan ananda hingga sampai dititik ini dengan hati yang ikhlas, tulus yang tiada tara dan kasih sayang tanpa batas. Terima kasih yang tak terhingga yang tak bisa dibalas dengan apapun atas segala doa, dukungan, motivasi dan semangat yang selalu ayah dan umi berikan setiap

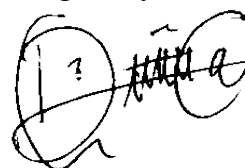
langkah kaki ananda hingga sampai saat ini. Terimakasih ananda persembahkan untuk kakak (Kakak Elmita Fitri Pritama, S.Pd) dan adik ananda (Adik Sera Tri Onel Putri).

Terimakasih ananda persembahkan untuk tante ananda (Neni Simarni) orang yang paling baik dan tersabar setelah umi ananda, yang telah menjadi bagian dari kehidupan ananda dan terima kasih sudah bersama selama penulisan. Terimakasih juga ananda persembahkan untuk sahabat penulis yaitu Syarifah Rahmatul 'Aini, terima kasih untuk setiap tawa yang menguatkan, cerita yang menemani, dan kebersamaan yang membuat segala lelah terasa lebih ringan. Kepada abang Yoga Fernando Husen dan Abang Andre Novriand Imran yang menjadi sosok abang bagi penulis yang memberikan dukungan, motivasi dan semangat kepada penulis. Kemudian rasa terima kasih kepada teman-teman dan semua pihak yang mendukung penulis yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis berharap menerima saran dan kritik dari pembaca untuk memperbaiki skripsi ini agar lebih baik. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat kepada semua pihak yang membacanya.

Padang, 5 Juni 2026

Yang Menyatakan



DEA TWO ONEL PUTRI
NIM. 2214010152

DAFTAR ISI

MOTTO

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI MUNAQASYAH.....	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GRAFIK	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	14
C. Rumusan Masalah	15
D. Batasan Masalah.....	15
E. Tujuan Penelitian.....	15
F. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan.....	16
G. Manfaat dan Kegunaan Pengembangan	17
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	18
I. Definisi Operasional.....	19
BAB II KAJIAN PUSTAKA	20
A. Kajian Teori.....	20
1. Media Pembelajaran	20
a. Pengertian Media Pembelajaran	20

b. Fungsi dan Kegunaan Media Pembelajaran	21
c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	22
d. Indikator Kelayakan Media Pembelajaran	23
2. Bahan Ajar PAI.....	24
a. Pengertian Bahan Ajar PAI	24
b. Karakteristik Bahan Ajar.....	24
3. Augmented Reality (AR)	25
a. Pengertian Augmented Reality (AR)	25
b. Kelebihan Augmented Reality (AR)	26
c. Kekurangan Augmented Reality (AR)	27
4. Kajian Tentang <i>Assemblr Edu</i>	27
a. Pengertian <i>Assemblr Edu</i>	27
b. Fitur dan Cara Kerja <i>Assemblr Edu</i>	29
c. Kelebihan <i>Assemblr Edu</i>	36
d. Kekurangan <i>Assemblr Edu</i>	37
5. Hasil Belajar	38
a. Pengertian Hasil Belajar	38
b. Bentuk-bentuk Hasil Belajar	39
c. Faktor Hasil Belajar.....	41
B. Penelitian Relevan.....	42
C. Kerangka Berfikir.....	45
BAB III METODE PENGEMBANGAN	46
A. Model Pengembangan	46
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	47
C. Uji Coba Produk.....	52

D. Subjek Uji Coba	55
E. Jenis Data	55
F. Instrumen Pengumpulan Data	55
G. Teknik Analisis Data.....	60
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	65
A. Hasil Penelitian	65
B. Hasil Uji Coba Produk	92
C. Pembahasan.....	100
D. Keterbatasan Penelitian.....	108
BAB V PENUTUP.....	110
A. Kesimpulan.....	110
B. Saran.....	111
DAFTAR PUSTAKA.....	113
LAMPIRAN.....	119

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Nilai Ujian Semester Siswa Kelas X SMAN 1 Mungka, Kab.Lima Puluh Kota TP. 2025/2026.....	11
Tabel 3. 1 Model Pengembangan ADDIE	46
Tabel 3. 2 Instrumen Pengumpulan Data	55
Tabel 3. 3 Kategori Penilaian Validator.....	61
Tabel 3. 4 Kriteria Validitas.....	62
Tabel 3. 5 Kategori Penilaian Praktikalitas.....	63
Tabel 3. 6 Kategori Presentase Praktikalitas.....	64
Tabel 3. 7 Tabel Nilai Gain.....	64
Tabel 4. 1 Analisis Kompetensi Asuransi, Bank, Koperasi Syariah untuk Perekonomian Umat dan Bisnis yang Masalahah.....	67
Tabel 4. 2 Tujuan Pembelajaran.....	68
Tabel 4. 3 Hasil Analisis Fasilitas dan Lingkungan Sekolah.....	68
Tabel 4. 4 Kisi-kisi Desain Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality...	69
Tabel 4. 5 Langkah-langkah Pembuatan Bahan Ajar Berbasih AR.....	73
Tabel 4. 6 Daftar Nama Validator Produk	79
Tabel 4. 7 Tampilan Media Sebelum dan Sesudah Revisi.....	85
Tabel 4. 8 Hasil Uji Soal <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	90
Tabel 4. 9 Nilai Kevalidan dari Ahli Media.....	92
Tabel 4. 10 Nilai Kevalidan dari Ahli Media berbasis AR.....	93
Tabel 4. 11 Nilai Kevalidan dari Ahli Materi	94
Tabel 4. 12 Nilai Kevalidan dari Ahli Bahasa	95
Tabel 4. 13 Analisis Praktikalitas Pendidik	97
Tabel 4. 14 Analisis Praktikalitas Peserta Didik.....	98
Tabel 4. 15 Analisis Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	100
Tabel 4. 16 Analisis Hasil Uji N-Gain <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	100

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4. 1 Uji Validitas Media Pembelajaran.....	80
Grafik 4. 2 Uji Validasi Media Bahan Ajar Berbasis <i>Augmented Reality</i>	81
Grafik 4. 3 Uji Validitas Materi	82
Grafik 4. 4 Uji Validitas Soal Tes Efektivitas.....	83
Grafik 4. 5 Uji Validitas Bahasa	84
Grafik 4. 6 Uji Praktikalitas oleh Pendidik	88
Grafik 4. 7 Uji Praktikalitas Peserta Didik	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerucut Dale	8
Gambar 2. 1 Logo Aplikasi <i>Assemblr Edu</i>	29
Gambar 2. 2 Langkah Mengakses Aplikasi <i>Assemblr Edu</i> (1)	30
Gambar 2. 3 Langkah Mengakses Aplikasi <i>Assemblr Edu</i> (2)	31
Gambar 2. 4 Fitur “Kelas” di Aplikasi <i>Assemblr Edu</i>	32
Gambar 2. 5 Fitur “Topik” di Aplikasi <i>Assemblr Edu</i>	33
Gambar 2. 6 Fitur “Scan” di Aplikasi <i>Assemblr Edu</i>	34
Gambar 2. 7 Fitur “Tamu” di Aplikasi <i>Assemblr Edu</i>	35
Gambar 2. 8 Bagan Kerangka	45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keputusan Pembimbing	120
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian UIN Imam Bonjol Padang	121
Lampiran 3. Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan Provinsi	122
Lampiran 4. Surat Izin Penelitian SMAN 1 Mungka.....	123
Lampiran 5. Surat Keterangan Telah Penelitian	124
Lampiran 6. Surat Permohonan Validator	125
Lampiran 7. Daftar Nama Validator	128
Lampiran 8. Kisi-kisi Angket Validasi Produk.....	129
Lampiran 9. Lembar Angket Validasi.....	131
Lampiran 10. Analisis Angket Validitas Media Pembelajaran.....	149
Lampiran 11. Analisis Angket Validitas Media berbasis AR.....	149
Lampiran 12. Analisis Angket Validasi Materi	150
Lampiran 13. Analisis Angket Validitas Soal Uji Efektivitas	150
Lampiran 14. Analisis Angket Validitas Bahasa	151
Lampiran 15. Kisi-kisi Praktikalitas Pendidik	152
Lampiran 16. Kisi-kisi Praktikalitas Peserta Didik.....	152
Lampiran 17. Praktikalitas Respon Pendidik	153
Lampiran 18. Praktikalitas Respon Peserta Didik.....	155
Lampiran 19. Analisis Angket Praktikalitas Pendidik	169
Lampiran 20. Analisis Angket Praktikalitas Peserta Didik.....	170
Lampiran 21. Kisi-kisi Soal Uji Efektivitas	171
Lampiran 22. Lembar Soal <i>Pre-test</i>	179
Lampiran 23. Lembar Soal <i>Post-test</i>	184
Lampiran 24. Analisis Soal Uji Efektivitas.....	189
Lampiran 25. Analisis Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	190
Lampiran 26. Analisis Hasil Uji N-Gain <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	191
Lampiran 27. Media Bahan Ajar Berbasis <i>AR</i>	192
Lampiran 28. Dokumentasi Penelitian	194