

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFOGRAFIS DIGITAL
BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PADA PEMBELAJARAN
PAI-BP DI SDN 119 PANCINARAN**



SKRIPSI

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

Oleh:

Afrina

Nim: 22010034

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

2026

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Afrina
NIM : 22010034
Tempat/Tgl. Lahir : Purba Baru, 10 April 2003.
Pekerjaan : Mahasiswa
Alamat : Desa Purba Baru, Kecamatan Lembah
Sorik Merapi, Kabupaten Mandailing
Natal, Provinsi Sumatera Utara,
Indonesia 22952

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Digital Berbasis *Augmented Reality* Pada Pembelajaran PAI-BP Di SDN 119 Pancinaran”** 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, 24 Juli 2026
Yang membuat pernyataan



Afrina
NIM. 22010034

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

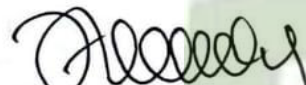
Pembimbing skripsi atas nama Afrina, NIM. 22010034, dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Digital Berbasis *Augmented Reality* Pada Pembelajaran PAI-BP Di SDN 119 Pancinaran”**, memandang bahwa skripsi yang bersangkutan telah memenuhi syarat untuk diajukan ke sidang munaqasyah.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Panyabungan, Juli 2026

Pembimbing I

Pembimbing II



Ali Jusri Pohan, M. Pd.I

NIP. 198601162019081001



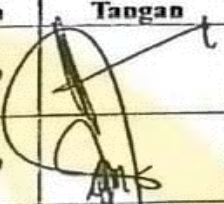
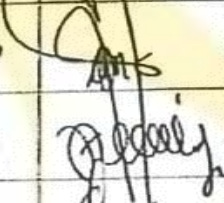
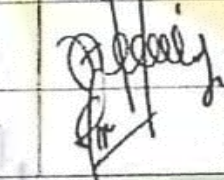
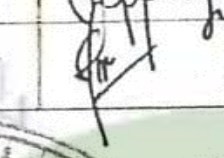
Dr. Svamsiah Depalina Siregar, M.Pd

NIP. 198609192019082001

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Digital Berbasis *Augmented Reality* Pada Pembelajaran PAI-BP di SDN 119 Pancinaran” atas nama Afrina, Nim. 22010034, Program Pendidikan Agama Islam telah di Munaqasyahkan dalam sidang Munaqasyah Program Sarjana Pendidikan (S.Pd) di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Mandailing Natal, pada tanggal 31 juli 2026.

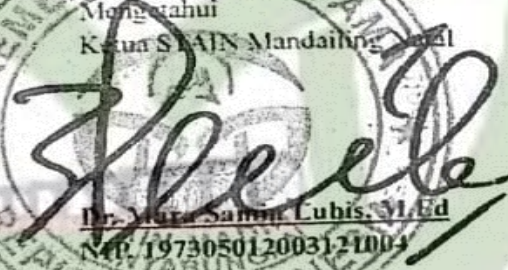
Demikianlah Persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

No	Nama/NIP Penguji	Jabatan dalam Tim	Tanda Tangan	Tanggal Persetujuan
1	Dr. H. Kasman, S.Pd.I, M.A NIP. 197007191997121001	Ketua/ Merangkap Penguji I		10/0/2026
2	Dr. H. Ahmad Asrin, S.Ag, M.A NIP. 197412072000121004	Sekretaris/ Merangkap Penguji II		10.8.2026
3	Ali Jusri Pohan, M.Pd. I NIP. 198601162019081001	Penguji III		12/08/26
4	Dr. Syamsiah Depalina Siregar, M.Pd NIP.198609192019082001	Penguji IV		12/08'26

Mandailing Natal, Agustus 2026

Mengertahui

Ketua STAIN Mandailing Natal


Dr. M. Samudra Lubis, M.Ed
NIP. 197305012003121004

MOTTO

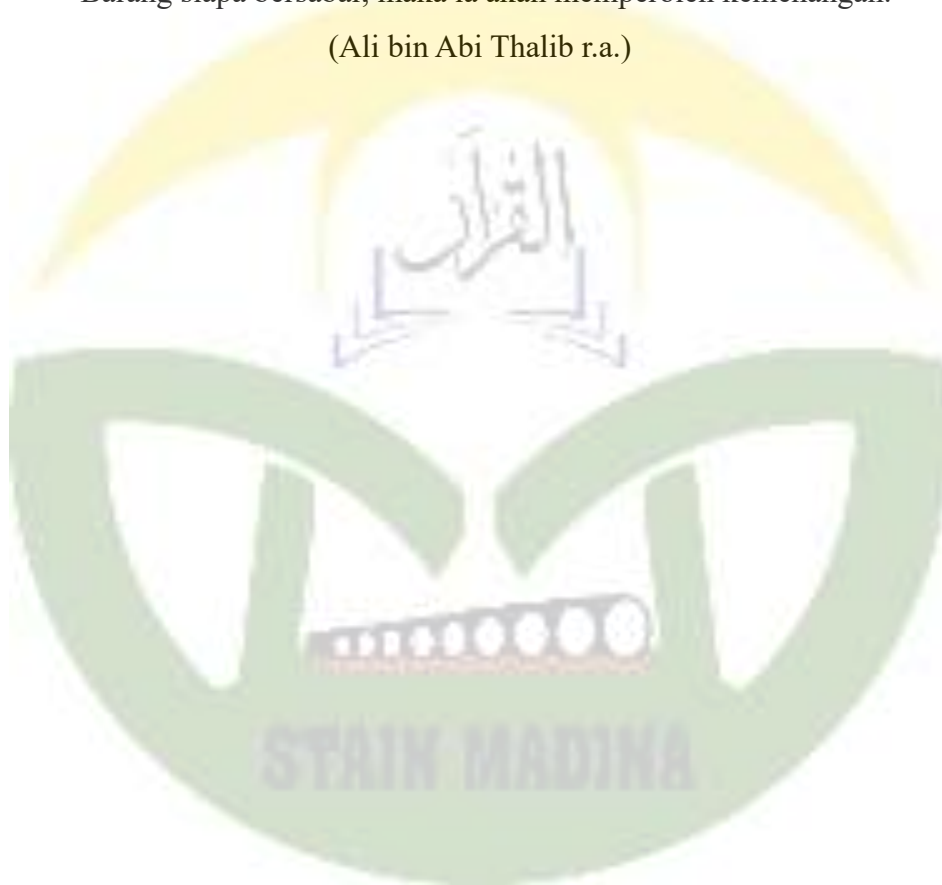
Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya."

(QS. Al-Baqarah: 286)

"Jangan menyerah pada proses yang berat, karena sering kali hasil yang paling indah lahir dari perjuangan yang paling sulit."

"Barang siapa bersabar, maka ia akan memperoleh kemenangan.

(Ali bin Abi Thalib r.a.)



PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt. atas limpahan rahmat, taufik, hidayah, serta kasih sayang-Nya. Berkat izin dan pertolongan-Nya, penulis dapat menyelesaikan penyusunan karya ilmiah ini dengan baik. Dengan penuh rasa hormat, kasih sayang, dan ungkapan terima kasih yang tulus, skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua yang sangat penulis cintai, yang selalu menghadirkan kasih sayang, do'a, dukungan serta menjadi penyemangat dan inspirasi dalam setiap langkah kehidupan penulis. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala pengorbanan, perhatian, dan dukungan yang telah diberikan kesabaran, ketulusan, dan cinta yang telah Ayah dan Ibu curahkan menjadi energi terbesar yang mengantarkan penulis hingga berada pada titik ini. Semoga karya sederhana ini dapat menjadi wujud rasa syukur, bakti, dan kebahagiaan yang penulis persembahkan atas segala perjuangan yang telah diberikan.
2. Kakak- kakak, adik-adikku tercinta, yang selalu menghadirkan semangat, kepedulian yang tulus, dan dukungan dalam setiap langkah perjuangan penulis. Terima kasih atas doa, motivasi, dan kebersamaan yang telah menjadi penguat di saat suka maupun duka. Kehangatan keluarga yang kalian berikan menjadi salah satu alasan bagi penulis untuk terus berjuang dan menyelesaikan pendidikan ini dengan sebaik-baiknya.
3. Diri penulis sendiri, yang telah berusaha bertahan, berjuang, dan tidak menyerah dalam menghadapi berbagai proses, tantangan, serta keterbatasan selama menempuh pendidikan. Terima kasih karena telah terus melangkah meskipun terkadang dihampiri rasa lelah, ragu, dan takut. Perjalanan ini menjadi bukti bahwa setiap usaha yang dilakukan dengan kesungguhan, kesabaran, dan doa akan menemukan hasil yang terbaik pada waktunya. Semoga pencapaian ini menjadi langkah awal untuk terus belajar, berkembang, dan memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi agama, bangsa, dan masyarakat.

4. Sahabat dan teman-teman seperjuangan yang telah menjadi bagian penting dalam perjalanan akademik ini. Terima kasih atas kebersamaan, bantuan, motivasi, serta doa yang senantiasa diberikan. Kehadiran kalian telah menghadirkan banyak pelajaran, kenangan, dan pengalaman berharga yang tidak akan terlupakan. Semoga jalinan persaudaraan dan persahabatan yang telah terbina dapat terus terjaga dengan baik serta menjadi sumber kebaikan di masa yang akan datang.

Akhirnya, karya sederhana ini penulis dedikasikan sebagai ungkapan rasa syukur atas setiap tahapan dan perjuangan yang telah dilalui hingga mencapai penyelesaian karya ilmiah dan sebagai pengingat bahwa keberhasilan tidak pernah diraih seorang diri, melainkan berkat doa, dukungan, dan ketulusan banyak pihak yang senantiasa menyertai setiap langkah perjuangan.



ABSTRAK

Afrina (NIM: 22010034). Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Digital Berbasis *Augmented Reality* Pada Pembelajaran PAI-BP Di SDN 119 Pancinaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran infografis digital berbasis *Augmented Reality* (AR) pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) materi Khulafaur Rasyidin di kelas V SDN 119 Pancinaran, mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan, serta mengetahui tingkat kepraktisan media berdasarkan penilaian guru. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih terbatasnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran PAI-BP, sehingga proses pembelajaran cenderung berpusat pada guru dan kurang memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi peserta didik. Materi Khulafaur Rasyidin yang bersifat historis dan naratif juga sering kali sulit dipahami apabila hanya disampaikan melalui metode ceramah dan buku teks. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu memadukan unsur visual, interaktif, dan teknologi digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, serta angket validasi dan praktikalitas. Subjek penelitian meliputi ahli media, ahli materi, guru PAI-BP, dan peserta didik. Produk yang dihasilkan berupa media infografis digital berbasis *Augmented Reality* yang dapat diakses melalui QR Code dan menampilkan informasi visual interaktif mengenai keteladanan Khulafaur Rasyidin. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh tingkat kelayakan yang sangat tinggi berdasarkan penilaian ahli media dengan persentase sebesar 93,57% dan ahli materi sebesar 98,04%, yang keduanya berada pada kategori sangat layak. Selain itu, hasil uji praktikalitas oleh guru PAI-BP memperoleh persentase sebesar 85,45% dengan kategori sangat praktis. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran infografis digital berbasis *Augmented Reality* mampu menjadi sarana pembelajaran yang menarik, mudah digunakan, serta efektif dalam membantu peserta didik memahami materi Khulafaur Rasyidin.

Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran, Infografis Digital, *Augmented Reality*, PAI-BP, Keteladanan Khulafaur Rasyidin.

ABSTRACT

Afrina. Development of Augmented Reality-Based Digital Infographic Learning Media for Islamic Religious Education and Character Education (PAI-BP) Learning at SDN 119 Pancinaran. This study aimed to develop Augmented Reality (AR)-based digital infographic learning media for the Islamic Religious Education and Character Education (PAI-BP) subject on the topic of Khulafaur Rasyidin in Grade V of SDN 119 Pancinaran, to determine the feasibility level of the developed media, and to assess its practicality based on teachers' evaluations. This study was motivated by the limited use of technology-based learning media in PAI-BP learning, resulting in a teacher-centered learning process that provides less engaging learning experiences for students. Furthermore, the Khulafaur Rasyidin topic, which contains historical and narrative content, is often difficult for students to understand when delivered solely through lectures and textbooks. Therefore, an innovative learning medium that integrates visual, interactive, and digital technological elements is needed to improve the quality of learning. This study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data were collected through observation, interviews, documentation, validation questionnaires, and practicality questionnaires. The research subjects included a media expert, a subject matter expert, PAI-BP teachers, and students. The resulting product was an Augmented Reality-based digital infographic learning medium that can be accessed through QR codes and presents interactive visual information related to the exemplary leadership and values of the Khulafaur Rasyidin. The findings revealed that the developed media achieved a very high level of feasibility, with a validation score of 93.57% from the media expert and 98.04% from the subject matter expert, both categorized as "very feasible." In addition, the practicality test conducted by the PAI-BP teacher yielded a score of 85.45%, categorized as "very practical." These findings indicate that the Augmented Reality-based digital infographic learning media is attractive, easy to use, and effective in helping students understand the Khulafaur Rasyidin material. Therefore, the developed media is considered feasible and practical as an innovative learning medium to support the teaching of Islamic Religious Education and Character Education at the elementary school level.

Keywords: Learning Media Development, Digital Infographics, Augmented Reality, Islamic Religious Education and Character Education (PAI-BP), Exemplary Values of the Khulafaur Rasyidi

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt. yang senantiasa melimpahkan rahmat, taufik, hidayah, serta kasih sayang-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan alam Nabi Muhammad beserta keluarga, sahabat, dan seluruh umatnya hingga akhir zaman. Beliau adalah sosok teladan yang telah membawa umat manusia dari zaman kegelapan menuju zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan, peradaban, dan nilai-nilai kemuliaan. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Mandailing Natal dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Digital Berbasis *Augmented Reality* pada Pembelajaran PAI-BP di SDN 119 Pancinaran”**.

Penulis menyadari bahwa proses penyelesaian skripsi ini tidak berlangsung tanpa rintangan. Selama pelaksanaan penelitian hingga tahap penulisan, penulis dihadapkan pada berbagai tantangan, kendala, serta keterbatasan yang menjadi bagian dari perjalanan penyusunan karya ilmiah inidan penulisan dapat dilalui berkat pertolongan Allah Swt. serta dukungan, bantuan, bimbingan, motivasi, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis dengan penuh rasa hormat dan ketulusan hati menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Mara Samin Lubis, M.Ed., selaku Ketua STAIN Mandailing Natal yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh pendidikan di STAIN Mandailing Natal.
2. Bapak Dr. Muhammad Ikbal, M.Pd. I., selaku Wakil Ketua Bidang Akademik dan Kelembagaan STAIN Mandailing Natal.
3. Ibu Dr. Irma Suryani Siregar, M.A., selaku Wakil Ketua Bidang Administrasi Umum, Perencanaan, dan Keuangan STAIN Mandailing Natal.
4. Bapak Dr. Faisal Musa, M.Pd. I., selaku Wakil Ketua Bidang Kemahasiswaan dan Kerja Sama STAIN Mandailing Natal.

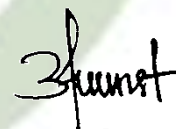
5. Bapak Ali Jusri Pohan, M.Pd.I., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam dan selaku dosen pembimbing I yang senantiasa memberikan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan arahan, masukan, serta bimbingan yang sangat berharga dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Ibu Dr. Syamsiah Depalina Siregar, M.Pd., selaku Ibu Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, perhatian, motivasi, serta saran yang konstruktif sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
7. Seluruh dosen dan tenaga kependidikan STAIN Mandailing Natal telah berkontribusi dalam memberikan ilmu, pengalaman, pelayanan, serta berbagai pembelajaran yang bermanfaat selama penulis menjalani proses pendidikan.
8. Kepala SDN 119 Pancinaran beserta seluruh guru dan tenaga kependidikan yang telah memberikan izin, bantuan, serta kerja sama selama proses penelitian berlangsung.
9. Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SDN 119 Pancinaran yang telah membantu penulis dalam pelaksanaan penelitian serta memberikan berbagai informasi yang dibutuhkan selama proses pengumpulan data.
10. Kedua orang tua tercinta, Ayahanda Solahuddin dan Ibunda Siti Hasanah Lubis, yang senantiasa menjadi sumber kekuatan, inspirasi, dan semangat dalam kehidupan penulis. Terima kasih atas segala doa yang tidak pernah terputus, kasih sayang yang tulus, pengorbanan yang luar biasa, serta dukungan moral maupun material yang diberikan dengan penuh keikhlasan. Semoga Allah Swt. senantiasa menganugerahkan kesehatan, keberkahan, serta kebahagiaan yang berlimpah kepada keduanya di setiap fase kehidupan.
11. Kakak- kakakku tersayang (Ratna Sari & Syari'ah) serta Adik-adik kembarku (Sahriani & Sahrial), yang selalu hadir membawa semangat, kebahagiaan, serta motivasi, sehingga penulis memiliki kekuatan untuk melewati setiap tahapan hingga studi ini dapat diselesaikan.
12. Sahabat- sahabat terbaikku, Aida, Sahrani, Nurul Fadhlah, dan Nur Aisah Lubis. Empat tahun terasa begitu bermakna karena kalian selalu ada dalam setiap cerita, tawa, air mata, dan perjuangan selama perkuliahan. Mungkin setelah ini langkah

kita tidak lagi searah, tetapi kenangan yang telah kita ukir akan selalu memiliki tempat di hati. Semoga Allah Swt. menjaga persahabatan kita hingga kapan pun.

13. Kepada Sofiah, sahabat yang Allah pertemukan denganku saat KKN. Meskipun waktu kebersamaan kita tidak selama yang lain, kepedulian, doa, dan dukunganmu begitu berarti dalam setiap proses yang kulalui hingga skripsi ini selesai. Terima kasih telah menjadi salah satu alasan untuk tetap kuat ketika perjalanan ini terasa berat.
14. Teman-teman seperjuangan Program Studi Pendidikan Agama Islam Angkatan 2022 (PAI B) yang telah menjadi keluarga kedua selama masa perkuliahan, berbagi pengalaman, pengetahuan, suka dan duka, serta memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi penyempurnaan karya ilmiah ini. Akhirnya, penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

Panyabungan, 19 Juli 2026



Penulis,
Afrina

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKIRIPSI..... i

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING ii

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI.....iii

MOTTO iv

PERSEMBAHAN..... v

ABSTRAKvii

KATA PENGANTAR..... ix

DAFTAR ISIxii

DAFTAR TABEL xiv

DAFTAR GAMBAR xv

DAFTAR LAMPIRAN xvi

BAB I PENDAHULUAN..... 1

A. Latar Belakang Masalah..... 1

B. Identifikasi Masalah 6

C. Pembatasan Masalah 6

D. Perumusan Masalah..... 7

E. Spesifikasi Produk Yang Dihasilkan 7

F. Tujuan dan Kegunaan Penelitian..... 9

BAB II KAJIAN TEORI11

A. Deskripsi Teoritik 11

1. Media Pembelajaran 11

2. Infografis..... 17

3. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti
(PAI-BP)22

4. *Augmented Reality*26

5. Materi Pendidikan Agam Islam Dan Budi Pekerti33

B. Hasil Penelitian Yang Relevan37

C. Kerangka Berpikir42

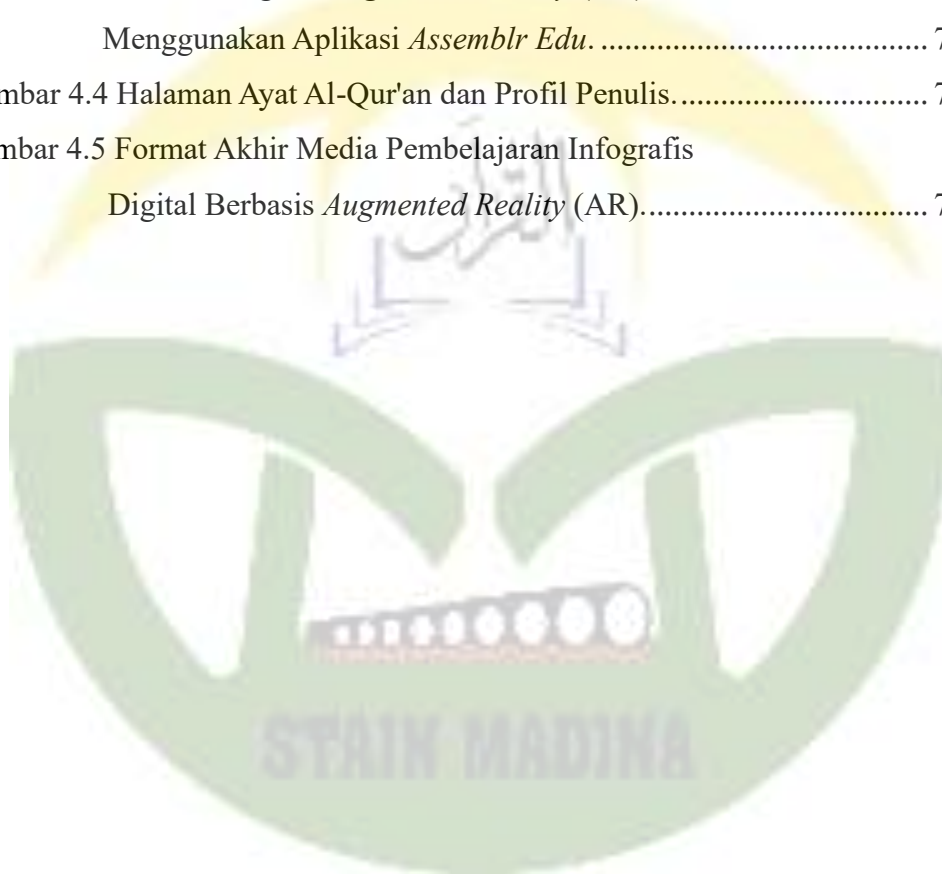
BAB III METODE PENELITIAN	44
A. Model Pengembangan	44
B. Prosedur Pengembangan	45
C. Subjek Uji Coba	47
D. Jenis Data	48
E. Instrumen Penelitian.....	48
F. Teknik Analisis Data	54
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	57
A. Deskripsi Hasil Pengembangan	57
1. Deskripsi Data Hasil Penelitian	57
2. Deskripsi Hasil Penelitian Pengembangan.....	63
B. Deskripsi dan Analisa Data Hasil Uji Coba	86
1. Analisis Data Hasil Validasi Oleh Ahli Media	86
2. Analisis Data Hasil Validasi Oleh Ahli Materi.....	88
3. Analisis Data Hasil Validasi Oleh Guru Pendidikan Agama Islam	89
4. Analisis Data Hasil Praktikalitas Media Pembelajaran Infografis Digital Berbasis <i>Augmented Reality</i>	90
C. Kajian Produk Akhir	92
1. Kelebihan Produk.....	94
2. Kelemahan Produk	94
D. Pembahasan.....	95
BAB V PENUTUP	107
A. Kesimpulan.....	107
B. Saran.....	108
DAFTAR PUSTAKA.....	109

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara.....	48
Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media	50
Tabel 3.3 Kisi -Kisi Angket Validasi Ahli Materi	51
Tabel 3.4 Instrumen Penelitian dalam Bentuk Tabel.....	53
Tabel 3. 5 Kriteria Interpretasi Skor.....	56
Tabel 4. 1 Sarana Dan Prasarana.....	61
Tabel 4.2 Tenaga Pendidik di SDN 119 Pancinaran	62
Tabel 4.3 Data Murid di SDN 119 Pancinaran.....	62
Tabel 4.4 Revisi Produk	76
Tabel 4.5 Hasil Validasi Oleh Ahli Media.....	82
Tabel 4.6 Hasil Validasi Oleh Ahli Materi	83
Tabel 4.7 Hasil Validasi Oleh Guru PAI-BP	84
Tabel 4.8 Hasil Perhitungan Data Praktikalitas Media Pembelajaran	
Infografis Digital Berbasis <i>Augmented Reality</i> Oleh Guru PAI-BP	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Komponen Model ADDIE	47
Gambar 4.1 Cover Media Pembelajaran Infografis Digital Berbasis <i>Augmented Reality</i> (AR)	68
Gambar 4.2 Proses Penyusunan Desain Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva	69
Gambar 4.3 Proses Integrasi <i>Augmented Reality</i> (AR) Menggunakan Aplikasi <i>Assemblr Edu.</i>	70
Gambar 4.4 Halaman Ayat Al-Qur'an dan Profil Penulis.....	71
Gambar 4.5 Format Akhir Media Pembelajaran Infografis Digital Berbasis <i>Augmented Reality</i> (AR).....	71



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK	114
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian.....	116
Lampiran 3 Surat Balasan Penelitian	117
Lampiran 4 Lembar Observasi Proses Pembelajaran.....	118
Lampiran 5 Hasil Wawancara Analisis Kebutuhan.....	120
Lampiran 6 Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik.....	122
Lampiran 7 Hasil Perhitungan Analisis Kebutuhan Media.....	123
Lampiran 8 Angket Validasi	124
Lampiran 9 Perhitungan Data Validasi	133
Lampiran 10 Hasil Praktikalitas Guru	139
Lampiran 11 Perhitungan Data Praktikalitas	143
Lampiran 12 Validasi Instrumen	144
Lampiran 13 Observasi Proses Pembelajaran.....	152
Lampiran 14 Modul.....	154
Lampiran 15 Dokumentasi Penelitian.....	162
Lampiran 16 Hasil Cek Turnitin	165

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan faktor kunci dalam membentuk generasi yang cerdas, berakhlak, dan beriman. Dalam pandangan Ki Hajar Dewantara, pendidikan adalah upaya untuk menuntun segala kekuatan kodrat anak agar mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya sebagai manusia dan anggota masyarakat (Dewantara, 2019). Konsep ini menunjukkan bahwa pendidikan tidak hanya berfokus pada aspek intelektual, tetapi juga pada pembentukan moral dan spiritual. Sejalan dengan itu, peneliti berpendapat bahwa pendidikan ideal harus menumbuhkan keseimbangan antara ilmu pengetahuan, nilai-nilai moral, dan spiritualitas.

Dalam perspektif Islam, pendidikan memiliki kedudukan yang sangat tinggi. Al-Qur'an banyak menekankan pentingnya ilmu sebagai jalan menuju kemuliaan. Allah SWT berfirman dalam QS. Al-Mujadilah ayat 11:

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

Artinya: *“Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antara kamu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat”* (Departemen Agama RI, 2019).

Menurut Tafsir Ibnu Katsir, ayat ini menegaskan bahwa ilmu adalah sarana untuk mengangkat derajat manusia baik di dunia maupun di akhirat (Ibnu Katsir, 2020). Hal ini menunjukkan bahwa Islam sangat menghargai pendidikan sebagai bagian integral dari pembentukan kepribadian manusia. Oleh karena itu, pendidikan agama Islam harus mampu menjawab tantangan zaman modern tanpa kehilangan nilai-nilai spiritualnya.

Dalam konteks pendidikan nasional Indonesia, pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan serta membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat. Hal ini tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menegaskan bahwa tujuan pendidikan

nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, dan bertanggung jawab. Oleh karena itu, setiap proses pembelajaran di sekolah harus mampu mewujudkan nilai-nilai spiritual dan moral melalui metode dan media yang sesuai dengan perkembangan zaman.

Seiring perkembangan zaman, dunia pendidikan menghadapi tantangan besar akibat kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Era digital menuntut guru dan peserta didik untuk mampu beradaptasi dengan berbagai bentuk media dan teknologi pembelajaran (Pahendra & Hasmira, 2025). Menurut Rahmawati (2021), pendidikan abad ke-21 mengharuskan peserta didik menguasai keterampilan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam konteks ini, guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber informasi, melainkan fasilitator yang mampu mengarahkan peserta didik agar aktif, mandiri, dan inovatif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi kebutuhan mutlak agar proses belajar lebih efektif dan sesuai dengan karakteristik generasi digital.

Dalam menghadapi tantangan abad ke-21, sistem pendidikan Indonesia diarahkan pada peningkatan literasi digital, kemampuan berpikir kritis, dan keterampilan kolaboratif. Hal ini menuntut guru untuk lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian peserta didik dan memfasilitasi proses belajar aktif (Andriani & Nasir, 2020). Penggunaan teknologi digital di sekolah dasar menjadi keniscayaan seiring dengan program Digitalisasi Sekolah yang dicanangkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek, 2022). Menurut peneliti, arah kebijakan ini menuntut adanya inovasi dalam praktik, khususnya dalam mengintegrasikan teknologi digital dengan nilai-nilai pendidikan karakter dan keagamaan agar peserta didik tidak hanya cakap secara teknologi, tetapi juga berakhlak dan beretika dalam penggunaannya.

Media pembelajaran merupakan sarana penting yang berfungsi menjembatani pesan antara guru dan peserta didik agar lebih mudah dipahami (Arsyad, 2020). Penggunaan media yang menarik dapat meningkatkan perhatian

dan motivasi belajar peserta didik. Salah satu bentuk inovasi yang berkembang saat ini adalah infografis digital, yaitu media visual yang menggabungkan teks, grafik, warna, dan data untuk menyampaikan informasi secara ringkas dan menarik (Putra, 2020). Menurut (Nugraha, 2020), infografis digital dapat meningkatkan daya ingat peserta didik terhadap materi pelajaran hingga 60% dibandingkan metode konvensional karena memanfaatkan aspek visual dan emosional secara bersamaan. Menurut peneliti, infografis digital tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu belajar, tetapi juga sebagai media dakwah edukatif yang mampu menyampaikan nilai-nilai Islam secara kontekstual dan menarik. Dengan desain yang interaktif dan pesan yang terstruktur, infografis digital dapat menjadi jembatan antara konten keagamaan dan kebutuhan belajar generasi digital, sehingga pembelajaran Pendidikan Agama Islam menjadi lebih relevan dan bermakna.

Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP), infografis digital memiliki potensi besar untuk membantu peserta didik memahami nilai-nilai Islam yang abstrak. Peserta didik sekolah dasar cenderung lebih tertarik pada bentuk visual yang menarik dibandingkan teks panjang (Nugroho, 2021). Melalui infografis, guru dapat menyampaikan ajaran Islam secara sederhana, menarik, dan mudah diingat. Misalnya, nilai-nilai seperti amanah, kejujuran, dan tanggung jawab dapat divisualisasikan dalam bentuk grafik dan ilustrasi yang menarik perhatian peserta didik. Peneliti menilai bahwa penggunaan infografis digital dapat menjadikan pembelajaran agama lebih kontekstual dan sesuai dengan gaya belajar visual peserta didik masa kini.

Namun, inovasi pendidikan tidak berhenti di sana, perkembangan teknologi menghadirkan media baru yang lebih imersif, yakni *Augmented Reality* (AR). Teknologi AR memungkinkan penggabungan antara dunia nyata dan objek virtual dalam bentuk tiga dimensi yang dapat dilihat melalui kamera smartphone atau tablet (Handayani, 2020). Menurut Rohman (2021) penggunaan AR dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan (*engagement*) peserta didik hingga 80% karena memberikan pengalaman belajar yang realistis dan interaktif. Teknologi ini mampu memvisualisasikan konsep-konsep yang sulit dipahami hanya melalui teks atau gambar dua dimensi.

Dalam konteks pembelajaran PAI-BP, teknologi AR dapat diintegrasikan dengan materi sejarah Islam, seperti kisah kepemimpinan Khulafaur Rasyidin Abu Bakar Ash-Shiddiq, Umar bin Khattab, Utsman bin Affan, dan Ali bin Abi Thalib. Keempat khalifah ini merupakan teladan utama dalam menegakkan nilai-nilai Islam seperti kejujuran, keadilan, tanggung jawab, dan kesederhanaan (Hasan, 2020). Media pembelajaran berbasis AR dapat membantu peserta didik “melihat” langsung representasi visual dari peristiwa sejarah tersebut dalam bentuk animasi 3D. Hal ini akan membuat pembelajaran sejarah Islam menjadi lebih hidup, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik sekolah dasar. Islam sendiri mendorong umatnya untuk terus berinovasi dalam menyampaikan ilmu. Hal ini sejalan dengan semangat Islam yang mendorong umatnya untuk terus berinovasi dan memanfaatkan teknologi untuk kemaslahatan pendidikan. Rasulullah SAW bersabda:

عَنْ جَابِرِ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ، قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ ﷺ خَيْرُ النَّاسِ أَنْفَعُهُمْ
لِلنَّاسِ (رواه الطبراني)

Artinya: *"Dari Jabir bin 'Abdillah radhiyalahu 'anhu, ia berkata: Rasulullah bersabda, "Sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi manusia lainnya." (Diriwayatkan oleh Imam ath-Tabarani)." (Ahmad bin Hanbal, 1995).*

Hadis ini mengandung pesan moral yang mendalam bahwa setiap aktivitas manusia, termasuk dalam bidang pendidikan dan teknologi, harus berorientasi pada kemaslahatan dan kebermanfaatan bagi orang lain (Ahmad, 2020). Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif seperti infografis digital berbasis *Augmented Reality* merupakan bentuk nyata dari penerapan nilai hadis tersebut, karena melalui media ini, guru dapat memberikan manfaat yang lebih luas bagi peserta didik dalam memahami ajaran Islam secara menarik dan kontekstual.

Menurut Al-Ghazali, ilmu yang bermanfaat adalah ilmu yang mampu menuntun manusia kepada kebaikan, memperkuat iman, dan menumbuhkan amal saleh (Al-Ghazali, 2020). Artinya, inovasi dalam pendidikan Islam seharusnya tidak hanya berorientasi pada teknologi semata, tetapi juga pada nilai-nilai spiritual

yang membentuk karakter peserta didik. Oleh karena itu, penggunaan media berbasis *Augmented Reality* dalam pembelajaran PAI bukan sekadar memanfaatkan kecanggihan teknologi, melainkan juga upaya menghadirkan nilai-nilai Islam secara nyata dan menyenangkan bagi peserta didik sekolah dasar.

Dalam konteks ini, peneliti memandang bahwa pengembangan media pembelajaran digital bukan hanya langkah modernisasi pendidikan, tetapi juga wujud pengamalan ajaran Islam untuk menjadi manusia yang membawa manfaat bagi sesama. Guru sebagai pendidik tidak hanya berperan mentransfer pengetahuan, tetapi juga menciptakan media pembelajaran yang mampu menggugah semangat belajar peserta didik dan memperkuat pemahaman keagamaan mereka. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran PAI-BP di sekolah dasar masih menghadapi sejumlah kendala.

Hasil wawancara peneliti dengan responden di lokasi penelitian, diketahui bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan penugasan tertulis. Media pembelajaran yang digunakan masih konvensional, seperti buku teks sehingga peserta didik mudah bosan dan sulit memahami materi pembelajaran PAI-BP. Guru juga menyampaikan bahwa belum tersedia media digital interaktif yang dapat membantu menjelaskan materi PAI-BP seperti kisah para khulafaur rasyidin secara menarik.

Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis teknologi yang relevan dengan kebutuhan peserta didik. Media infografis digital berbasis *Augmented Reality* dipandang sebagai solusi inovatif untuk mengatasi permasalahan tersebut. Media ini tidak hanya menyajikan informasi secara visual, tetapi juga memberikan pengalaman belajar interaktif yang dapat meningkatkan minat, pemahaman, dan motivasi peserta didik dalam belajar PAI-BP. Oleh karena itu, peneliti merasa penting untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Digital Berbasis *Augmented Reality* Pada Pembelajaran PAI-BP Di SDN 119 Pancinaran”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang dan temuan masalah yang telah dijelaskan, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran PAI-BP masih didominasi metode ceramah.
2. Media pembelajaran masih konvensional (buku teks).
3. Peserta didik mengalami kesulitan memahami materi sejarah Islam yang bersifat naratif.
4. Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran PAI-BP belum optimal.
5. Belum tersedia media infografis digital berbasis AR untuk pembelajaran PAI-BP.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan tidak meluas dari tujuan yang ingin dicapai, maka peneliti membatasi ruang lingkup penelitian sebagai berikut:

1. Penelitian difokuskan pada pengembangan media pembelajaran infografis digital berbasis *Augmented Reality* (AR) untuk pembelajaran PAI-BP kelas V SDN 119 Pancinaran.
2. Media pembelajaran infografis digital yang dikembangkan difokuskan pada tema Khulafaur Rasyidin yang terdapat dalam kurikulum PAI-BP kelas V Sekolah Dasar.
3. Penelitian dilakukan di SDN 119 Pancinaran, yang menjadi lokasi penelitian lapangan untuk menguji kelayakan dan respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan.
4. Subjek penelitian dibatasi pada guru PAI dan peserta didik kelas V, karena materi tema Khulafaur Rasyidin diajarkan pada jenjang tersebut.

D. Perumusan Masalah

1. Bagaimana kondisi pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) di SDN 119 Pancinaran sebelum dikembangkan media pembelajaran infografis digital berbasis *Augmented Reality*?
2. Apa yang dibutuhkan peserta didik pada tema Khulafaur Rasyidin di SDN 119 Pancinaran?
3. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran infografis digital berbasis AR untuk pembelajaran PAI BP tema Khulafaur Rasyidin di SDN 119 Pancinaran?
4. Bagaimana validitas dan kepraktisan media pembelajaran infografis digital berbasis AR yang dikembangkan terhadap pemahaman peserta didik dalam pembelajaran PAI-BP di SDN 119 Pancinaran?

E. Spesifikasi Produk Yang Dihasilkan

1. Bentuk dan Format Media

Media ini berupa lembar infografis berukuran A4/A3 yang berisi ringkasan informasi mengenai tokoh-tokoh Khulafaur Rasyidin, nilai-nilai keteladanan, dalil Al-Qur'an dan hadis, serta ilustrasi sejarah yang relevan. Desain infografis menggunakan kombinasi warna yang lembut, ikon edukatif, serta tata letak yang komunikatif sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

2. Integrasi Teknologi *Augmented Reality*

Untuk memperkaya pengalaman belajar, setiap infografis dilengkapi dengan QR Code yang dapat dipindai menggunakan kamera ponsel atau tablet. Ketika QR Code tersebut diakses, peserta didik akan diarahkan menuju konten *Augmented Reality* (AR) berupa: Model 3D tokoh Khulafaur Rasyidin (Abu Bakar, Umar, Utsman, dan Ali) beserta keterangan singkat, video atau animasi interaktif yang menggambarkan peristiwa penting masa kepemimpinan mereka, narasi audio yang menjelaskan nilai-nilai keteladanan. Teknologi AR ini diaktifkan melalui platform edukatif seperti *Assemblr Edu* yang dapat menampilkan objek virtual secara *real-time* di atas tampilan dunia nyata.

3. Fleksibilitas Media

Media ini dirancang dalam dua bentuk:

- a. Cetak (Print): Dapat digunakan di ruang kelas tanpa memerlukan koneksi internet.
- b. Digital (*Interactive*): Dapat diakses secara daring melalui QR Code atau aplikasi AR yang telah diinstal.

Dengan demikian, media ini tetap dapat digunakan oleh sekolah yang memiliki keterbatasan fasilitas teknologi, sekaligus memberikan alternatif pembelajaran modern bagi sekolah yang sudah mendukung perangkat digital.

4. Tujuan dan Keunggulan Produk

Tujuan utama pengembangan produk ini adalah untuk mempermudah guru dan peserta didik dalam memahami nilai keteladanan para Khulafaur Rasyidin melalui pendekatan visual interaktif dan kontekstual. Kelebihan produk ini antara lain:

- a. *Hybrid learning* media dapat digunakan dalam bentuk cetak maupun digital.
- b. Berbasis teknologi AR & QR Code mempermudah akses tanpa aplikasi rumit.
- c. Meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik.
- d. Cocok dengan Kurikulum Merdeka, karena menekankan pada pembelajaran aktif, visual, dan berorientasi karakter.

F. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

- a. Mengetahui kondisi pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) di SDN 119 Pancinran sebelum dikembangkan media pembelajaran infografis digital berbasis *Augmented Reality* (AR).
- b. Mengetahui kebutuhan peserta didik pada tema Khulafaur Rasyidin di SDN 119 Pancinran sebagai dasar dalam pengembangan media pembelajaran infografis digital berbasis *Augmented Reality* (AR).

- c. Mengetahui proses pengembangan media pembelajaran infografis digital berbasis *Augmented Reality* (AR) untuk pembelajaran (PAI-BP) tema Khulafaur Rasyidin di SDN 119 Pancinaran.
- d. Mengetahui validitas dan kepraktisan media pembelajaran infografis digital berbasis *Augmented Reality* (AR) yang dikembangkan pada pembelajaran PAI-BP tema Khulafaur Rasyidin di SDN 119 Pancinaran.

2. Kegunaan Penelitian

Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang teknologi pendidikan dan media pembelajaran PAI-BP. Penelitian ini juga dapat memperkaya kajian teoritis mengenai penerapan media infografis digital dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran dan internalisasi nilai-nilai keteladanan Khulafaur Rasyidin pada peserta didik sekolah dasar. Secara praktis diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut:

a. Bagi Peneliti

Dapat digunakan untuk menambah pengetahuan serta mengasah dalam menciptakan sebuah produk.

b. Bagi Pendidik

Memberikan referensi dan inspirasi dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang kreatif, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik agar proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan bermakna.

c. Bagi peserta didik

Meningkatkan pemahaman dan pengalaman belajar terhadap materi Khulafaur Rasyidin melalui penyajian visual yang menarik dan mudah dipahami.

d. Bagi Sekolah

Menjadi inovasi pembelajaran digital yang mendukung transformasi sekolah menuju lingkungan belajar berbasis teknologi. Menunjukkan kesiapan sekolah dalam menghadapi era pendidikan 4.0.