

BAB V

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran Infografis Digital Berbasis *Augmented Reality* (AR) pada materi Keteladanan Khulafaur Rasyidin untuk peserta didik kelas V Sekolah Dasar, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kondisi pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) di SDN 119 Pancinaran sebelum dikembangkan media pembelajaran infografis digital berbasis *Augmented Reality* masih didominasi oleh penggunaan buku paket dan metode ceramah. Kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran cenderung berpusat pada guru, sehingga peserta didik kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, materi Khulafaur Rasyidin yang memuat informasi sejarah dan keteladanan tokoh Islam belum disajikan melalui media yang menarik dan interaktif, sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi secara optimal.
2. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik, mudah dipahami, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik mereka sebagai generasi yang dekat dengan teknologi digital. Peserta didik membutuhkan media yang mampu menyajikan materi Khulafaur Rasyidin secara visual melalui gambar, warna, dan ilustrasi yang menarik, serta didukung teknologi yang dapat meningkatkan minat dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Oleh karena itu, media infografis digital berbasis *Augmented Reality* menjadi salah satu alternatif yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran PAI-BP.
3. Proses pengembangan media pembelajaran infografis digital berbasis *Augmented Reality* dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu analisis kebutuhan, perancangan produk, pengembangan media, validasi ahli, revisi produk, dan uji coba penggunaan. Produk yang dihasilkan berupa media infografis digital yang memuat materi Khulafaur Rasyidin dan terintegrasi dengan teknologi *Augmented Reality* melalui pemindaian QR Code.

Pengembangan media dilakukan dengan memperhatikan kesesuaian materi, karakteristik peserta didik, serta prinsip-prinsip pengembangan media pembelajaran yang efektif dan inovatif.

4. Media pembelajaran infografis digital berbasis *Augmented Reality* yang dikembangkan dinyatakan sangat valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Kelayakan media dibuktikan melalui hasil validasi ahli materi dan ahli media yang menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek isi, penyajian, kebahasaan, tampilan, dan aspek teknis media pembelajaran. Sementara itu, kepraktisan media ditunjukkan melalui respon positif guru PAI-BP yang menyatakan bahwa media mudah digunakan, membantu penyampaian materi, meningkatkan kualitas pembelajaran, serta mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif pada tema Khulafaur Rasyidin.

B. Saran

Berdasarkan hasil dari proses penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran, yakni sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran infografis digital berbasis *Augmented Reality* (AR) sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

2. Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran ini secara optimal agar lebih mudah memahami materi Keteladanan Khulafaur Rasyidin serta mampu menerapkan nilai-nilai keteladanan para khalifah dalam kehidupan sehari-hari.

3. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat mendukung pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai salah satu upaya meningkatkan kualitas pembelajaran, serta menyediakan sarana dan prasarana yang menunjang penggunaan media berbasis *Augmented Reality*.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengalaman yang berharga bagi peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi. Peneliti juga diharapkan dapat terus meningkatkan kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.



DAFTAR PUSTAKA

- Agus, Miftakus Surur. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: K-Media.
- Ahmad. (2020). *Hadis-Hadis Pilihan Tentang Akhlak Dan Kepemimpinan*. Jakarta: Pustaka Al- Hikmah.
- Ahmad bin Hanbal. (1995). *Musnad al-Imām Aḥmad*. Beirut: Mu’assasah al-Risalah, Juz III.
- Al-Ghazali. (2020). *Ihya’ Ulumuddin*. Beirut: Dar al- Kutub al-Islamiyyah.
- Alwi. (2021). *Pembelajaran PAI Berbasis Teknologi Digital*. Bandung: CV Remaja.
- Andi K. (2021). *Media pembelajaran: konsep dan aplikasi*. Bandung : Pustaka Ilmu Nusantara .
- Andi Kristanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Bintang Sutabaya, 1154.
- Andriani & Nasir. (2020). *Pembelajaran Abad 21 dan Transformasi Digital Pendidikan*.
- Ani Cahyadi. (2019). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Deepublish.
- Anwar. (2022). *Student-Centered Learning dalam Pendidikan Modern*. Bandung: Alfabeta.
- Arsyad. (2020). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Asari. (2023). *Media Pembelajaran Era Digital*. Bandung: Media Edukasi Nusantara.
- Azuma,R. T. (1997). A Survey of *Augmented Reality*. Presence: Teleoperators and Virtual Environments, 6(4), 355-385.
- Branch. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer
- Cahyadi. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Dahar. 2011. *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga
- Daryanto. (2021). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Departemen Agama RI. (2019). *Al-Quran dan Terjemahannya*. Jakarta: Kementrian Agama Republik Indonesia .
- Dewantara. (2019). *Pendidikan*. Yogyakarta: Majelis Luhur Taman Peserta didik.

- Dick, W., Carey & Carey, J. O. (2015). *The Systematic Design Of Instruction*. Boston: Pearson
- Fadhilah & Wulandari. (2021). Infografis Sebagai Media Dakwah Visual Dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Pendidikan Islam*, 10 (3), 200-210.
- Fadilah, N. (2021). *Pengembangan Media Infografis Digital Berbasis Nilai Kepemimpinan Islam untuk Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Darul Ulum Yogyakarta (Skripsi)*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.
- Farihama, A. N. (2023). *Pengembangan Bahan Ajar PAI Interaktif Berbasis Augmented Reality Menggunakan Assemblr Edu* (Skripsi). Surabaya: UIN Sunan Ampel.
- Fauziah, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis *Infografis PAI BP Berbasis Android "Infografis Wali Songo"*. Malang: UIN Malik Ibrahim.
- Fayrus, & Slamet, A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*. Bandung: Alfabeta.
- Fitria. (2020). *Peran Media Visual dalam Pembelajaran Dasar*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(2), 122-130.
- Fitria, S. (2021). *Penerapan Teknologi Augmented Reality dalam Pendidikan Dasar*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(1), 40–48.
- Hamalik. (2019). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Handayani. (2020). *Penerapan Teknologi Augmented Reality Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Hasan. (2020). *Sejarah Peradaban Islam*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hidayat & Aisyah. (2022). *Pembelajaran PAI BP Dalam Kurikulum Merdeka*. Bandung: Alfabeta.
- Hidayat & Nasir. (2021). *Pendidikan Agama Islam dalam Kurikulum Merdeka: Penguatan Profil Pelajar Pancasila*. Jakarta: Kencana.
- Ibnu Katsir. (2020). *Tafsir Ibnu Katsir*. Beirut: Dar al-Kutub al- Ilmiyyah.
- Ilmawan Mustaqim. (2016). *Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran*. *Jurnal Pendidikan Dan Kejuruan*, 13(2), 728–732.
- Lestari. (2021). *Efektivitas Media Digital dalam Pembelajaran Dasar*. *Jurnal*

- Inovasi Pembelajaran Dasar, 22(1), 728-732.
- Mahmud. (2022). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian Pendidikan Agama Islam*. Mojokerto: Yayasan Pendidikan Uluwiyah.
- Mahyudin, M. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Canva untuk PAI BP Fase C*. Jurnal Inovasi Pembelajaran Islam, 7(2), 56–70.
- Mansur, H., & R. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Infografis untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahapeserta didik*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 8(2), 101–115.
- Mariani. (2021). *Infografis Digital Dalam Pembelajaran*. Bandung: Media Edukasi Press.
- Munadi. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Navisah Ilviatun. (2016). *Pendidikan Karakter dalam Perspektif Islam*. Edukasia Islamika, 1, 1–71.
- Ningrum, W. & A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 23(2).
- Nugraha. (2020). *Infografis Dalam Pembelajaran Modern*. Bandung: Yrama Widya.
- Nugroho. (2021). *Gaya Belajar Visual Pada Peserta didik Sekolah Dasar*. Jakarta Kencana.
- Pahenra & Hasmira. (2025). *Transformasi Pendidikan Di Era Digital*. Makassar: Pustaka Mandiri.
- Pratiwi. (2020). *Evaluasi Formatif Dalam Pengembangan Media Pembelajaran*. Jurnal INOVASIPENDIDIKAN, 7(1), 30–41.
- Prastowo. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Purba, R. (2024). *Pengaruh Media Infografis terhadap Minat Belajar PAI pada Peserta Didik SMP*. Jurnal Edukasi Islam, 12(1), 14–25.
- Puri, A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality untuk Materi PAI (Skripsi)*. UIN: Malang.
- Putra. (2020). *Infografis Sebagai Media Pembelajaran Efektif*. Jakarta : Grasindo.

- Rahayu. (2021). *Desain Intruksional dan Pengembangan Media Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rahayu & Fauzan. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Digital untuk Sekolah Dasar*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 5(1).
- Rahman. (2021). *Efektivitas Penggunaan AR Dalam Pembelajaran Interaktif*. Jurnal Teknologi Pendidikan Islami, 6(1).
- Rahmawati. (2021). *Media Pembelajaran PAI di Era Digital*. Yogyakarta: Deepublish.
- Rahmawati & Nur. (2021). *Infografis Digital Sebagai Media Dakwah Visual*. Jurnal Pendidikan Islam, 9(2).
- Rochaendi. (2024). *Media Pembelajaran Komprehensif*. Bandung: Graha Edukasi.
- Sanjaya. (2020). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Santoso. (2019). *Augmented Reality*. Semarang: Yayasan Prima Teknik.
- Santoso. (2021). *Teknologi Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0*. bandung: alfabeta.
- Santrock. (2018). *Psikologi Pendidikan (Edisi Indonesia)*. Jakarta: Salemba Humanika
- Sewang, A. (2017). *Sejarah Peradaban Islam*. Makassar: Alauddin University Press.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research And Development)*. Bandung: Alfabeta.
- Sulaiman Saat, Siti Mania. (2020). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Gowa: Pusaka Almaida.
- Vari, Y., & Bramastia, B. (2021). *Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Melatih Keterampilan Berpikir Abad 21 Di Pembelajaran IPA* INKUIRI: Jurnal

Pendidikan IPA, 10(2), 132.

Wulandari. (2020). *Implementasi Media Pembelajaran Digital pada Peserta Didik Sekolah Dasar*. Pendidikan Dasar Nusantara, 5(2), 102–110.

Yuliana. (2022). *Pengembangan Media AR sebagai Inovasi Pembelajaran Abad 21*. Jakarta: Pustaka Merdeka.

Yusuf & Anwar. (2022). *Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Digital*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Yuyun, Y. (2021). *Pendidikan Karakter Dalam Perspektif Islam*. Metodologi Penelitian, 5(2), 129.

Zubaidah. Siti. (2016). *Sejarah Peradaban Islam*. Medan : Perdana Publishing.





**KEPUTUSAN KETUA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI MANDAILING NATAL
NOMOR: /Sti.21/C.1/PP.00.9/07/2025
TENTANG
PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI MANDAILING NATAL
TAHUN AKDEMIK 2025/2026**

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA

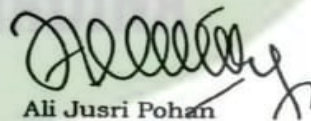
**KETUA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI MANDAILING NATAL**

- Menimbang :**
- a. bahwa untuk meningkatkan pelaksanaan akademik bagi mahasiswa Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal dipandang perlu untuk mengangkat dan menetapkan Pembimbing Skripsi Tahun Akademik 2025/2026;
 - b. bahwa nama-nama yang tercantum dalam keputusan ini dipandang mampu dan cakap untuk melaksanakan tugas dimaksud;
 - c. bahwa Keputusan Ketua Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal tentang Pendelegasian Penandatanganan Penetapan Penguji Seminar Proposal, Pembimbing Skripsi, Penguji Sidang, Komprehensif dan Penguji Sidang Munaqasyah di lingkungan Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal.
 - d. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dengan huruf a dan b tersebut dipandang perlu untuk menerbitkan Surat Keputusan Ketua Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal tentang Penetapan Pembimbing Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal Tahun Akademik 2025/2026.
- Mengingat :**
1. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301);
 2. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru Dosen (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2005 Nomor 157, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4586);
 3. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2012 Nomor 158, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5336);
 4. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi Pengelolaan Perguruan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 16, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5500);

5. Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2018 tentang Pendirian Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2019 Nomor 1218);
6. Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2018 Nomor 165);
7. Peraturan Menteri Agama Nomor 27 Tahun 2019 tentang Statuta Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2019 Nomor 1218);

- Menetapkan** KEPUTUSAN KETUA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI MANDAILING NATAL TENTANG PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI MANDAILING NATAL TAHUN AKADEMIK 2025/2026.
- KESATU** : Mengangkat Saudara
 1. Ali Jusri Pohan, M.Pd.I.
 2. Dr. Syamsiah Depalina Siregar, M.Pd.
- KEDUA** : Menugaskan Saudara yang namanya tersebut di atas untuk membimbing skripsi mahasiswa nama Afrina, NIM 22010034 Prodi Pendidikan Agama Islam dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Digital Berbasis Augmented Reality pada Pembelajaran PAI-BP Di SDN 119 Pancinanan.". Yang dilaksanakan sesuai jadwal yang ditentukan.
- KETIGA** : Dosen Pembimbing berkewajiban untuk melaksanakan tugas dengan sebaik-baiknya dan penuh dengan rasa tanggung jawab.
- KEEMPAT** : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan jika terdapat kekeliruan di dalam keputusan ini akan diperbaiki sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di Panyabungan
 Pada tanggal Juli 2025
 Ketua Prodi PAI,


 Ali Jusri Pohan

Lampiran 2 Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
MANDAILING NATAL
PUSAT PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT
 Jalan Prof. Dr. Andi Hakim Nasution, Panyabungan 22978
 Website: www.stain-madina.ac.id
 Email : stainmandailingnatal@yahoo.com

Nomor : B-~~200~~/Sti.21/F.1/TL.00/04/2026
 Lampiran : -
 Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

30 April 2026

Kepada Yth.
 Bapak/Ibu Kepala SDN 119 Pancinaran
 di-

Tempat

Dengan hormat, bersama surat ini kami sampaikan kepada Bapak/Ibu bahwa :

Nama : Afrina
 NIM : 22-01-0034
 Semester : VIII (Delapan)
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
 Instansi : Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal

Mahasiswa yang bersangkutan akan melakukan Observasi Penelitian guna untuk memperoleh data/informasi awal dalam penyusunan Proposal Skripsi dengan data-data sebagai berikut:

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Digital Berbasis Augmented Reality Pada Pembelajaran PAI-BP di SDN 119 Pancinaran
 Tempat Penelitian : SDN 119 Pancinaran
 Waktu Penelitian : Mei s/d Juli 2026

Demikian permohonan ini disampaikan, atas kerjasama Bapak/Ibu diucapkan terimakasih.

a.n. Ketua
 Kepala Pusat Penelitian dan
 Pengabdian Masyarakat (P3M)

Suryadi Nasution, M.Pd

Tembusan:
 1. Ketua STAIN MADINA
 2. Ketua Prodi PAI
 3. Arsip

Lampiran 3 Surat Balasan Selesai Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN MANDAILING NATAL
DINAS PENDIDIKAN
SDN 119 PANCINARAN
 Bangun Sejati, Kec. Hutabargot, Kab. Mandailing Natal
 Email: sdnegeri119pancinaran@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor: 421.1/084/SD-119/VI/2026

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah SDN 119 Pancinaran, dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Afrina
 NIM : 22010034
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam

MENERANGKAN

Bahwa nama tersebut benar telah melakukan penelitian di SDN 119 Pancinaran untuk penulisan skripsi dengan judul:

“Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Digital Berbasis *Augmented Reality* Pada Pembelajaran PAI-BP di SD Negeri 119 Pancinaran.”

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Pancinaran, 06 Juni, 2026

Kepala Sekolah


Dermawan, S. Pd.
NIP: 197004021991032004

Lampiran 4 Lembar Observasi Proses Pembelajaran

Pedoman Lembar Observasi Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

A. Pengantar

Lembar observasi ini digunakan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran PAI-BP KELAS V SDN 119 Pancinaran, observasi ini bertujuan untuk memperoleh data faktual mengenai aktivitas guru, keterlibatan peserta didik, media yang digunakan dan suasana kelas selama pembelajaran berlangsung.

B. Identitas

Jenis Observasi : Observasi Langsung Non Partisipan
 Waktu Observasi : 07.30 s/d 09.00
 Tempat Observasi : SDN 119 Pancinaran
 Kelas : V
 Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP)

C. Petunjuk

Gunakan tanda centang (✓) untuk menilai keterlaksanaan setiap indikator lembar pada tempat yang tersedia.

No.	Indikator Yang Diamati	Ya	Tidak	Catatan
1	Guru menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi		✓	Pembelajaran umumnya mengutamakan ceramah, diskusi, dan tanya jawab
2	Guru menggunakan media pembelajaran saat menyampaikan materi	✓		Menggunakan, namun cenderung masih terbatas pada buku teks
3	Guru mengajukan pertanyaan untuk mengetes pemahaman peserta didik	✓		Pertanyaan diberikan untuk memeriksa pemahaman secara lisan
4	Guru memberi kesempatan peserta didik berdiskusi	✓		Diskusi dilakukan untuk mengembangkan pemikiran peserta didik
5	Guru memberi umpan balik atau penilaian selama proses	✓		Umpan balik diberikan
6	Peserta didik mendengarkan penjelasan guru dengan perhatian		✓	Beberapa peserta didik kurang fokus sera mudah bosan
7	Peserta didik aktif bertanya dan menjawab selama pembelajaran	✓		Aktivitas peserta didik bervariasi, ada yang aktif dan ada yang pasif

8	Media pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran	✓		Media sesuai dengan materi pelajaran
9	Media yang digunakan menarik perhatian peserta didik	✓		Media pembelajaran cukup menarik perhatian peserta didik
10	Lingkungan kelas kondusif selama pembelajaran	✓		Kelas relatif kondusif



Lampiran 5 Hasil Wawancara Analisis Kebutuhan

Pedoman Wawancara Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Digital Berbasis *Augmented Reality* Pada Pembelajaran PAI-BP Kelas V di SDN 119 Pancinaran

A. Pengantar

Lembar pedoman wawancara ini dimaksudkan sebagai *need assessment* untuk mengetahui kebutuhan terhadap penelitian pengembangan media pembelajaran infografis digital berbasis *augmented reality* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Atas kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

B. Petunjuk

Sebelum menjawab pertanyaan, Bapak/Ibu kami mohon mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

C. Identitas

Nama : Hazizah Nasution S.Pd.1
Waktu : 08-00 s/d 09.00
Tempat : SDN 119 Pancinaran

No.	Pertanyaan	Respon
1	Apa saja kendala yang Bapak/Ibu hadapi dari media yang telah Bapak/Ibu gunakan dalam pembelajaran PAI dan BP?	Kendala yang saya hadapi adalah media yang digunakan masih terbatas pada buku paket, gambar, dan video sederhana. Media tersebut terkadang kurang menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik cepat merasa bosan dan kurang aktif dalam pembelajaran.
2	Kurikulum apa yang digunakan di sekolah ini?	Saat ini sekolah menggunakan Kurikulum Merdeka dalam proses pembelajaran, termasuk pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.
3	Dengan potensi yang ada seperti adanya internet dan komputer, apakah selama pembelajaran komputer tersebut dimanfaatkan sebagai media pembelajaran?	Pemanfaatan komputer dan internet dalam pembelajaran masih belum maksimal. Biasanya komputer digunakan untuk administrasi sekolah dan sesekali untuk menampilkan video atau materi pembelajaran tertentu.
4	Media pembelajaran apa saja yang biasanya Bapak/Ibu gunakan ketika pembelajaran PAI dan BP berlangsung?	Media yang sering saya gunakan adalah buku paket, LKS, gambar, video pembelajaran, serta presentasi PowerPoint sederhana
5	Media pembelajaran seperti apa yang Bapak/Ibu harapkan untuk menunjang pembelajaran PAI-BP?	Saya mengharapkan media yang menarik, interaktif, mudah digunakan, serta mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Media yang dapat menampilkan gambar, video, dan animasi

		tentu akan sangat membantu pemahaman peserta didik.
6	Apakah sekolah menyediakan media untuk menunjang pembelajaran PAI-BP sehingga menjadi pembelajaran yang efektif dan efisien?	Sekolah telah menyediakan beberapa sarana seperti komputer, proyektor, dan akses internet. Namun, media pembelajaran khusus yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan mata pelajaran PAI dan BP masih terbatas.
7	Metode dan media apa yang Bapak/Ibu gunakan ketika melaksanakan pembelajaran PAI dan BP di kelas?	Saya biasanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab, diskusi kelompok, dan penugasan. Sedangkan media yang digunakan berupa buku paket, gambar, video, dan PowerPoint.
8	Mengapa Bapak/Ibu menggunakan metode dan media tersebut?	Karena metode dan media tersebut mudah diterapkan, sesuai dengan kondisi sekolah, serta dapat membantu menyampaikan materi kepada peserta didik dengan lebih jelas.
9	Apakah Bapak/Ibu pernah menggunakan media Pembelajaran Infografis Digital Berbasis <i>Augmented Reality</i> ?	Saya pernah menggunakan infografis sederhana yang diperoleh dari internet, namun belum pernah menggunakan infografis digital yang terintegrasi dengan teknologi <i>Augmented Reality</i> .
10	Bagaimana pendapat Bapak/Ibu apabila dikembangkan media pembelajaran Infografis Digital Berbasis <i>Augmented Reality</i> pada mata pelajaran PAI-BP?	Saya sangat mendukung pengembangan media tersebut karena dapat membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan inovatif. Media Infografis Digital Berbasis <i>Augmented Reality</i> dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret, meningkatkan motivasi belajar, serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran PAI-BP.

Lampiran 6 Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Angket Analisis Kebutuhan Media Peserta Didik

A. Identitas

Nama : Ahmad Rifaldi
 Kelas : ✓
 Hari/Tanggal : senin

B. Petunjuk

1. Mohon mengisi identitas pada tempat yang telah disediakan.
2. Angket ini dimaksudkan sebagai *need assessment* untuk mengetahui minat, pengalaman, dan kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP).
3. Berilah tanda centang (✓) pada kolom Ya atau Tidak sesuai dengan pengalaman mu selama belajar PAI-BP.
4. Atas kesediaan untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Saya suka pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	✓	
2	Saya senang melihat gambar saat belajar.	✓	
3	Saya lebih cepat mengerti pelajaran jika ada gambar.	✓	
4	Saya lebih mudah belajar jika ada gambar /video.	✓	
5	Saya pernah belajar menggunakan HP atau komputer		✓
6	Saya senang belajar menggunakan HP atau komputer.	✓	
7	Saya ingin belajar dengan media yang lebih menarik.	✓	
8	Saya tertarik belajar PAI-BP menggunakan media yang menampilkan gambar	✓	
9	Media yang menarik membuat saya lebih semangat belajar.	✓	
10	Saya ingin guru menggunakan media yang menarik saat mengajar PAI-BP.	✓	

Lampiran 7 Hasil perhitungan Analisis Kebutuhan Media

Responden	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1
4	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1
5	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
6	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
7	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
8	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
9	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
11	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
12	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
13	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
14	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
15	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
16	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1
17	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

Jumlah Responden: 18 orang

Jawaban	Frekuensi	Persentase
Ya	162	90%
Tidak	18	10%

Lampiran 8 Angket Validasi

1. Validasi Ahli Media

Angket Validasi (Ahli Media)

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Digital Berbasis *Augmented Reality* Pada Pembelajaran PAI-BP Di SDN 119 Pancinaran".

Penyusun : Afrina

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Dengan Hormat,

Schubungan dengan adanya penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Digital Berbasis *Augmented Reality* Pada Pembelajaran PAI-BP Di SDN 119 Pancinaran”, maka melalui instrumen ini kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Penilaian Bapak/Ibu sangat kami harapkan sebagai bentuk validasi ahli media untuk mengetahui kualitas dan kelayakan media pembelajaran dari sisi tampilan visual, navigasi, interaktivitas, dan keterpaduannya dengan materi pembelajaran. Masukan dan saran Bapak /Ibu akan sangat berguna dalam menyempurnakan media ini agar lebih efektif dan layak digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat SD.

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu kami mohon untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.
2. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom penilaian dengan ketentuan sebagai berikut:
 - a. Skor 5: Sangat Baik
 - b. Sokr 4 : Baik
 - c. Skor 3: Cukup Baik
 - d. Skor 2: Kurang Baik
 - e. Skor 1: Sangat Kurang
3. Mohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan komentar dan saran pada kolom yang disediakan.

B. Identitas validator

Nama : Indra Kurniawan Siregat, M Pd

Alamat : Parbangunan, Sili Mangga Dua, Kec-Panyabungan

Instansi : STAIN Mandailing Natal

C. Angket

No	Indikator Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
Fungsi Media Pembelajaran						
1	Media berfungsi sebagai sumber belajar					✓
2	Media membantu memahami materi				✓	
3	Media meningkatkan minat belajar					✓
4	Media memotivasi peserta didik					✓
5	Media memperjelas materi PAI-BP				✓	
6	Media mendukung pembelajaran aktif					✓
7	Media membantu interaksi belajar					✓
8	Media sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	
Keterbacaan						
9	Teks mudah dibaca					✓
10	Ukuran huruf sesuai					✓
11	Jenis pont jelas					✓
12	Bahasa mudah dipaahami					✓
13	Kalimat tidak membingungkan					✓
14	Informasi tersusun rapi					✓
Teknis Media						
15	Media mudah dioperasikan				✓	
16	Navigasi mudah dipahami				✓	
17	Pemindaian QR/Marker lancar				✓	
18	Objek 3D tampil dengan baik					✓
19	AR sesuai dengan materi					✓
20	Aplikasi stabil saat digunakan				✓	
Tampilan Media						
21	Desain infografis menarik					✓
22	Warna sesuai dan nyaman					✓
23	Ilustri menarik					✓
24	Kualitas gambar jelas					✓
25	Tata letak rapi				✓	
26	Tampilan tidak membosankan				✓	
27	Sesuai karakteristik siswa					✓
28	Kombinasi teks dan gambar seimbang					✓

D. Komentaran dan saran

Pada bagian Ar mya ganti dengan kisah Khulafaur rasyidin
 cover Infografis Perbaiki bendera, ditambah dengan kalimat الله أكبر
 Warna desain sesuai dengan siswa jenjang SD.

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, produk pengembangan ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi
- ☒ 2. Layak digunakan setelah revisi
3. Produk tidak layak digunakan

Mohon diberi tanda silang (x) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu

Panyabungan, 18 Mei 2026

Validator media



Indra Kurniawan Siregar, M.Pd



2. Validasi Ahli Materi

Angket Validasi (Ahli Materi)

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Digital Berbasis *Augmented Reality* Pada Pembelajaran PAI-BP Di SDN 119 Pancinaran".
 Penyusun : Afrina
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Digital Berbasis *Augmented Reality* Pada Pembelajaran PAI-BP Di SDN 119 Pancinaran", maka melalui instrumen ini kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Penilaian Bapak/Ibu sangat kami harapkan sebagai bentuk validasi ahli media untuk mengetahui kualitas dan kelayakan media pembelajaran dari sisi tampilan visual, navigasi, interaktivitas, dan keterpaduannya dengan materi pembelajaran. Masukan dan saran Bapak /Ibu akan sangat berguna dalam menyempurnakan media ini agar lebih efektif dan layak digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat SD.

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu kami mohon untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.
2. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom penilaian dengan ketentuan sebagai berikut:
 - a. Skor 5: Sangat Baik
 - b. Sokr 4 : Baik
 - c. Skor 3: Cukup Baik
 - d. Skor 2: Kurang Baik
 - e. Skor 1: Sangat Kurang
3. Mohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan komentar dan saran pada kolom yang disediakan.

B. Identitas validator

Nama : Nelmj Hayati, M.A
 Alamat : Hutan Pungut
 Instansi : STAIN Mandailing Natal

C. Angket

Materi

No	Indikator Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Materi sesuai dengan CP/TP					✓
2	Materi mendukung capain pembelajaran PAI-BP					✓
3	Materi sesuai dengan karakteristik murid SD					✓
4	Materi sesuai dengan tingkat kemampuan SD					✓
5	Materi membantu pencapaian tujuan pembelajaran					✓
6	Materi mendukung profil pelajar Pancasila				✓	

Keakuratan Materi

7	Konsep keislaman disajikan dengan tepat					✓
8	Isi materi sesuai dengan kaidah keilmuan PAI					✓
9	Materi sesuai dengan dalil Al- Qur'an					✓

Penyajian Materi

10	Materi disusun secara sistematis					✓
11	Urutan penyajian materi logis					✓
12	Alur penyampaian mudah dipahami					✓
13	Materi disajikan secara menarik					✓
14	Materi terintegrasi dengan AR					✓
15	Penyajian membantu pemahaman siswa					✓

Kebahasaan

16	Bahasa sesuai dengan perkembangan siswa					✓
17	Bahasa mudah dipahami					✓
18	Tata tulis sesuai kaidah bahasa Indonesia					✓
19	Kalimat jelas dan tidak ambigu					✓
20	Teks sesuai dengan isi materi					✓

Ketepatan dan Kebermanfaatan

21	Media sesuai dengan materi pembelajaran					✓
22	Media mendukung penyampaian materi					✓
23	Media berbasis AR relevan digunakan					✓
24	Media meningkatkan belajar siswa				✓	
25	Media bermanfaat dalam proses pembelajaran					✓

D. Komentar dan saran

.....
 untuk penulis Sesuaikan dengan penulis
 karya ilmiah dan tambahkan bahasa Jeng.
 Sesuai untuk isi

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, produk pengembangan ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi

✓. Layak digunakan setelah revisi

3. Produk tidak layak digunakan

Mohon diberi tanda silang (x) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu

Panyabungan, 18 Mei 2026
Validator Materi


Nelmi Hayati, M.A



3. Validasi Guru PAI-BP

**ANGKET VALIDASI
(OLEH GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI)**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Digital Berbasis *Augmented Reality* Pada Pembelajaran PAI-BP Di SDN 119 Pancinaran".
Penyusun : Afrina
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Digital Berbasis *Augmented Reality* Pada Pembelajaran PAI-BP Di SDN 119 Pancinaran", maka melalui instrumen ini kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Penilaian Bapak/Ibu sangat kami harapkan sebagai bentuk validasi ahli media untuk mengetahui kualitas dan kelayakan media pembelajaran dari sisi tampilan visual, navigasi, interaktivitas, dan keterpaduaannya dengan materi pembelajaran. Masukan dan saran Bapak /Ibu akan sangat berguna dalam menyempurnakan media ini agar lebih efektif dan layak digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat SD.

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu kami mohon untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.
2. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom penilaian dengan ketentuan sebagai berikut:
 - a. Skor 5: Sangat Baik
 - b. Sokr 4 : Baik
 - c. Skor 3: Cukup Baik
 - d. Skor 2: Kurang Baik
 - e. Skor 1: Sangat Kurang
4. Mohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan komentar dan saran pada kolom yang disediakan.

B. Identitas validator

Nama : HAZIZAH NASUTION, S Pd 1
 Alamat : Gunung Barani, Panyabungan
 Instansi : SDN 119 PANCINARAN

C. Angket

No	Indikator Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
Tampilan						
1	Desain media tersusun secara teratur dan menarik					✓
2	Tampilan media menarik					✓
3	Pemilihan warna sesuai dan menarik perhatian peserta didik					✓
4	Gambar obyek AR yang ditampilkan menarik				✓	

Teknis						
5	Media berjalan dengan lancar saat digunakan				✓	
6	Media mudah digunakan oleh guru				✓	

Penyajian Materi						
7	Materi disajikan secara runtut dan sistematis					✓
8	Materi yang disajikan sesuai dengan CP/TP					✓
9	Materi sesuai dengan kurikulum yang berlaku					✓
10	Keluasan materi sesuai dengan tingkat kognitif peserta didik kelas V SD				✓	
11	Kedalaman materi sesuai dengan kognitif peserta didik kelas V SD				✓	
12	Materi yang disajikan mudah dipahami dan jelas				✓	
13	Evaluasi yang tersedia sesuai dengan materi pembelajaran				✓	
14	Tugas /latihan yang diberikan sesuai dengan kemampuan peserta didik					✓

Kebahasaan						
15	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik					✓
16	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓

Tipografi						
17	Jenis huruf (font) yang digunakan sesuai				✓	
18	Jenis huruf (font) yang digunakan mudah dibaca					✓
19	Pengaturan spasi dan tata letak teks sudah tepat				✓	

Ketepatan dan Kebermanfaatan Media						
20	Media sesuai dengan karakteristik peserta didik SD				✓	
21	Media memahami peserta didik memahami materi keteladanan Khulafaur Rasyidin				✓	
22	Media mendukung peserta didik belajar secara mandiri				✓	
23	Media layak digunakan dalam proses pembelajaran PAI-BP				✓	

F. Komentaran dan saran

Media sudah sangat baik, Ibu sarankan memperjelas penggunaan petunjuk penggunaan QR code Aq nya

G. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, produk pengembangan ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi
- ~~2. Layak digunakan setelah revisi~~
3. Produk tidak layak digunakan

Mohon diberi tanda silang (x) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Ibu

Panyabungan, Mei 2026
Guru PAI-BP

Handwritten signature

HAZIZAH NASUTION, S.Pd.1



Lampiran 9 Perhitungan Data Validasi

PERHITUNGAN DATA VALIDASI

1. Hasil Validasi oleh Ahli Media

Aspek Penilaian	Item	Skor Penilaian	Skor Total	%
Fungsi Media Pembelajaran	1	5	37	92,5
	2	4		
	3	5		
	4	5		
	5	4		
	6	5		
	7	5		
	8	4		
Keterbacaan	9	5	30	100
	10	5		
	11	5		
	12	5		
	13	5		
	14	5		
Teknis Media	15	4	26	86,66
	16	4		
	17	4		
	18	5		
	19	5		
	20	4		
Tampilan Media	21	5	38	95
	22	5		
	23	5		
	24	5		
	25	4		
	26	4		
	27	5		
	28	5		
Total			131	93,57

Perhitungan Data:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor jawaban responden}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

P: Persentase kelayakan media

Kriteria Interpretasi Skor

Persentase	Kriteria
0% - 20%	Tidak Valid
21% - 40%	Kurang Valid
41% - 60%	Cukup Valid
61% - 80%	Valid
81% - 100%	Sangat Valid

Hasil perhitungan:

$$P = \frac{131}{140} \times 100$$

P = 93, 57% (Sangat Valid)

2. Hasil Validasi oleh Ahli Materi

Aspek Penilaian	Item	Skor Penilaian	Skor Total	%
Materi	1	5	29	96,66
	2	5		
	3	5		
	4	5		
	5	5		
	6	4		
Keakuratan Materi	7	5	15	100
	8	5		
	9	5		
Penyajian Materi	10	5	30	100
	11	5		
	12	5		
	13	5		
	14	5		
	15	5		
Kebahasaan	16	5	25	100
	17	5		
	18	5		
	19	5		
	20	5		
Ketepatan dan Kebermanfaatan Media	21	5	24	96
	22	5		
	23	5		
	24	4		
	25	5		
Total			123	98,4

Perhitungan Data:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor jawaban responden}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

P: Persentase kelayakan media

Kriteria Interpretasi Skor

Persentase	Kriteria
0% - 20%	Tidak Valid
21% - 40%	Kurang Valid
41% - 60%	Cukup Valid
61% - 80%	Valid
81% - 100%	Sangat Valid

Hasil perhitungan:

$$P = \frac{123}{125} \times 100$$

P = 98, 4% (Sangat Valid)



3. Hasil Validasi oleh Guru PAI-BP

Aspek Penilaian	Item	Skor Penilaian	Skor Total	%
Tampilan	1	5	19	95
	2	5		
	3	5		
	4	4		
Teknis	5	4	8	80
	6	4		
Penyajian Materi	7	5	36	90
	8	5		
	9	5		
	10	4		
	11	4		
	12	4		
	13	4		
	14	5		
Kebahasaan	15	5	10	100
	16	5		
Tipografi	17	4	13	86,66
	18	5		
	19	4		
Ketepatan dan Kebermanfaatan Media	20	4	16	80
	21	4		
	22	4		
	23	4		
Total			107	93,04%

Perhitungan Data:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor jawaban responden}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

P: Persentase kelayakan media

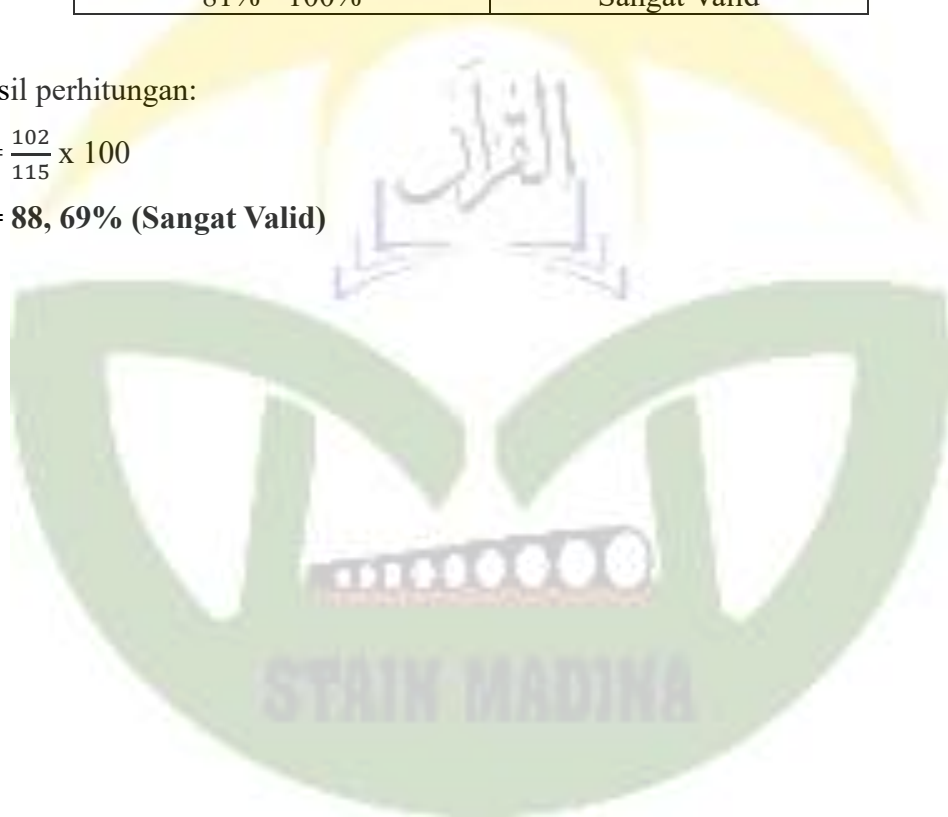
Kriteria Interpretasi Skor

Persentase	Kriteria
0% - 20%	Tidak Valid
21% - 40%	Kurang Valid
41% - 60%	Cukup Valid
61% - 80%	Valid
81% - 100%	Sangat Valid

Hasil perhitungan:

$$P = \frac{102}{115} \times 100$$

P = 88, 69% (Sangat Valid)



Lampiran 10 Hasil Praktikalitas Guru

1) Respon Guru Ketika Uji Coba

Lembar Respon Guru
Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Materi Keteladanan Khulafaur Rasyidin
Kelas V SDN 159 Purba Baru

A. Pengantar
 Lembar ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap kelayakan pada praktikalitas media pembelajaran Infografis Digital Berbasis *Augmented Reality* saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak /Ibu mengisi lembar angket ini.

B. Petunjuk

1. Bapak /Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut:
 5 = Sangat Praktis /Sangat setuju (SS)
 4 = Praktis /Setuju (S)
 3 = Cukup Praktis/ Kurang Setuju (KS)
 2 = Kurang Praktis /Tidak Setuju (TS)
 1 = Tidak Praktis/ Sangat Tidak Setuju (STS)
2. Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu kami mohon mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.
3. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan komentar dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

C. Identitas

Nama : LELI HATATI NASUTION, S.Pd.I
 Hari/Tanggal :
 Waktu : 08-00
 Tempat : KANTOR SD NEGERI 159 PURBA BARU

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
Rasionalitas						
1	Kesesuaian media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran PAI-BP.				✓	
2	Kesesuaian media pembelajaran membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.				✓	
Isi Media Pembelajaran						
3	Materi yang disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran.				✓	
4	Materi yang disajikan mudah dipahami oleh peserta didik				✓	
5	Materi yang disajikan sudah lengkap dan sesuai kebutuhan peserta didik.				✓	

Karakteristik Infografis

6	Penyajian informasi dalam bentuk infografis menarik dan mudah dipahami.					✓
7	Penggunaan gambar, ikon, dan tata letak membantu penyampaian informasi.				✓	

Bahasa

8	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik SD dan sesuai dengan ejaan bahasa Indonesia.				✓	
9	Kalimat yang digunakan jelas dan komunikatif.				✓	

Bentuk Tampilan Media Pembelajaran

10	Tampilan media pembelajaran menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik SD.				✓	
11	Kombinasi warna, gambar, dan tata letak media terlihat jelas dan menarik.				✓	

D. Komentor dan saran

.....

.....

.....

.....

Panyabungan, Mei 2026
Guru

3/5/26

LELI HAHATI PASUTION, S.Pd.I

STAIN MADINA

2) Respon Guru Uji Lapangan

Lembar Respon Guru Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Materi Keteladanan Khulafaur Rasyidin Kelas V SDN 119 Pancinaran

A. Pengantar

Lembar ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap kelayakan pada praktikalitas media pembelajaran Infografis Digital Berbasis *Augmented Reality* saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak /Ibu mengisi lembar angket ini.

B. Petunjuk

1. Bapak /Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut:
5 = Sangat Praktis /Sangat setuju (SS)
4 = Praktis /Setuju (S)
3 = Cukup Praktis/ Kurang Setuju (KS)
2 = Kurang Praktis /Tidak Setuju (TS)
1 = Tidak Praktis/ Sangat Tidak Setuju (STS)
2. Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu kami mohon mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.
3. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan komentar dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

C. Identitas

Nama : HAZIZAH NASUTION, S. Pd. I
Hari/Tanggal : 05 Juni 2026
Waktu : 08.00 WIB
Tempat : Perpustakaan SDN 119 Pancinaran

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5

Rasionalitas

1	Kesesuaian media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran PAI-BP.				✓	
2	Kesesuaian media pembelajaran membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.				✓	

Isi Media Pembelajaran

3	Materi yang disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran.					✓
4	Materi yang disajikan mudah dipahami oleh peserta didik				✓	
5	Materi yang disajikan sudah lengkap dan sesuai kebutuhan peserta didik.					✓

Karakteristik Infografis

6	Penyajian informasi dalam bentuk infografis menarik dan mudah dipahami.					✓
7	Penggunaan gambar, ikon, dan tata letak membantu penyampaian informasi.				✓	

Bahasa

8	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik SD dan sesuai dengan ejaan bahasa Indonesia.				✓	
9	Kalimat yang digunakan jelas dan komunikatif.				✓	

Bentuk Tampilan Media Pembelajaran

10	Tampilan media pembelajaran menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik SD.				✓	
11	Kombinasi warna, gambar, dan tata letak media terlihat jelas dan menarik.				✓	

D. Komentar dan saran

Untuk kedepannya media ini ditambahkan lebih banyak lagi objek atau animasi interaktif pada fitur AR nya nak.

Panyabungan, 05 Juni 2026
Guru

Handwritten signature

HARIZAH NASUTION, S.Pd.I

Lampiran 11 Perhitungan Data Praktikalitas Media Pembelajaran

Aspek Penilaian	Item	Skor Penilaian	Skor Total	%
Rasionalitas	1	4	8	80
	2	4		
Isi Media Pembelajaran	3	5	14	93,33
	4	4		
	5	5		
Karakteristik Infografis	6	4	9	90
	7	4		
Bahasa	8	4	8	80
	9	4		
Bentuk Tampilan Media Pembelajaran	10	4	8	80
	11	4		
Total			47	85,45

Perhitungan Data:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor jawaban responden}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

P: Persentase kelayakan media

Kriteria Interpretasi Skor

Persentase	Kriteria
0% - 20%	Tidak Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
61% - 80%	Praktis
81% - 100%	Sangat Praktis

Hasil perhitungan:

$$P = \frac{47}{55} \times 100$$

P = 85,45% (Sangat Praktis)

Lampiran 12 Validasi Instrumen

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN

Lembar Validasi Instrumen Angket Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Digital Berbasis *Augmented Reality* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas V SD

Nama : NUK HASANAH, MA
Instansi : STAIN MANDAILING NATAL

A. Pengantar

Lembar validasi ini ditujukan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap angket peserta didik untuk analisis produk yang saya kembangkan. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu menjadi validator lembar validasi saya.

B. Petunjuk

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut:
5= Sangat Baik
4= Baik
3= Cukup Baik
2= Kurang Baik
1= Tidak Baik
2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

C. Penilaian

No.	Aspek	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Judul lembar angket ditulis dengan jelas					✓
2	Petunjuk pengisian angket ditulis dengan jelas dan mudah dimengerti					✓
	Butir pernyataan yang disajikan jelas				✓	
3	Butir pernyataan yang disajikan sesuai dengan indikator pada kisi kisi angket					✓
4	Ketepatan pernyataan untuk menggali informasi yang dibutuhkan					✓
5	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓
6	Kalimat yang digunakan					

	sesuai dengan kaidah penulisan bahasa Indonesia					✓
--	---	--	--	--	--	---

D. Kritik dan Saran

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, instrument penilaian ini dinyatakan:

- ✕ Layak digunakan tanpa ada revisi
- 2. Layak digunakan dengan revisi
- 3. Tidak layak digunakan

Mohon diberi tanda silang (X) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu.

Panyabungan, 11 Mei 2026
Validator



NUR HASANAH, MA

STAIN MADINA

VALIDASI INSTRUMEN

Lembar Validasi Instrumen Pedoman Wawancara Guru Untuk Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Digital Berbasis *Augmented Reality* Pada Pembelajaran PAI-BP

Nama : NUR HASANAH, MA
Instansi : STAIN MANDAILING NATAL

A. Pengantar

Lembar validasi ini ditujukan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap kelayakan pedoman wawancara guru untuk analisis kebutuhan produk yang saya kembangkan. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

B. Petunjuk

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut:
5= Sangat Baik
4= Baik
3= Cukup Baik
2= Kurang Baik
1= Tidak Baik
2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

C. Penilaian

No.	Indikator Penilaian	Skala penilaian					Ket
		1	2	3	4	5	
1	Rumusan pertanyaan wawancara disusun secara jelas dan mudah dipahami.					✓	
2	Pertanyaan wawancara sesuai dengan indikator yang terdapat pada kisi-kisi instrumen.					✓	
3	Pertanyaan wawancara mampu menggali informasi yang dibutuhkan sesuai tujuan penelitian.					✓	

4	Bahasa yang digunakan dalam pedoman wawancara komunikatif dan mudah dipahami oleh responden.						✓	
5	Kalimat yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar.						✓	

D. Kritik dan Saran

Di poin 10 ada istilah Augmented Reality .
 Dapat membantu peserta didik memahami materi
 jika = harus di sesuaikan dgn materi yg ada
 PA SKRIPSI

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, instrument penilaian ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa ada revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

Mohon diberi tanda silang (X) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu.

Panyabungan, 11 Mei 2026
 Validator


 NUR HASANAH.MA

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN

Lembar Validasi Instrumen Angket Peserta Didik Untuk Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Digital Berbasis *Augmented Reality* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas V SD

Nama : NUR HASANAH, MA
Instansi : STAIN MANDAILING NATAL

A. Pengantar

Lembar validasi ini ditujukan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap angket validitas, praktikalitas, dan keefektifan produk yang saya kembangkan. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu menjadi validator lembar validasi saya.

B. Petunjuk

3. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut:

- 5= Sangat Baik
- 4= Baik
- 3= Cukup Baik
- 2= Kurang Baik
- 1= Tidak Baik

4. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

C. Penilaian

No.	Aspek	Indikator	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Kejelasan	Kejelasan judul lembar angket					✓
		Kejelasan butir pertanyaan					✓
		Kejelasan petunjuk angket					✓
2	Ketepatan Isi	Ketepatan pernyataan dengan jawaban yang diharapkan				✓	
3	Relevansi	Pernyataan berkaitan dengan tujuan penelitian				✓	
		Pernyataan sesuai dengan aspek yang ingin dicapai					✓
4	Kevalidan	Pernyataan mengungkapkan informasi yang benar				✓	
5	Tidak ada bias	Pernyataan berisi satu				✓	

6	Ketepatan bahasa	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓
		Bahasa yang digunakan efektif					✓
		Penulisan sesuai dengan PUEBI					✓

D. Kritik dan Saran

.....

.....

.....

.....

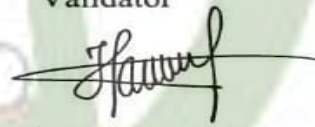
E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, instrument penilaian ini dinyatakan:

- ✕ Layak digunakan tanpa ada revisi
- 2. Layak digunakan dengan revisi
- 3. Tidak layak digunakan

Mohon diberi tanda silang (X) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu.

Panyabungan, 11 Mei 2026
Validator


NUR HASANIATI, MA

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN

Lembar Validasi Instrumen Lembar Observasi Proses Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Untuk Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Digital Berbasis *Augmented Reality*

Nama : NUR HASANAH, MA
Instansi : STAIN MANDAILING NATAL

A. Pengantar

Lembar validasi ini ditujukan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap kelayakan pedoman lembar observasi yang digunakan dalam penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Digital Berbasis *Augmented Reality* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti (PAI-BP) di SD Negeri 119 Pancinaran. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi lembar validasi ini, peneliti mengucapkan terima kasih.

B. Petunjuk

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut:
5= Sangat Baik
4= Baik
3= Cukup Baik
2= Kurang Baik
1= Tidak Baik
2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

C. Penilaian

No.	Aspek Yang Dinilai	Skor Penilaian					Ket
		1	2	3	4	5	
Format Lembar Observasi Pembelajaran							
1	Petunjuk dinyatakan dengan jelas					✓	
2	Kejelasan sistem penomoran					✓	
Format Isi							
3	Pernyataan dirumuskan dengan singkat dan jelas					✓	
4	Indikator yang diamati sudah mencakup semua aspek yang mendukung keterlaksanaan proses pembelajaran				✓		

Bahasa dan Tulisan							
5	Kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang baku					✓	
6	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓	
7	Bahasa yang digunakan komunikatif					✓	

D. Kritik dan Saran

Poin 7 peserta didik Aktif Bertanya Artinya Guru lebih mampu di M. Mengarahkan Peserta Didik Agar lebih kondusif di M. KBM.

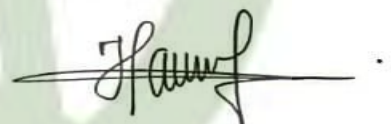
E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, instrument penilaian ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa ada revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

Mohon diberi tanda silang (X) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu.

Panyabungan, 11 Mei 2026
Validator


NUR HASANAH, MA

Lampiran 13 Observasi Proses Pembelajaran

Lembar Observasi Proses Pembelajaran Dengan Media Pembelajaran Infografis Digital Berbasis *Augmented Reality* (AR) Pada Pembelajaran PAI-BP

A. Pengantar

Lembar observasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran infografis digital berbasis *augmented reality* pada mata pelajaran PAI-BP di SDN 119 Pancinaran. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu mengisi lembar observasi ini.

B. Petunjuk

Sebelum menjawab pertanyaan, Bapak/Ibu kami mohon mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

C. Identitas

Nama : HAZIZAH NASUTION, S.Pd.
Waktu : 08.00
Hari/Tanggal :

No.	Pernyataan	Ya	Tidak	Catatan
1	Media pembelajaran infografis digital berbasis <i>Augmented Reality</i> dapat digunakan oleh peserta didik dengan bantuan guru.	✓		Sebagian peserta didik memerlukan arahan guru pada saat awal penggunaan media dan pemindaian fitur AR.
2	Materi yang disajikan dalam media sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓		Materi telah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
3	Tampilan media menarik dan mudah dipahami peserta didik.	✓		Desain infografis, gambar, dan warna menarik perhatian peserta didik.
4	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami oleh peserta didik.	✓		Peserta didik dapat mengikuti petunjuk penggunaan media dengan baik.
5	Objek AR dapat ditampilkan dengan jelas saat dipindai menggunakan perangkat.	✓		Fitur <i>Augmented Reality</i> (AR) pada media berfungsi dengan baik.

6	Peserta didik tampak antusias selama menggunakan media pembelajaran.	✓		Peserta didik menunjukkan minat dan semangat selama pembelajaran berlangsung.
7	Media membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik.	✓		Visualisasi infografis dan objek AR membantu memperjelas materi pembelajaran.
8	Media mendorong peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran.	✓		Peserta didik aktif bertanya, menjawab pertanyaan, dan berdiskusi.
9	Media dapat digunakan dengan lancar selama proses pembelajaran.	✓		Media berjalan dengan baik dan mendukung kegiatan belajar di kelas.
10	Media dapat digunakan untuk menunjang aktivitas belajar mandiri peserta didik.	✓		Peserta didik dapat memanfaatkan media untuk mengulang materi secara mandiri.

Lampiran 14 Modul



MODUL

KETELADANAN KHULAFUR RASYIDIN



Disusun oleh:

Afrina
NIM 22010034

PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
STAIN MADINA

✂ T.A 2026 ✂

MODUL AJAR MATERI KETELADANAN KHULAFATUR RASYIDIN

INFORMASI UMUM

Nama Penyusun	Afrina
Instansi	SDN 119 PANCINARAN
Tahun Penyusunan	2025/2026
Kelas/Semester	V/Genap
Fase	C
Alokasi Waktu	4JP (2x pertemuan)
Materi	Keteladanan <i>Khulafaur Rasyidin</i>
Model Pembelajaran	<i>Discovery Learning</i>
Kompetensi Awal	<i>Peserta didik telah mengenal nama-nama Khulafaur Rasyidin dan mengetahui bahwa mereka merupakan pemimpin umat Islam setelah Rasulullah SAW.</i>
Profil Pelajar Pancasila	Profil pelajar pancasila yang ingin dicapai adalah beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, mandiri, bernalar kritis, sikap taat pada peraturan, peduli sosial, tanggungjawab.
Profil Pelajar <i>Rahmatan Lil'Alamin</i>	Profil pelajar <i>Rahmatan Lil'Alamin</i> yang ingin dicapai adalah berkeadaban (<i>ta'addub</i>), keteladanan (<i>Qudwah</i>), kewarganegaraan dan kebangsaan (<i>muwatanah</i>), mengambil jalan tengah (<i>tawassut</i>), berimbang (<i>tawazun</i>), lurus dan tegas (<i>I'tidal</i>), kesetaraan (<i>musawah</i>), musyawarah (<i>Syura</i>) dan toleransi (<i>tasamuh</i>).
Sarana dan Prasarana	Laptop, Infocus/Proyektor, Smartphone/ Tab guru, Media Infografis Digital Berbasis <i>Augmented Reality</i> (AR), Infografis cetak untuk setiap kelompok, Buku PAI Kelas V, Papan tulis dan spidol.

KOMPONEN INTI

Capaian Pembelajaran	Peserta didik mampu memahami kisah keteladanan Khulafaur Rasyidin serta menunjukkan sikap meneladani sifat-sifat terpuji Abu Bakar Ash-Shiddiq, Umar bin Khattab, Usman bin Affan, dan Ali bin Abi Thalib dalam kehidupan sehari-hari.
Tujuan Pembelajaran	1. Meyakini kisah perjuangan Khulafaur Rasyidin dalam berdakwah dengan tepat. 2. Membiasakan perilaku terpuji gemar menolong sebagai bukti mengimani perjuangan Khulafaur Rasyidin dalam berdakwah dengan tepat. 3. Menumbuhkan sifat sabar dan percaya diri sebagai wujud meyakini kebenaran perjuangan Khulafaur Rasyidin dengan baik. 4. Menjelaskan kisah perjuangan Khulafaur Rasyidin dalam

	berdakwah dengan tepat. 5. Menceritakan kembali kisah perjuangan Khulafaur Rasyidin dalam berdakwah dengan tepat. 6. Menemukan keteladanan dari Khulafaur Rasyidin dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.
--	---

KKTP	1. Menunjukkan sikap menghargai dan meyakini perjuangan Khulafaur Rasyidin 2. Menunjukkan sikap gemar menolong, sabar, dan percaya diri selama pembelajaran. 3. Menerapkan keteladanan khulafaur rasyidin dalam kehidupan sehari-hari.
------	--

Pertemuan 1

Materi: Keteladanan Khalifah Abu Bakar Ash-Shiddiq dan Umar bin Khathab

Bagian	Kegiatan
Pendahuluan	1. Pendidik mengucapkan salam dan mengajak peserta didik berdoa bersama. 2. Pendidik melakukan absensi dan mengondisikan kelas agar siap mengikuti pembelajaran. 3. Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran dan menjelaskan secara singkat kegiatan pembelajaran.
Inti	1. Guru membagi peserta didik menjadi 4 kelompok. 2. Guru membagikan infografis cetak kepada setiap kelompok. 3. Guru dan peserta didik memindai (scan) QR code AR menggunakan HP/tablet. 4. Peserta didik mengamati tampilan <i>Augmented Reality</i> (AR) yang ditampilkan guru. 5. Peserta didik membaca kisah perjuangan Abu Bakar Ash-Shiddiq dan Umar bin Khattab yang terdapat pada media AR. 6. Guru memberikan penjelasan dan penguatan terhadap kisah yang telah diamati peserta didik. 7. Peserta didik berdiskusi dalam kelompok mengenai perjuangan dan keteladanan Abu Bakar Ash-Shiddiq dan Umar bin Khattab. 8. Perwakilan kelompok menyampaikan hasil diskusi. 9. Guru memberikan penguatan mengenai sikap gemar menolong, sabar, dan percaya diri yang dapat diteladani.

Penutup	1. Pendidik mengajak peserta didik menyimpulkan pelajaran hari ini secara lisan. 2. Pendidik memberikan penguatan nilai keteladanan dari Abu Bakar dan Umar bin Khathab. 3. Pendidik menyampaikan gambaran pembelajaran pertemuan berikutnya. 4. Pendidik menutup pembelajaran dengan Hamdalah dan salam.
Pertemuan2	
Materi: Keteladanan Khalifah Usman bin Affan dan Ali bin Abi Thalib	
Bagian	Kegiatan
Pendahuluan	1. Pendidik mengucapkan salam dan berdoa bersama. 2. Pendidik melakukan absensi dan mengondisikan kelas. 3. Pendidik mengulas secara singkat tokoh yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya. 4. Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. 5. Guru memotivasi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dengan aktif dan bekerja sama dalam kelompok.
Inti	1. Guru dan peserta didik memindai (scan) QR code AR menggunakan HP/tablet. 2. Peserta didik mengamati tampilan AR. 3. Peserta didik membaca informasi dan kisah perjuangan Ustman bin Affan serta Ali bin Abi Thalib yang terdapat pada infografis dan media AR. 4. Guru menjelaskan materi dan keteladanan kedua khalifah. 5. Guru membagikan tugas kepada setiap kelompok. 6. Peserta didik berdiskusi dan mengerjakan tugas berdasarkan informasi yang diperoleh dari infografis dan media AR. 7. Peserta didik menyimpulkan keteladanan Khulafaur Rasyidin dalam kehidupan sehari-hari.

Penutup	1. Pendidik mengajak peserta didik melakukan refleksi singkat pembelajaran. 2. Pendidik memberikan apresiasi atas keaktifan peserta didik. 3. Pendidik menutup pembelajaran dengan Do'a dan salam.
---------	--

ASESMEN

1. Asesmen Diagnostik

Untuk mengetahui kesiapan peserta didik dalam memasuki pembelajaran, dengan menanyakan:

Pertanyaan	Jawaban	
	ya	Tidak
Apakah yang kalian pernah belajar tentang Khulafaur Rasyidin sebelumnya?		
Apakah kalian mengetahui siapa saja Khulafaur Rasyidin?		
Apakah kalian sudah siap melaksanakan materi?		

2. Asesmen Formatif

Asesmen formatif dilakukan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung, khususnya saat peserta didik melakukan kegiatan mengamati dan mendengarkan guru.

Kelompok	Soal
Jujur	1. Mengapa Abu Bakar Ash-Shiddiq mendapat gelar As-Shiddiq? 2. Sebutkan satu pelajaran yang dapat diambil dari perjuangan Abu Bakar Ash-Shiddiq!
Adil	1. Apa keteladanan Umar bin Khattab yang dapat dicontoh dalam kehidupan sehari-hari? 2. Sebutkan satu contoh sikap adil yang dapat dilakukan di sekolah!
Dermawan	1. Apa keteladanan Usman bin Affan yang dapat dicontoh dalam kehidupan sehari-hari? 2. Sebutkan satu contoh sikap dermawan yang dapat dilakukan di sekolah!
Berani	1. Sebutkan satu pelajaran yang dapat diambil dari perjuangan Ali bin Abi Thalib! 2. Bagaimana cara menerapkan sikap percaya diri di dalam kelas?

Pedoman Penilaian Asesmen Formatif	
Aspek Penilaian	Skor
Ketepatan jawaban	50
Kejelasan dan kerapian jawaban	50
Total	100

3. Asesmen Sumatif

Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut dengan jawaban yang benar!

1. Jelaskan pengertian Khulafaur Rasyidin dan sebutkan empat tokohnya? (C2) “15 point”
2. Jelaskan salah satu perjuangan Abu Bakar Ash-Shiddiq atau Umar bin Khattab dalam berdakwah! (20 poin)
3. Jelaskan salah satu keteladanan Usman bin Affan atau Ali bin Abi Thalib yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari! (20 poin)
4. Mengapa kita harus meneladani Khulafaur Rasyidin? (20 poin)
5. Tuliskan dua contoh sikap teladan Khulafaur Rasyidin yang akan kamu terapkan di sekolah! (20 poin)

Pedoman Penilaian Asesmen sumatif			
No	Aspek Penilaian bobot	Bobot	Skor
1	Pengertian tepat	5	25
	Menyebutkan 4 tokoh	10	
2	Menjelaskan bentuk perjuangan	5	20
	Menjelaskan tujuan atau manfaat perjuangan	8	
	Ketepatan dan kelengkapan jawaban	7	
3	Menyebutkan keteladanan dengan benar	5	20
	Menjelaskan makna keteladanan tersebut	8	
	Menjelaskan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari	7	
4	Menjelaskan alasan meneladani Khulafaur Rasyidin	8	15
	Ketepatan jawaban	7	
5	Menyebutkan contoh sikap pertama	10	30
	Menyebutkan contoh sikap kedua	10	
	Menjelaskan penerapan kedua sikap tersebut di sekolah	10	
Total			100

Refleksi Untuk Peserta Didik

Nama peserta didik :

Kelas :

Pertanyaan Refleksi	Jawaban refleksi
Bagian manakah yang menurutmu paling sulit dari pelajaran ini?	
Apa yang akan kamu lakukan untuk memperbaiki hasil belajarmu?	
Kepada siapa kamu akan meminta bantuan untuk memahami pelajaran ini?	
Jika kamu diminta untuk memberi bintang 1 sampai 5, berapa bintang yang akan kamu berikan pada usaha yang telah kamu lakukan?	

MATERI PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Peserta didik yang telah mencapai tujuan pembelajaran diberikan tugas untuk membaca kembali kisah Khulafaur Rasyidin dan menyebutkan keteladanan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Sedangkan peserta didik yang belum mencapai tujuan pembelajaran diberikan bimbingan oleh guru untuk membaca kembali materi serta menjawab pertanyaan sederhana tentang kisah dan keteladanan Khulafaur Rasyidin.

GLOSARIUM

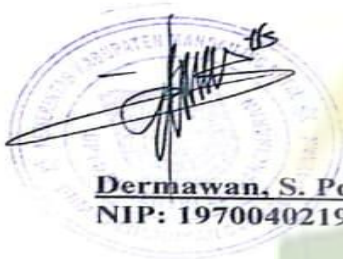
- Khalifah : Pemimpin umat Islam setelah Nabi Muhammad SAW.
- Khulafaur Rasyidin : Empat khalifah yang memimpin umat Islam setelah wafatnya Nabi Muhammad SAW.
- Dakwah : Kegiatan mengajak manusia untuk beriman dan taat kepada Allah SWT.
- Keteladanan : Sikap atau perilaku baik yang dapat dicontoh dalam kehidupan sehari-hari.
- Dermawan membutuhkan. : Suka memberi dan membantu orang lain yang
- Adil : Bersikap tidak memihak dan memperlakukan semua orang dengan sama.
- Sabar : Tetap tenang dan tidak mudah menyerah dalam menghadapi kesulitan.
- Percaya Diri : Yakin terhadap kemampuan diri sendiri dalam melakukan sesuatu.
- Jujur : Berkata dan berbuat sesuai dengan kenyataan

DAFTAR PUSTAKA

Kementerian Agama Republik Indonesia. 2021. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk SD/MI Kelas V. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam.

Yatim, Badri. 2018. Sejarah Peradaban Islam. Jakarta: Rajawali Pers.

Mengetahui,
Kepala Sekolah



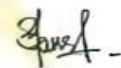
Dermawan, S. Pd.
NIP: 197004021991032004

Guru Pendidikan Agama Islam
dan Budi Pekerti



Hazizah Nasution, S. Pd. I
NIP: 198504112023212012

Penyusun



Afrina



Lampiran 15 DOKUMENTASI PENELITIAN



Wawancara dengan guru PAI-BP

Analisis Kebutuhan Media



Uji Coba Produk Infografis Di SDN159 Purba Baru



Tahap Implementasi Produk Infografis Di SDN 119 Pancinaran



Belajar Dengan Media Infografis



Memindai Barcode QR
Menggunakan *Assemblr Edu*



Kegiatan Pendampingan Kelompok Peserta Didik oleh Peneliti



Foto Bersama



Foto Dengan Guru PAI-BP

Lampiran 16 Hasil Cek Turnitin



Page 1 of 195 - Cover Page

Submission ID: trn:oid::1:3619031349

Turnitin 003**REVISI_SKIRIPSI_AFRINA__P1_3.docx**

Mahasiswa Kelas A1
 Ekonomi Syari'ah
 IAIN Pontianak

Document Details

Submission ID:
trn:oid::1:3619031349

Submission Date:
Jul 29, 2026, 8:18 AM GMT+7

Download Date:
Jul 29, 2026, 8:30 AM GMT+7

File Name:
REVISI_SKIRIPSI_AFRINA__P1_3.docx

File Size:
7.3 MB

174 Pages

28,849 Words

192,684 Characters



Page 1 of 195 - Cover Page

Submission ID: trn:oid::1:3619031349



38% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

► Bibliography

Top Sources

32%  Internet sources
28%  Publications
18%  Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.



BIODATA DIRI

Identitas

Nama : Afrina
 Tempat/Tgl Lahir : Purba Baru/10 April 2003
 Alamat : Purba Baru
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Email : afrinanstn@gmail.com
 No. HP : 081536693955



Orang Tua

Ayah

Nama : Solahuddin
 Pekerjaan : Wiraswasta

Ibu

Nama : Siti Hasanah
 Pekerjaan : IRT

Pendidikan

1. SDN 159 Purba Baru
2. MTs Musthafawiyah Purba Baru
3. MA Musthafawiyah Purba Baru
4. STAIN Mandailing Natal