

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses pembelajaran harus diciptakan menjadi suasana yang terinteraktif bagi siswa. Dengan begitu memungkinkan siswa mencapai hasil belajar yang memuaskan dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pendidik merupakan unsur utama dalam mempersiapkan proses belajar mengajar yang baik, mulai dari tahap pemilihan strategi pembelajaran hingga tahap evaluasi pelaksanaan pembelajaran. Oleh karena itu, pemilihan strategi pembelajaran harus sesuai dengan karakteristik siswa dan materi pelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar hendaknya diperhatikan bagaimana cara memberikan materi yang menyenangkan agar siswa tidak merasa tertekan atau bosan dalam belajar.

Proses pembelajaran ini didasarkan pada prinsip pemberian layanan dan pengajaran yang baik. Nabi Muhammad SAW menyarankan pendekatan yang baik dan dengan cara yang lebih baik kepada siswa tanpa ada rasa paksaan, sesuai firman Allah SWT. Q.S An-Nahl: 125, yakni:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ
أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

Artinya: “Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu dialah yang paling tahu

siapa yang tersesat dari jalannya dan Dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat petunjuk” (Depertemen Agama RI, 2014)

Tafsir Ibnu Katsir menjelaskan bahwa:

Allah SWT menyeru nabi Muhammad untuk mengajarkan umatnya ke jalan tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik serta berdebat dengan cara yang lebih baik tanpa ada rasa paksaan sedikitpun. Sesungguhnya tuhanmu dialah yang paling tahu siapa yang tersesat dari jalan nya dan dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat petunjuk. (Taufik, Tata, 2017)

Sesuai dengan tafsir di atas, sebagai pendidik dan calon pendidik perlu meneladani sikap Rasulullah SAW. dan melakukan pendekatan yang baik kepada peserta didik sehingga terciptanya pembelajaran yang menyenangkan sesuai yang diinginkan oleh peserta didik.

Kegiatan pendidikan dan pembelajaran dapat berlangsung dengan menyenangkan, maka langkah-langkah pembelajaran harus dilaksanakan dan diamalkan dalam jangka waktu yang lama sesuai dengan keinginan siswa. Dengan harapan hasil belajar siswa dapat tercapai dengan memuaskan sesuai dengan tujuan pembelajarannya. Hasil belajar siswa baru diketahui setelah proses belajar mengajar selesai. “Hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Dari sudut pandang guru, pembelajaran diakhiri dengan evaluasi hasil belajar, namun dari sudut pandang siswa, hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam pelaksanaannya dari proses pembelajaran” (Fatirani, Herneta, 2021). Dari pendapat di atas

dapat disimpulkan bahwa hasil belajar mewakili kinerja baik yang diberikan siswa sebagai hasil interaksi pembelajaran.

Media pembelajaran berguna dalam kegiatan pembelajaran. Namun kedudukan media dalam kegiatan belajar mengajar tidak dapat dipisahkan dari perangkat pembelajaran yang lain, dengan kata lain semuanya saling berhubungan satu sama lain. Didalam proses pembelajaran, media dipergunakan untuk menstimulus peserta didik guna mendapatkan pemahaman materi pembelajaran dengan gampang. Dengan adanya media pembelajaran, efektivitas dan mutu pendidikan akan lebih mudah tercapai (Kustandi, Cecep dan Daddy Darmawan;, 2020).

Dalam proses pembelajaran kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Agar proses belajar mengajar dengan media pembelajaran dapat berhasil dengan baik, siswa sebaiknya diajak untuk memanfaatkan semua alat inderanya. Guru berupaya memberikan rangsangan yang dapat diproses dengan berbagai indera. (Rejeki; Adnan, M. Fachri; Siregar, Pariang Sonang;, 2020). Salah satu pemanfaatan media yaitu dengan menggunakan perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam bidang pendidikan adalah media pembelajaran yang berbasis *Augmented Reality*, yang dimana hal tersebut belum banyak digunakan oleh para tenaga pendidik dalam proses belajar mengajar mereka.

Media berbasis *Augmented Reality* memiliki tujuan menambah

keinginan siswa dalam belajar dan memberikan pemahaman sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti secara teori dan praktiknya. *Augmented-Reality* (AR) merupakan teknologi yang dapat menggabungkan benda 2D ataupun 3D dengan dunia nyata di real time (waktu nyata). Untuk membuat *Augmented Reality* (AR), terdapat beberapa aplikasi yang bisa membantu dan memudahkan penggunaannya, salah satunya *Assemblr Edu*. *Assemblr Edu* merupakan aplikasi yang berasal dari Indonesia dan termasuk salah satu aplikasi yang pengoperasiannya sangat mudah, sehingga tepat jika digunakan oleh pemula yang baru belajar.

Penggunaan media pembelajaran berbasis 3D akan memberikan peserta didik pengalaman belajar yang bermakna dan menarik. Pembelajaran menggunakan 3D yang didesain semenarik mungkin dapat melibatkan indera penglihatan, dan pendengaran, dapat dilakukan secara kolaboratif serta dapat dilihat dari segala arah (Akhmad Sugiarto, 2022). Sedangkan *Augmented Reality* (AR) merupakan media tiga dimensinya yang memungkinkan objek abstrak divisualisasikan dan ditampilkan di sekitar kita seolah olah itu nyata (Fitri Sylvia; Billyardi Ramdhan; Sistiana Windyariani, 2021). Pendekatan menggunakan *Augmented Reality* ini dapat mengatasi keterbatasan metode konvensional, dan juga mempersiapkan siswa Indonesia untuk memenuhi tuntutan Kurikulum Merdeka melalui pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi (Trinova, 2026).

Peneliti membuat media AR menggunakan aplikasi *Assemblr Edu* untuk

digunakan dalam pembuatan media PAI ini, karena aset 3 dimensi sudah disediakan tinggal merangkai sesuai keinginan, atau bisa mencari gambar dari 3 dimensi di web penyedia, kemudian di edit di *Assemblr Studio*. Dengan adanya fitur tersebut *Assemblr Edu* menjadi pilihan para guru dan peserta didik untuk menggunakannya. AR *Assemblr Edu* juga menyediakan aplikasi desktop di komputer atau laptop untuk lebih optimal dalam pembuatan media 3 dimensi.

Dengan seiringnya pertumbuhan teknologi yang semakin maju dalam setiap kehidupan manusia, maka penggunaan teknologi terkini dalam pendidikan juga harus terjadi. Hal ini tentunya bertujuan untuk membuat proses pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik dan bervariasi. Penggunaan media berbasis *Augmented Reality* ini akan membuat siswa lebih mendalami lagi materi yang mereka pelajari, Penggunaan media berbasis *Augmented Reality* dengan memanfaatkan aplikasi *Assemblr Edu* di pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Dalam pembelajaran tersebut dengan jelas divisualisasikan dalam bentuk tiga dimensi melalui aplikasi *Augmented Reality*, sehingga dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan memberikan motivasi tersendiri bagi siswa untuk mempelajarinya. Media *Augmented Reality* memiliki tujuan menambah keinginan siswa dalam belajar dan memberikan pemahaman sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti secara teori dan praktiknya.

Penulis melakukan observasi awal ke sekolah SMAN 1 Mungka, Kab. Lima Puluh Kota, dengan melakukan wawancara dengan beberapa siswa kelas X, penulis menemukan fakta lapangan bahwa kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas X SMAN 1 Mungka, Kab. Lima Puluh Kota dinilai masih kurang menarik karena guru masih kurang memanfaatkan media pembelajaran, salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa tersebut adalah kurangnya minat dan ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, kurangnya pemanfaatan *smartphone* sebagai media pembelajaran yang interaktif sehingga membuat siswa menggunakan *smartphone* sebagai mainan saat pembelajaran berlangsung, kurang bervariasinya media pembelajaran yang digunakan oleh guru sehingga guru hanya terfokus pada buku paket saja sebagai sumber mengajar, hal itu membuat siswa merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran yang berlangsung.

Terutama pada materi tentang Asuransi, Bank, Koperasi Syariah untuk Perekonomian Umat dan Bisnis yang Masalahah, materi ini termasuk dalam bagian dari fikih muamalah yang dimana kalau dalam penyampaianya masih dominan menggunakan metode ceramah yang bisa membuat peserta didik cepat merasa bosan dan kurang memahaminya. Hal tersebut akan berdampak pada kurangnya rasa ketertarikan peserta didik untuk memperhatikan apalagi untuk memahami sebuah pokok pembahasan. Kedepannya hal ini akan mempengaruhi pemahaman mereka terhadap materi yang disajikan. Situasi belajar seperti ini membuat peserta didik menjadi pasif. Sese kali guru

memberikan beberapa pertanyaan kepada peserta didiknya setelah menjelaskan suatu materi, namun hanya sedikit peserta didik yang memberikan respon. Beberapa peserta didik lain cenderung tidak memperhatikan guru ketika sedang menjelaskan materi. Jadi sebagai guru diharuskan bisa membuat suasana kelas yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik, agar mereka dengan senang hati mengikuti proses belajar mengejar dikelas.

Bahan ajar berbasis *Augmented Reality* ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada mata pelajaran PAI dan Budi Perkeri salah satunya materi yang membahas tentang Asuransi, Bank, Koperasi Syariah untuk Perekonomian Umat dan Bisnis yang Maslahah, karena setelah membaca beberapa jurnal dan hasil-hasil penelitian terdahulu yang membahas tentang pengembangan bahan ajar berbasis *Augmented Reality* ditemukan bahwa penggunaan media ini sangat mendukung proses belajar mengajar. Contohnya penelitian yang dilakukan oleh Kristina, Yevin pada tahun 2023 dijelaskan bahwa dia mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis *Augmented Reality* pada materi bangun ruang sisi datar. Hasil penelitiannya menjelaskan bahwa pengembangan ini berupa software yang bisa dioperasikan melalui android. Untuk hasil pengujian kelayakan diperoleh sebesar 86,11% dari uji materi, 93,18% dari uji media, dan 82,22% dari uji pengguna sehingga diperoleh presentase rata-rata dari data tersebut sebesar 87,17% dimana termasuk dalam kategori layak. Jadi, dapat disimpulkan bahwasanya mengembangkan media pembelajaran berbasis augmeneted

reality dalam proses belajar mengajar dapat membantu dan mempermudah peserta didik memahami pelajaran serta mendukung lancarnya proses belajar mengajar (Kristina, Yevin;, 2023).

Penelitian pada tahun 2023 dijelaskan bahwasanya dikembangkan perangkat pembelajaran sastra berbantuan media *Augmented Reality* (AR). Perangkat pembelajaran tersebut meliputi media, bahan ajar, dan instrumen penilaian yang menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran sastra berbantu media *Augmented Reality* tersebut tervalidasi sangat layak (85%) dengan kategori tingkat kepraktisan tinggi (93%). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa dari penelitian pengembangan perangkat pembelajaran berbantuan



Gambar 1.1 Kerucut Pengalaman oleh Edgar Dale

Dapat dihubungkan juga dengan teori media yang dikemukakan oleh Edgar Dale melalui konsep *cone of experience*, teori ini menekankan bahwa semakin konkret pengalaman belajar yang diterima peserta didik, maka semakin tinggi pemahaman dan daya ingat mereka terhadap materi. Dalam penelitian ini, penggunaan bahan ajar berbasis AR pada materi Asuransi, Bank, Koperasi Syariah untuk Perekonomian Umat dan Bisnis yang Masalahah menjadi relevan karena AR mampu menghadirkan materi secara visual dan interaktif. Peserta didik tidak hanya membaca teks atau melihat gambar dua dimensi, tetapi dapat mengamati materi seolah-olah nyata melalui perangkat digital. Hal ini sesuai dengan teori Dale yang menempatkan pengalaman visual langsung dan simulasi pada tingkat pengalaman belajar yang lebih konkret dibandingkan metode ceramah atau membaca saja.

Menurut kerucut pengalaman Edgar Dale, pembelajaran yang hanya mengandalkan simbol verbal berada pada tingkat abstrak, sedangkan media visual, demonstrasi, dan pengalaman tiruan berada pada tingkat yang lebih efektif dalam membangun pemahaman. Bahan ajar AR termasuk dalam kategori pengalaman visual dan simulatif karena memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan media belajar yang telah disediakan. Dengan demikian, siswa dapat lebih mudah memahami konteks yang dibahas pada materi, meningkatkan minat belajar, serta memperkuat retensi materi.

Selain itu, integrasi AR dalam pembelajaran Asuransi, Bank, Koperasi Syariah untuk Perekonomian Umat dan Bisnis yang Masalahah juga mendukung pembelajaran yang lebih aktif dan berpusat pada siswa. Peserta

didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih mendalam karena mereka dapat mengeksplorasi materi secara mandiri. Kondisi ini sejalan dengan pandangan Dale bahwa keterlibatan multisensori dalam pembelajaran akan meningkatkan efektivitas proses belajar. Oleh karena itu, teori media Dale dapat menjadi landasan teoritis yang kuat dalam penelitian ini karena penggunaan bahan ajar berbasis AR mampu mengubah materi Asuransi, Bank, Koperasi Syariah untuk Perekonomian Umat dan Bisnis yang Masalah yang bersifat abstrak dan tekstual menjadi pengalaman belajar yang lebih konkret, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik.

Jadi, dapat disimpulkan bahwasannya mempelajari materi tentang perekonomian islam dengan menggunakan bahan ajar berbasis AR ini sangat mendukung proses belajar siswa, karena dengan AR inilah siswa belajar sekaligus bisa melihat visualisasi dari materi yang dijelaskan oleh guru, sehingga dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan memberikan motivasi tersendiri bagi siswa untuk mempelajarinya yang membuat mereka menjadi antusias untuk belajar.

Hasil wawancara pertama diketahui bahwa nilai hasil belajar Kelas X SMAN 1 Mungka, Kab. Lima Puluh Kota pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti masih rendah. Hal ini terlihat dari data hasil ujian semester tahun ajaran 2025/2026 seperti terlihat pada Tabel 1.1:

Tabel 1. 1 Nilai Ujian Semester Siswa Kelas X SMAN 1 Mungka, Kab.Lima Puluh Kota TP. 2025/2026

No	Nilai	Kategori	Jumlah	Persentase
1	< 75	Rendah	20	61%
2	> 75	Tinggi	13	39%
Jumlah			33	100%

Sumber :Data Nilai SMAN 1 Mungka, Kab. Lima Puluh Kota TP. 2025/2026

Berdasarkan data yang diperoleh di atas terlihat jelas bahwa masih banyak peserta didik yang nilai Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Rendah atau dengan kata lain peserta didik yang nilainya dibawah 75 lebih banyak dibandingkan dengan peserta didik yang nilainya di atas 75. Yakni hanya 39% atau 13 peserta didik yang tuntas dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, dan 61% atau 20 peserta didik yang tidak tuntas dari keseluruhan 33 peserta didik. Terlihat jelas bahwa nilai hasil peserta didik yang rendah lebih besar daripada peserta didik yang mendapatkan nilai tinggi atau di atas 75.

Dari hasil wawancara yang penulis lakukan dengan guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMAN 1 Mungka, Kab. Lima Puluh Kota menyatakan bahwasanya di sekolah tersebut sudah diperbolehkan menggunakan *smartphone* di lingkungan sekolah. Peserta didik di SMAN 1 Mungka, Kab. Lima Puluh Kota hampir semuanya sudah memiliki *smartphone*, dan juga dari observasi yang penulis lakukan, ditemukan bahwa pemahaman peserta didik di SMAN 1 Mungka, Kab. Lima Puluh Kota terhadap teknologi sudah tinggi. Oleh karena itu sangat besar kemungkinan keberhasilan dan kelancaran bagi penulis untuk mengembangkan bahan ajar berbasis *Augmented Reality* terutama bahan ajar Pendidikan Agama Islam

dan Budi Pekerti di sekolah ini.

Berdasarkan data yang terkumpul di SMAN 1 Mungka, Kab. Lima Puluh Kota kasus tersebut didasari oleh informasi bahwa banyak hal yang mempengaruhi situasi belajar siswa di kelas dan hasil belajar peserta didik secara umum masih kurang memuaskan. Yang dimana dapat dilihat dari kebijakan sekolah yang sudah memperbolehkan peserta didik untuk membawa *smartphone* ke sekolah seharusnya bisa mendukung proses pembelajaran dan memudahkan guru untuk mengajarkan atau menyampaikan pembelajaran. Di SMAN 1 Mungka, Kab. Lima Puluh Kota beberapa guru disana sudah memanfaatkan perkembangan teknologi seperti beberapa guru disana sudah menggunakan *PowerPoint Presentation* (PPT) dalam penyampaian materi, hingga penayangan video animasi menggunakan infokus. Tetapi hal ini masih belum bisa membuat para peserta didik untuk fokus dan mudah memahami materi terutama pada materi tentang Asuransi, Bank, Koperasi Syariah untuk Perekonomian Umat dan Bisnis yang Masalah tersebut karena peserta didik merasa bahwa teknik pembelajaran seperti itu membosankan. Oleh karena itu, penulis memerlukan strategi pembelajaran yang tepat yang mendorong partisipasi peserta didik secara penuh, aktif, dan terlibat. Strategi ini dapat digunakan untuk membantu peserta didik belajar lebih aktif dan menyenangkan, serta tidak ragu atau segan untuk mengajukan pertanyaan yang kurang jelas kepada guru.

Memahami berbagai masalah yang muncul di atas, maka bisa diterapkan solusi pembelajaran yang mana diharapkan dapat meningkatkan

hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik. Oleh karena itu, dalam penelitian ini dilakukan pengembangan bahan ajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti berbasis *Augmented Reality* menggunakan aplikasi *Assemblr Edu* dikarenakan *Augmented Reality (AR)* merupakan teknologi yang memungkinkan pengguna melihat kombinasi objek nyata dan virtual dalam lingkungan nyata dan real-time (Elsa Patricia Senduk, Alicia A. E. Sinsuw, Stanley D. S. Karouw, 2016). Alasan mengembangkan bahan ajar PAI berbasis *Augmented Reality* ini karena *Augmented Reality* ini adalah suatu perkembangan teknologi yang baru dan dapat menunjang kelancaran proses belajar mengajar. Dengan begitu *Augmented Reality* perlu diperkenalkan kepada para guru di SMAN 1 Mungka, Kab. Lima Puluh Kota terutama pada guru PAI agar guru tersebut tidak hanya berfokus menggunakan alternatif PPT dan penayangan video lagi.

Berdasarkan latar belakang di atas, dalam mengatasi perilaku siswa kelas X SMAN 1 Mungka, Kab. Lima Puluh Kota, dan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality (AR)* dapat menggunakan aplikasi *Assemblr Edu*. Upaya yang dilakukan adalah dengan merancang sebuah produk bahan ajar Pendidikan Agama Islam untuk peserta didik yang berbasis *Augmented Reality (AR)* dengan memanfaatkan aplikasi *Assemblr Edu*. Melalui produk tersebut diharapkan tujuan pembelajaran yang telah dirancang dapat tercapai serta dapat meningkatkan aktivitas peserta didik agar peserta didik tidak merasa jenuh di kelas dan meningkatkan relasi teman sebaya melalui

interaksi di kelas. Dengan adanya problematika di atas, maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar PAI Berbasis *Augmented Reality (AR)* Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di Kelas X SMAN 1 Mungka, Kab. Lima Puluh Kota”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, berikut adalah identifikasi masalah dalam penelitian ini:

1. Guru di SMAN 1 Mungka, Kab. Lima Puluh Kota masih menggunakan PPT dan penayangan video animasi dalam pemanfaatan teknologi yang ada di sekolah.
2. Kebijakan sekolah di SMAN 1 Mungka, Kab. Lima Puluh Kota sudah memperbolehkan peserta didiknya untuk membawa smartphone ke sekolah
3. Kurangnya rasa ketertarikan peserta didik untuk memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan oleh pendidik.
4. Rendahnya hasil belajar peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Mungka, Kab. Lima Puluh Kota pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dikarenakan peserta didik kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran
5. Proses belajar yang kurang menarik, maka dari itu dibutuhkan media yang menyenangkan, kreatif dan inovatif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik X.

C. Rumusan Masalah

Bersandarkan uraian latar belakang masalah sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana pengembangan bahan ajar PAI berbasis *Augmented Reality (AR)* yang valid, praktis dan efektif dapat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas X SMAN 1 Mungka, Kab. Lima Puluh Kota?

D. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, agar penelitian ini terarah dan tidak terlalu luas jangkauannya, maka penelitian ini difokuskan kepada:

1. Pembelajaran berbasis *Augmented Reality (AR)* pada pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X di SMAN 1 Mungka, Kab. Lima Puluh Kota hanya difokuskan pada penggunaan aplikasi *Assemblr Edu*
2. Penelitian ini dilaksanakan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi “Asuransi, Bank, Koperasi Syariah untuk Perekonomian Umat dan Bisnis yang Maslahah”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, diperoleh tujuan dilaksanakannya penelitian ini:

1. Untuk membuat pengembangan bahan ajar PAI berbasis *Augmented Reality (AR)* menggunakan *Assemblr Edu* pada bab Asuransi, Bank, Koperasi Syariah untuk Perekonomian Umat dan Bisnis yang Maslahah di kelas X SMAN 1 Mungka, Kab. Lima Puluh Kota.
2. Untuk mengetahui validitas dan praktikalitas pengembangan bahan ajar

PAI berbasis *Augmented Reality* (AR) menggunakan *Assemblr Edu* pada bab Asuransi, Bank, Koperasi Syariah untuk Perekonomian Umat dan Bisnis yang Masalahah di kelas X SMAN 1 Mungka, Kab. Lima Puluh Kota dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Untuk mengetahui efektivitas pengembangan bahan ajar PAI berbasis *Augmented Reality* (AR) menggunakan *Assemblr Edu* di Kelas X SMAN 1 Mungka, Kab. Lima Puluh Kota dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

F. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan

Dalam perancangan media bahan ajar ini, diharapkan dapat menghasilkan produk dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan berupa bahan ajar PAI interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) menggunakan aplikasi *Assemblr Edu*.
2. Bahan ajar PAI interaktif ini menyajikan materi tentang pada bab Asuransi, Bank, Koperasi Syariah untuk Perekonomian Umat dan Bisnis yang Masalahah yang berbasis *Augmented Reality* (AR).
3. Produk berupa bahan ajar PAI yang dikembangkan untuk membantu siswa dalam belajar agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa berupa pemahaman materi pada bab Asuransi, Bank, Koperasi Syariah untuk Perekonomian Umat dan Bisnis yang Masalahah.
4. Bahan ajar PAI interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) ini digunakan sebagai bahan ajar tambahan untuk membantu guru dalam proses pembelajaran yang interaktif dan inovatif.
5. Bahan ajar PAI interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) disusun

menjadi produk bahan ajar PAI yang bersifat menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini serta inovasi dalam pengimplementasian kurikulum.

G. Manfaat dan Kegunaan Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

- a. Digunakan untuk memperbanyak wawasan pengetahuan dan informasi terbaru terkait penggunaan media pembelajaran
- b. Digunakan sebagai rujukan tambahan bagi sumber keilmuan, khususnya pada lingkungan lembaga pendidikan SMA Negeri 1 Mungka.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Sekolah sebagai penentu kebijakan dapat membangun kondisi serta situasi ruang kelas yang lebih kondusif bagi seluruh peserta didik sehingga dapat tercipta pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMA Negeri 1 Mungka.

b. Bagi Guru

Guru sebagai motivator dalam meningkatkan kualitas mengajar guru, terutama dalam memanfaatkan media pembelajaran yang variatif dan inovatif.

c. Bagi Siswa

Siswa dapat mentransfer keterampilan dan pengetahuannya serta meningkatkan pemahamannya terutama pada mata pelajaran PAI dan Budi

Pekerti

d. Bagi Institusi Pendidikan

Dapat memberikan inovasi baru terkait penerapan media pembelajaran pada pembelajaran PAI serta dapat dijadikan sebagai rujukan bagi peneliti selanjutnya.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan bahan ajar PAI interaktif berbasis *Augmented Reality (AR)*, yaitu:

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

- a. Bahan Ajar PAI interaktif berbasis *AR* menggunakan *Assemblr Edu* ini mampu membantu guru PAI dalam menerapkan pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Assemblr Edu*.
- b. Bahan ajar PAI ini dapat memberikan wawasan dan pengalaman, kepada guru dalam mengaplikasikan inovasi pembelajaran berbasis *AR* menggunakan *Assemblr Edu*.
- c. Bahan ajar PAI ini dilengkapi dengan materi berbasis *AR* menggunakan *Assemblr Edu* sehingga siswa dan guru dapat menggunakannya dengan mudah.
- d. Media ini dapat membantu siswa untuk memahami materi pelajaran. memperoleh rangkuman materi yang tertinggal, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan pengalaman belajar yang nyata melalui materi yang disajikan *3D/ Augmented Reality*.

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

- a. Produk yang dihasilkan berupa bahan ajar PAI interaktif berbasis *Augmented Reality* menggunakan *Assemblr Edu* yang terbatas pada mata pelajaran PAI kelas X bab Asuransi, Bank, Koperasi Syariah untuk Perekonomian Umat dan Bisnis yang Masalahah.
- b. Populasi penelitian terbatas pada siswa kelas X yang berjumlah 33 peserta didik untuk kelas uji efektivitas dan 7 peserta didik untuk uji praktikalitas.

I. Definisi Operasional

1. Bahan Ajar PAI Berbasis *Augmented Reality*

Bahan ajar PAI berbasis *Augmented Reality* ini merupakan sebuah bahan ajar yang dipakai dalam mata pelajaran PAI yang di desain berbasis *Augmented Reality*. Seperti yang diketahui, *Augmented Reality* adalah Teknologi yang menggabungkan dunia nyata dengan konten digital. *AR* ini dapat ditambihkan di layar *smartphone* atau kacamata *AR*. Cara kerja *AR* yaitu menggunakan perangkat keras seperti kamera, sensor, dan layar. Menggunakan perangkat lunak untuk menjalankan sistem terhadap perangkat keras dan menggunakan aplikasi *AR* untuk menyimpan program kerja perangkat lunak. Didalam penelitian ini saya menggunakan aplikasi *Assemblr Edu* dalam menyimpan program kerja perangkat lunak.