

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI-BP
BERBASIS *AUGMENTED REALITY* (AR) PADA BAB
PERAN DAN KETELADANAN TOKOH ULAMA ISLAM
DI INDONESIA KELAS XI SMA NEGERI 3
PANYABUNGAN**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Mencapai Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam

Oleh:

Tuti Alawiyah
NIM. 21010006

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
MANDAILING NATAL
TAHUN 2025**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tuti Alawiyah
NIM : 21010006
Tempat/Tgl. Lahir : Jorong Taming Batahan, 15 Desember 2002
Pekerjaan : Mahasiswa
Alamat : Jorong Taming Batahan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang berjudul **"Pengembangan Media Pembelajaran PAI-BP Berbasis Augmented Reality (AR) Pda BAB Peran dan Keteladanan Tokoh Ulama Islam di Indonesia Kelas XI SMA Negeri 3 Panyabungan"** adalah benar karya asli saya, kecuali kutipan-kutipan yang disebutkan sumbernya.

Apabila terjadi kesalahan dan kekeliruan di dalamnya, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat dengan sesungguhnya.

Panyabungan, Agustus 2025
Yang membuat pernyataan

The block contains a handwritten signature in black ink over a red official stamp. The stamp is rectangular and contains the text 'KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KULTUR' at the top, 'JABATAN KEPALA' in the middle, and '2104AMX413808109' at the bottom. To the right of the stamp, there is a handwritten letter 'S'.

Tuti Alawiyah
NIM: 21010006

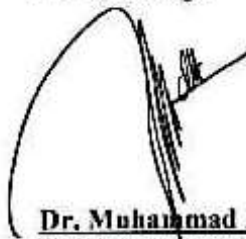
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing skripsi atas nama Tuti Alawiyah, NIM. 21010006 dengan judul: ***“Pengembangan Media Pembelajaran PAI-BP Berbasis *Augmented Reality* (AR) pada BAB Peran dan Keteladanan Tokoh Ulama Islam di Indonesia Kelas XI SMA Negeri 3 Panyabungan”*** memandang bahwa skripsi yang bersangkutan telah memenuhi syarat untuk diajukan ke sidang munaqasyah.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Panyabungan, Agustus 2025

Pembimbing I



Dr. Muhammad Iqbal, M. Pd. I
NIP.198506262019031005

Pembimbing II

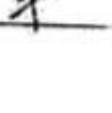


Dr. Syamsiah Depalina Siregar, M. Pd
NIP.198609192019082001

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi ini berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran PAI-HP berbasis *Augmented Reality* (AR) Pada Bah Peran dan Keteladanan Tokoh Ulama Islam di Indonesia Kelas XI SMA Negeri 3 Panyabungan" a.n Tuti Alawiyah, NIM. 21010006, Program Studi Pendidikan Agama Islam telah dimunafasyahkan dalam sidang munafasyah Program Sarjana Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Mandailing Natal, pada tanggal 11 September 2025.

Demikianlah persetujuan ini untuk dapat digunakan seperlunya.

No	Nama/NIP Penguji	Jabatan dalam Tim	Tanda Tangan	Tanggal Persetujuan
1	Dr. H. Kasman, S.Pd, M.A NIP. 197007191997121001	Ketua/Penguji I		11/09/2025
2	Dr. Rohman, M.Pd NIP. 199306272019031011	Sekretaris/Penguji II		25/09/2025
3	Dr. Muhammad Iqbal, M.Pd, I NIP. 198506262019031005	Penguji III		10/09/2025
4	Dr. Syamsiah Depalina Siregar, M.Pd NIP. 198609192019082001	Penguji IV		20/09/2025

Mandailing Natal,

2025

Mengetahui

Ketua STAIN Mandailing Natal



Prof. Dr. Sumner Stella Harahap, M. Ag
NIP. 197203132003121002

ABSTRAK

Tuti Alawiyah (21010006). Pengembangan Media Pembelajaran PAI-BP Berbasis *Augmented Reality* (AR) Pada Bab Peran Dan Keteladanan Tokoh Islam Di Indonesia Kelas XI SMA Negeri 3 Panyabungan. Penelitian ini bertujuan untuk menunjukkan bahwa sebelum adanya Media pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* (AR) kelas XI di SMA Negeri 3 Panyabungan kurang fokus dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh penggunaan buku ajar yang sangat tekstual dan media pembelajaran yang kurang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dengan ini penelitian bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran PAI-BP berbasis *Augmented Reality* (AR) Pada bab Peran dan Keteladanan Tokoh Ulama Islam di Indonesia kelas XI SMA Negeri 3 Panyabungan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri atas tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang diperoleh melalui observasi, wawancara dan dokumentasi, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari angket validasi ahli dan uji coba terbatas terhadap guru dan peserta didik. Subjek penelitian ini meliputi guru PAI-BP kelas XI, 30 peserta didik kelas XI, serta ahli materi dan media. Setelah melalui tahap uji validitas dan praktikalitas, peneliti menemukan bahwa baik guru maupun peserta didik menunjukkan peningkatan keaktifan dalam proses pembelajaran. Hal ini ditandai dengan munculnya interaksi berupa diskusi dan keterlibatan peserta didik yang berlangsung secara aktif dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) yang dikembangkan telah memenuhi kriteria sangat valid, dan sangat praktis. Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa isi tampilan visual Media pembelajaran sangat relevan dengan capaian pembelajaran dengan persentase 91,8%. Uji coba terbatas menunjukkan adanya respon positif terhadap penggunaan Media pembelajaran berbasis AR dalam proses pembelajaran dengan persentase 90% dari guru dan 84,1% dari peserta didik. Media pembelajaran PAI-BP berbasis *Augmented Reality* (AR) dirancang untuk menyajikan konten secara interaktif dan menarik melalui visualisasi tokoh ulama dalam bentuk 3D, animasi, serta informasi kontekstual yang dapat diakses melalui perangkat mobile. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media AR memiliki karakteristik yang mendukung pembelajaran modern, yaitu integratif, fleksibel, dan memfasilitasi pengalaman belajar yang lebih nyata dan menyenangkan. Selain itu, penggunaan aplikasi Essmblr Edu terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, mendorong keterlibatan aktif. Keberhasilan penggunaan media ini juga sangat dipengaruhi oleh peran guru sebagai fasilitator dalam mengarahkan proses pembelajaran. Dengan demikian, pengembangan media berbasis AR dinilai sebagai inovasi yang relevan dan potensial dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam di era digital.

Kata Kunci : Media pembelajaran. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, *Augmented Reality* (AR)

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat hidayah dan karunia-Nya, serta shalawat dan salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Sehubungan dengan terselesaikannya skripsi penulisan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran PAI-BP Berbasis *Augmented Reality* (AR) Pada Bab Peran Dan Tokoh Ulama Islam Di Indonesia Kelas XI SMA Negeri 3 Panyabungan”, hal ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, dan penulis hanya bisa mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya atas bantuan, dukungan, bimbingan, nasihat, dan motivasi kepada:

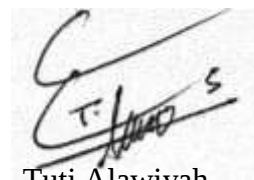
1. Bapak Prof. Dr. H. Sumper Mulia Harahap, M.Ag., selaku ketua Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal (STAIN MADINA).
2. Bapak Ali Jusri Pohan, M.Pd.I., selaku ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah memberi izin dan persetujuan terhadap judul skripsi yang penulis ajukan.
3. Bapak Dr. Muhammad Ikbil, M.Pd.I., selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, masukan, dan motivasi kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselasaikan dengan baik.
4. Ibu Dr. Syamsiah Depalina Siregar, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, masukan, dan motivasi kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselasaikan dengan baik.
5. Seluruh Bapak/Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan ilmunya selama penulis kuliah di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal (STAIN MADINA).
6. Ibu Hj. Lesnatarida, M.M., selaku kepala sekolah SMA Negeri 3 Panyabungan yang telah memeberikan izinnya kepada peneliti untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.

7. Seluruh responden dalam penelitian ini yang telah memberikan data dan informasi terkait judul peneliti sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
8. Kedua orang tua penulis Ayahanda Sarbaini dan Ibunda Nurlaini, dua orang yang sangat berjasa dalam hidup penulis, dua orang yang selalu mengusahakan anak bungsunya menempuh pendidikan setinggi-tingginya meskipun mereka berdua sendiri hanya menempuh pendidikan sampai tahap dasar. Kepada Ayahanda terima kasih atas setiap cucuran keringat dan kerja keras yang ayah tukarkan menjadi sebuah nafkah demi anakmu bisa sampai kepada tahap ini, demi anak mu yang dapat mengenyam pendidikan sampai ke tingkat ini, dan untuk Ibunda tercinta terima kasih atas segala motivasi, pesan, dan doa yang selalu mendampingi setiap langkah penulis untuk menjadi seseorang yang berpendidikan, terimakasih atas kasih sayang tidak pernah lekang, atas kesabaran dan terakhir terimakasih atas segala hal yang kalian berikan yang tak terhitung jumlahnya.
9. Semua pihak yang telah memebantu demi lancarnya penulisan skripsi yang tidak disebutkan satu persatu.

Besar harapan penulis semoga skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi saya selaku penulis dan umumnya bagi masyarakat juga bagi kampus tercinta, Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal (STAIN MADINA)

Panyabungan, Agustus 2025

Penulis



Tuti Alawiyah

NIM: 21010006

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah	6
E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	6
F. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Deskripsi Teoritik.....	9
1. Media Pembelajaran	9
2. <i>Augmented Reality</i> (AR).....	12
3. PAI-BP	17
4. Teknologi Dalam Pendidikan Agama Islam.....	21
5. Evaluasi Media Pembelajaran Berbasis AR	23
B. Hasil Penelitian yang Relevan	27
C. Kerangka Berfikir	34
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Model Pengembangan	37

B. Prosedur Pengembangan	38
C. Subjek Uji Coba	40
D. Jenis Data	41
E. Instrumen Penelitian	41
F. Teknik Analisis Data.....	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Hasil Pengembangan.....	52
B. Deskripsi dan Analisis Data Hasil Uji Coba	66
C. Kajian Produk Akhir	68
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	71
B. Saran Pemanfaatan Diseminasi	72
DAFTAR PUSTAKA	73

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1. Surat Izin Penelitia	78
LAMPIRAN 2. Surat Permohonan Validasi	79
LAMPIRAN 3. Modul Ajar	82
LAMPIRAN 4. Lembar Validasi Modul Ajar	85
LAMPIRAN 5. Lembar Validasi Media AR	87
LAMPIRAN 6. Lembar Praktikalitas Media AR.....	92
LAMPIRAN 7. Lembar Praktikalitas Peserta Didik.....	96
LAMPIRAN 8. Surat Selesai Penelitian	98
LAMPIRAN 9. Dokumentasi	99
LAMPIRAN 10. Skrip dan Tampilan Kartu Cetak Media	102
LAMPIRAN 11. Lembar Hasil Observasi	103
LAMPIRAN 12. Lembar Hasil Wawancara	106

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Jpg atau Gambar	15
Gambar 2.2 Tampilan Menu Desain	16
Gambar 2.3 Tampilan pengimporan gambar dan desain	16
Gambar 2.4 Tampilan Menu Publikasi	17
Gambar 2.5 Kerangka Berpikir.....	35
Gambar 3.1 Model ADDIE.....	36
Gambar 4.1 Tahapan desain media pembelajaran PAI-BP Berbasis AR	56
Gambar 4.2 Tampilan Desain Kartu cetak AR	58
Gambar 4.3 Tampilan Isi Konten.....	63

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Indikator Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media.....	42
Tabel 3.2 Indikator Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi	43
Tabel 3.3 Indikator Kisi-kisi Angket Respon Guru	45
Tabel 3.4 Indikator Kisi-kisi Angket Respon Pesert Didik.....	47
Tabel 3.5 Kriteria Hasil Uji Validasi	50
Tabel 3.6 Kriteria Hasil Uji Praktikalitas.....	51
Tabel 4.1 Indikator Angket Media Pembelajaran berbasis AR	61
Tabel 4.2 Indikator Angket Validasi Media Pembelajaran Berbasis AR.....	63
Tabel 4.3 Indikator Angket Praktikalitas Media Pembelajaran Berbasis AR.....	64
Tabel 4.4 Sebelum dan Sesudah Revisi Media AR	65
Tabel 4.5 Data Hasil Validasi Modul Ajar.....	66
Tabel 4.6 Data Hasil Validasi Media Pembelajaran AR.....	67
Tabel 4.7 Data Hasil Praktikalitas Media Pembelajaran AR Guru	67
Tabel 4.8 Data Hasil Praktikalitas Media Pembelajaran AR Peserta Didik	68

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti memegang peranan penting dalam membentuk karakter dan moral siswa. Namun, materi yang bersifat abstrak dan kurang kontekstual seringkali menyulitkan siswa dalam memahami dan mengaplikasikan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini mengarah pada rendahnya pemahaman dan implementasi nilai-nilai agama dan budi pekerti di kalangan remaja. Seiring dengan perkembangan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) dunia pendidikan semakin mengalami kemajuan. Dengan perkembangan teknologi tersebut dapat memberikan pengaruh yang besar dalam bidang pendidikan. Menurut Putrawangsa dan Hasanah yang dikutip dari pendapat Hoyles dan Lagrange, menerangkan bahwa “teknologi digital sangat mempengaruhi sistem pendidikan di dunia saat ini, karena efektif, efisien dan memiliki daya tarik pembelajaran dengan berbasis digital (Putrawangsa & Hasanah, 2018)

Menurut Huda dalam Irham (2016) pembelajaran diartikan proses masuknya informasi dari pendidik kepada peserta didik mencakup keluaran ingatan, pengetahuan, serta metakognisi yang berdampak terhadap pemahaman. Di dalam rangka merealisasikan target di atas harus ada harmonisasi antara pendidik dan peserta didik. Dengan demikian, maka proses pembelajaran menjadi simplistik untuk dijalankan. Selain itu, performance dan bahan ajar yang baik, menarik, kreatif, dan tentunya memadukan teknologi memunculkan motivasi tersendiri bagi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran. Hal di atas harus dikemas dalam satu kegiatan pembelajaran. Pembelajaran seyogyanya dimengerti sebagai langkah peserta didik untuk belajar secara efektif. Dengan ini Tokoh ulama Islam di Indonesia memiliki kontribusi besar dalam sejarah dan perkembangan agama Islam di tanah air. Namun, pemahaman siswa terhadap peran dan keteladanan mereka seringkali terbatas pada teks-teks

sejarah yang kurang menarik dan interaktif. Hal ini menyebabkan kurangnya apresiasi dan teladan yang dapat diambil dari perjuangan dan dedikasi mereka.

Pembelajaran yang bermakna akan merangsang minat dan keinginan peserta didik untuk belajar secara efektif dan efisien menurut (Sola et al., 2022). jika menggunakan media pembelajaran yang mendukung. Dengan pemanfaatan media pembelajaran dapat mendukung dalam menyajikan materi sehingga pesan dan informasi yang pendidik sampaikan dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Dua hal yang penting dalam pembelajaran adalah metode pembelajaran dan media pembelajaran. Pemilihan salah satu metode pembelajaran tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai karena proses komunikasi dalam pembelajaran dengan perantara alat berupa media. Dalam pembelajaran, media dan metode pembelajaran merupakan 2 hal yang sangat penting kedudukannya dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berperan dalam memberikan kontribusi yang besar dalam peningkatan kualitas belajar dengan pengimplementasian media pembelajaran dapat memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi dan tujuan dari pembelajaran serta merangsang kreatifitas dan menunjang kemampuan berpikir peserta didik dalam proses pembelajaran .

Menurut Talizaro dalam Sola et al., (2022) Pendidik memiliki peran yang sangat besar terhadap kegiatan belajar peserta didik disekolah. Pendidik harus dapat menciptakan suasana kegiatan belajar yang menyenangkan agar peserta didik merasa antusias dan penuh motivasi dalam belajar. Namun, Pendidik dan peserta didik tidak boleh menganggap pembelajaran itu hanyalah sebuah rutinitas atau sekedar formalitas untuk terima gaji maupun predikat kelulusan. Sehingga tidak membuat mereka merasa bosan, jenuh dan rasa terpaksa dalam menjalankannya. Namun, realitanya masih banyak pendidik yang belum mengimplementasikan sarana pembelajaran yang inovatif.

Selama pembelajaran PAI-BP di SMA Negeri 3 Panyabungan, terdapat banyak problematika dalam penyajian materi mata pelajaran PAI-BP. Salah satu faktornya adalah kurangnya pemanfaatan media pembelajaran secara maksimal yang digunakan oleh pendidik dan hanya menggunakan buku bahan ajar yang difasilitasi oleh pemerintahan. Maka dari itu, dibutuhkan media pembelajaran untuk mengatasi masalah rendahnya hasil belajar dan demikian untuk menunjang kemampuan berpikir peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran berbasis AR yang dapat menghadirkan materi tentang peran dan keteladanan tokoh ulama Islam di Indonesia secara interaktif dan menarik. Media ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman, motivasi, dan implementasi nilai-nilai agama dan budi pekerti di kalangan siswa. Ada berbagai cara untuk membuat pembelajaran dikelas menjadi lebih menarik dan interaktif, salah satunya adalah dengan pengembangan media pembelajaran. Karena dengan pengembangan media pembelajaran peserta didik akan cenderung merasa tertarik dengan sesuatu yang baru. Jadi, akan lebih antusias dalam pembelajaran karena peserta didik menemukan sesuatu yang baru. Pemanfaatan teknologi dapat membantu pendidik dalam pembuatan media pembelajaran serta dalam menyajikan konten yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami, serta membantu peserta didik untuk belajar dengan cara yang berbeda dan meningkatkan hasil belajar dan menunjang kemampuan berpikir peserta didik. Teknologi dalam media pembelajaran digunakan untuk peningkatan kualitas pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

Pengembangan media merupakan salah satu *trend* dalam pendidikan tahun 2023 adalah pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan AR (*Augmented Reality*). *Augmented Reality (AR)* merupakan teknologi yang dapat menggabungkan benda maya 2 ataupun 3 dimensi dengan dunia nyata di real time (waktu nyata). Untuk membuat *Augmented Reality (AR)*, terdapat beberapa aplikasi yang bisa membantu dan memudahkan penggunaanya, salah satunya Assemblr Edu. Assemblr

Edu merupakan aplikasi yang berasal dari Indonesia dan digunakan untuk mendesain bendabenda 3D ataupun *Augmented Reality (AR)*. Aplikasi ini sangat mudah dioperasikan, sehingga tepat jika digunakan oleh pemula yang baru belajar edit media pembelajaran berbasis *Augmented Reality (AR)*.

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 mengasikan dan bervariasi. Penggunaan media berbasis Augmented Reality ini akan membuat peserta didik lebih mendalami lagi materi yang mereka pelajari serta menunjang kemampuan berpikir peserta didik. Penggunaan media berbasis *Augmented Reality* dengan memanfaatkan aplikasi Assemblr Edu di pembelajaran PAI. 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 peserta didik untuk mempelajarinya. Media *Augmented Reality* memiliki tujuan menambah keinginan peserta didik dalam belajar dan memberikan pemahaman sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik serta menunjang kemampuan berpikir peserta didik terutama pada mata pelajaran PAI-BP secara teori dan praktiknya.

B. Identifikasi Masalah

Dari beberapa uraian yang dikemukakan pada latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pendidik hanya menggunakan buku bahan ajar yang difasilitasi oleh pemerintahan sehingga membuat peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran.
2. Peserta didik kurang bisa memahami materi pelajaran dikarenakan buku yang diajarkan tidak menggunakan model sehingga berpengaruh pada keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.

3. Pendidik masih kurang maksimal menyesuaikan media pembelajaran PAI-BP yang sesuai dengan materi pada bab Peran dan Keteladanan Tokoh Ulama Islam Di Indonesia di kelas XI SMA N 3 Panyabungan.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini terfokus dan dapat dilakukan secara terarah, maka penulis menetapkan pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dibatasi hanya pada pengembangan media pembelajaran untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas XI SMA N 3 Panyabungan, khususnya pada Bab “Peran dan Keteladanan Tokoh Ulama Islam di Indonesia”. Tokoh ulama yang dibahas dibatasi pada tokoh-tokoh yang tercantum dalam buku teks PAI dan Budi Pekerti Kurikulum Merdeka untuk kelas XI SMA N 3 Panyabungan.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan berbasis *Augmented Reality* (AR), yang digunakan untuk menampilkan visualisasi tokoh-tokoh ulama secara 3D, animasi, serta informasi penting mengenai perjuangan dan keteladanan mereka. Media ini dirancang untuk digunakan secara individual maupun kelompok melalui perangkat smartphone berbasis Android.
3. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 3 Panyabungan, dan subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas XI yang telah menerima materi terkait peran dan keteladanan tokoh ulama. Guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam juga dilibatkan sebagai informan dalam tahap validasi dan uji coba media.
4. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development* / R&D) yang mengacu pada model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Penelitian dibatasi hingga tahap evaluasi formatif, tidak sampai ke evaluasi sumatif secara jangka panjang.
5. Penelitian dilakukan semester ganjil tahun ajaran 2025/2026, dengan lokasi utama di SMA Negeri 3 Panyabungan. Pembatasan ini ditetapkan

untuk menyesuaikan dengan kalender akademik dan jadwal kegiatan sekolah.

D. Perumusan Masalah

Dari latar belakang masalah yang sebagaimana telah dijelaskan oleh peneliti, maka dari itu peneliti mengambil suatu rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana media pembelajaran PAI-BP di SMA N 3 Panyabungan ?
2. Bagaimana desain pengembangan Media Pembelajaran PAI-BP berbasis *Augmented Reality (AR)* menggunakan Assemblr Edu di SMA N 3 Panyabungan ?
3. Bagaimana uji validitas dan praktikalitas produk pengembangan Media Pembelajaran PAI-BP berbasis *Augmented Realitiy (AR)* dari ahli materi dan ahli media?
4. Bagaimana karakteristik dan efektivitas pengembangan Media Pembelajaran PAI-BP interaktif berbasis *Augmented Reality (AR)* menggunakan Assemblr Edu pada bab Peran dan Keteladanan Tokoh Ulama Islam di Indonesia?

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran PAI-BP berbasis *Augmented Realitiy (AR)* menggunakan aplikasi Assemblr Edu pada bab Peran dan Keteladanan Tokoh Ulama Islam Di Indonesia kelas XI.

1. Bentuk produk.
 - a. Aplikasi mobile berbasis Android yang dapat diunduh dan diinstal pada smartphone.
 - b. Dilengkapi dengan buku panduan penggunaan (user manual) untuk guru dan siswa.
 - c. Dilengkapi dengan marker AR (*Augmented reality trigger*) dalam bentuk kartu atau gambar cetak yang dapat dipindai untuk memunculkan objek 3D.

2. Cakupan Materi.

- a. Menampilkan tokoh-tokoh ulama Islam Indonesia dalam bentuk objek 3D interaktif.
- b. Menyediakan teks yang menjelaskan biografi masing-masing tokoh.

3. Format Produk

- a. Konten sesuai dengan Kurikulum Merdeka pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas XI SMA N 3 Panyabungan.
- b. Disajikan dengan pendekatan edukatif, inspiratif, dan kontekstual, sehingga memudahkan siswa memahami nilai-nilai keteladanan tokoh.

4. Kelayakan Penggunaan

- a. Diuji kelayakan oleh ahli materi, ahli media, dan guru PAI.
- b. Respons pengguna (guru dan siswa) diukur untuk mengetahui efektivitas dan daya tarik media.

F. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah di paparkan maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui media pembelajaran PAI-BP di SMA N 3 Panyabungan.
- b. Untuk mengetahui desain pengembangan Media Pembelajaran PAI-BP berbasis *Augmented Reality (AR)* menggunakan Assemblr Edu di SMA N 3 Panyabungan.
- c. Untuk mengetahui uji validitas dan praktikalitas produk pengembangan Media Pembelajaran PAI-BP berbasis *Augmented Reality (AR)* dari ahli materi dan ahli media.
- d. Untuk mengetahui karakteristik dan efektivitas pengembangan Media Pembelajaran PAI-BP interaktif berbasis *Augmented Reality (AR)* menggunakan Assemblr Edu pada bab Peran dan Keteladanan Tokoh Ulama Islam di Indonesia.

2. Kegunaan penelitian

Kegunaan ini adalah untuk memecahkan problematika proses pembelajaran PAI-BP pada bab Peran dan Keteladanan Tokoh Ulama Islam Di Indonesia. Peneliti menguraikan kegunaan penelitian sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

1) Bagi Lembaga Pendidikan

Penelitian dan pengembangan ini dapat memberikan inovasi dan pedoman baru untuk lembaga pendidikan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif sehingga dapat mengikuti kemajuan teknologi serta mampu menciptakan keefektifan dalam proses pembelajaran.

2) Bagi Pendidik

Memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan interaktif untuk membantu menyampaikan materi sejarah tokoh ulama Islam secara lebih menarik dan kontekstual

b. Manfaat praktis

1) Bagi Peserta Didik

Dengan menggunakan media pembelajaran PAI-BP berbasis *Augmented Reality (AR)* diharapkan dapat memberikan pemahaman terhadap peserta didik dalam mata pelajaran PAI-BP bab Peran dan Keteladanan Tokoh Ulama Islam di Indonesia sehingga dapat meningkatkan kemampuan berfikir yang baik berupa pemahaman materi.

2) Bagi Peneliti

Penelitian dan pengembangan ini dapat mengembangkan kemampuan dan kreatifitas peneliti dalam membuat media pembelajaran PAI-BP interaktif serta dapat menambah pengalaman dan wawasan peneliti dalam merancang bahan ajar PAI-BP interaktif dan inovatif yang memanfaatkan kemajuan teknologi.