

**IMPLEMENTASI MEDIA *AUGMENTED REALITY* DALAM
MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA PELAJARAN SEJARAH
KEBUDAYAAN ISLAM**

(Studi Kasus di SDI Al-Maliki Sukodono)

Skripsi

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan
Memperoleh Gelar sarjana Pendidikan Agama Islam



Oleh :

Birlanti Zahidah
(41182911180002)

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS ISLAM "45" BEKASI

2023 M / 1444 H

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

**IMPLEMENTASI MEDIA *AUGMENTED REALITY* DALAM
MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA PELAJARAN SEJARAH
KEBUDAYAAN ISLAM**

Skripsi

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh
Gelar sarjana Pendidikan Agama *Islam*

Oleh :

Birlanti Zahidah
(41182911180002)

Pembimbing :



Siti Asiah, M.A.
NIDN. 20220067401

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM “45” BEKASI
2023 M / 1444 H**

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi berjudul “IMPLEMENTASI MEDIA *AUGMENTED REALITY* DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM” telah diujikan dalam sidang *munaqasyah* Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Islam “45” Bekasi, pada tanggal 21 Maret 2023. Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada program studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam.

Bekasi, 21 Maret 2023

Sidang *Munaqasyah*

Dekan /
ketua merangkap anggota



Dr. Yoyo Hambali, M.A.
NIDN. 04-180476-01

Ketua Program Studi /
Sekertaris Merangkap Anggota



Dr. Akmal Rizki Gunawan Hsb, M.A.
NIDN. 04-100492-01

Anggota:



Abdul Ghofur, S.Pd.I., M.Ud.
NIDN. 04-120183-02



Dr. Rabiyanur Lubis, M.M.
NIDN. 04-130160-01

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Birlanti Zahidah

NPM : 41182911180002

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul, “Implementasi Media *Augmented Reality* Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Studi Kasus di SDI Al-Maliki Sukodono)” adalah benar merupakan karya saya sendiri dan tidak melakukan tindakan plagiat dalam penyusunnya. Adapun kutipan yang ada dalam penyusunan karya ini telah saya cantumkan sumber kutipannya dalam skripsi. Saya bersedia melakukan proses yang semestinya sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku jika ternyata skripsi ini sebagian atau keseluruhan merupakan plagiat dari karya orang lain.

Demikian pernyataan ini buat untuk dipergunakan seperlunya

Bekasi, 21 Maret 2023



METERAK
TEKREL

2088FAKX270431828

Birlanti Zahidah
41182911180002

PEDOMAN TRANSLITERASI

Huruf Arab	Huruf Latin	Nama
أ		Tidak dilambangkan
ب	b	Be
ت	t	Te
ث	th	te dan ha
ج	j	Je
ح	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	kh	ka dan ha
د	d	De
ذ	dh	de dan ha
ر	r	er
ز	z	zet
س	s	es
ش	sh	es dan ha
ص	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	`	koma terbalik (di atas)
غ	gh	ge dan ha
ف	f	ef
ق	q	qo
ك	k	ka
ل	l	el
م	m	em
ن	n	en
و	w	we
ه	h	ha
ء	‘	apostrof
ي	y	ya

ABSTRAK

Birlanti Zahidah. 41182911180002. Implementasi Media *Augmented Reality* Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa di SDI Al-Maliki Sukodono. Program Studi Pendidikan Agama Islam. Universitas Islam “45” Bekasi. 2023 M/144 H. (101 Halaman)

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis implementasi media *augmented reality* dalam meningkatkan pemahaman siswa pada materi sejarah kebudayaan Islam dan untuk mengetahui bagaimana peningkatan pemahaman siswa terhadap materi sejarah kebudayaan Islam.

Rendahnya pemahaman siswa terhadap konsep sejarah kebudayaan Islam bukanlah hal yang mudah untuk diatasi terlebih jika hanya mengandalkan media tekstual saja. Merujuk data *Global Stats* menunjukkan bahwa pada bulan Juni tahun 2022 penggunaan *smartphone* dengan sistem operasi android di Indonesia adalah 90.84%, jumlah yang jauh lebih banyak daripada iOS yang hanya 9.05%, sedangkan sistem operasi lain 0.09%. Berdasarkan permasalahan tersebut, sangat jelas betapa pentingnya media pembelajaran bagi siswa. *Augmented reality* sendiri memiliki aspek-aspek hiburan yang menarik dan dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar. Hal ini disebabkan karena *Augmented reality* memiliki karakteristik serta fungsi yang hampir sama dengan media pembelajaran yaitu berfungsi menyampaikan informasi.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan jenis studi kasus dan fokus mengkaji tentang implementasi media *augmented reality* dalam meningkatkan pemahaman siswa. Adapun teknik analisis yang digunakan adalah teknis analisis menurut Miles dan Huberman. Hasil penelitian selama satu bulan ini terbukti bahwa media *augmented reality* dapat meningkatkan pemahaman siswa. Hal ini ditandai dengan adanya peningkatan nilai rata-rata tes siswa yang dilakukan sebanyak empat kali.

Kata kunci : *augmented reality, pemahaman, siswa*

ABSTRACT

Birlanti Zahidah. 41182911180002. Implementation of Augmented Reality Media in Improving Student Understanding at SDI Al-Maliki Sukodono. Islamic Religious Education Study Program. Islamic University "45" Bekasi. 2023 AD/144 H. (101 Pages)

The purpose of this study is to analyze the implementation of augmented reality media in increasing students' understanding of Islamic cultural history material and to find out how to increase students' understanding of Islamic cultural history material.

The low understanding of students towards the concept of the history of Islamic culture is not an easy thing to overcome, especially if you only rely on textual media. Referring to Global Stats data, it shows that in June 2022 the use of smartphones with the Android operating system in Indonesia is 90.84%, a much higher number than iOS which is only 9.05%, while other operating systems are 0.09%. Based on these problems, it is very clear how important learning media is for students. Augmented reality itself has interesting entertainment aspects and can increase students' interest in learning. This is because Augmented reality has almost the same characteristics and functions as learning media, which is to convey information.

This research is a qualitative research with a case study type and focuses on examining the implementation of augmented reality media in increasing student understanding. The analysis technique used is technical analysis according to Miles and Huberman. The results of this one-month study prove that augmented reality media can increase students' understanding. This was indicated by an increase in the average score of the student tests which were carried out four times.

Keywords: *augmented reality, understanding, students*

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarokatuh. Alhamdulillah Robbil ‘Alamiin, segala puji bagi Allah yang selalu memberikan nikmat dhohiriyah dan nikmat bathiniyah dalam proses penyelesaian skripsi ini. Sholawat serta salam selalu tercurahkan kepada junjungan, baginda dan pusaka umat islam, Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan teladan, bimbingan dan petunjuk, sehingga umat manusia menjadi lebih beradab. Dalam menyelesaikan skripsi ini, banyak pihak yang telah memberikan bantuan baik secara moril, nasihat dan semangat maupun materiil. Atas segala bantuan yang telah diberikan, penulis ingin menyampaikan doa dan ucapan terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada:

- 1) Rektor : Bapak Dr. Hermanto, DRS., MM., M.Pd.
- 2) Dekan : Bapak Dr. Yoyo Hambali, M.A.
- 3) Ketua prodi : Bapak Dr. Akmal Rizki Gunawan Hasibuan, MA.
- 4) Pembimbing : Ibu Siti Asiah, MA.
- 5) Dosen di Fakultas Agama Islam Universita Islam “45” Bekasi.
- 6) Staf Pengajar dan Karyawan di Fakultas Agama Islam “45” Bekasi.
- 7) Kepala sekolah, Pengajar, staf dan Karyawan di SDI Al-Maliki Sukodono.
- 8) Pimpinan perpustakaan yang telah memberi fasilitas untuk mengadakan studi kepustakaan.
- 9) Pihak lain yang telah memberi kontribusi kepada peneliti dalam penyelesaian karya tulisnya.

DAFTAR ISI

Cover Luar	i
Lembar Persetujuan Pembimbing.....	ii
Lembar Pengesahan	iii
Pernyataan Keaslian	iv
Pedoman Transliterasi	v
Abstrak	vi
<i>Abstract</i>	vii
Kata Pengantar.....	viii
Daftar Isi.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Permasalahan	8
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Manfaat Penelitian.....	9
E. Kajian Terdahulu yang Relevan	11
BAB II KAJIAN TEORI.....	15
A. Pengertian Implementasi	15
B. Media Pembelajaran	16
1. Pengertian Media.....	16
2. Fungsi Media Pembelajaran	17
3. Pentingnya Media Pembelajaran	17
C. <i>Augmented reality</i>	19
1. Pengertian <i>Augmented reality</i>	19

2.	Manfaat <i>augmented reality</i> bagi pendidikan	21
3.	Langkah-Langkah Menggunakan <i>Augmented reality</i>	22
4.	Peningkatan Pemahaman.....	24
5.	Materi Sejarah Kebudayaan Islam	25
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		32
A.	Waktu dan Tempat Penelitian.....	32
B.	Metode Penelitian	32
C.	Data dan Sumber Data.....	32
D.	Teknik Pengumpulan Data	33
E.	Teknik Analisis Data	35
BAB IV HASIL DAN ANALISIS PENELITIAN.....		38
A.	Hasil Penelitian Implementasi Media <i>Augmented reality</i> Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pelajaran SKI	38
1.	Profil SDI Al-Maliki Sukodono	38
2.	Sejarah SD Islam Al-Maliki	39
3.	Implementasi Media <i>Augmented Reality</i> di SDI Al-Maliki Sukodono ..	41
4.	Respon Siswa Terhadap Implementasi Media <i>Augmented Reality</i>	48
5.	Pemahaman Siswa Pada Materi Sejarah Kebudayaan Islam.....	49
B.	Analisis Penelitian Implementasi Media <i>Augmented reality</i> Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pelajaran SKI.....	51
BAB V KESIMPULAN & SARAN.....		59
A.	Kesimpulan	59

B. Saran	60
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	65