

**PENGARUH PENGGUNAAN KARTU MUSLIM SEBAGAI  
MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PADA MATERI HAJI  
DAN UMRAH TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA  
KELAS IX DI SMP NEGERI 1 WONOPRINGGO**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Tugas dan Melengkapi Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh :

**M. ALI RIDHO**

**NIM : 2119152**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN  
2023**

## **SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **M. ALI RIDHO**

NIM : **2119152**

Fakultas/Prodi : **FTIK/ PAI**

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul :

**PENGARUH PENGGUNAAN KARTU MUSLIM SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS  
*AUGMENTED REALITY* PADA MATERI HAJI DAN UMRAH  
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS IX  
DI SMP NEGERI 1 WONOPRINGGO**

Menyatakan bahwa Skripsi ini merupakan hasil karya sendiri kecuali dalam bentuk kutipan yang telah penulis sebutkan sumbernya. Apabila skripsi ini terbukti merupakan hasil duplikasi atau plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi akademis dan dicabut gelarnya

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Pekalongan, 25 Maret 2023

Yang menyatakan



**M. ALI RIDHO**

**NIM. 2119152**

**Muchamad Fauyan, M.Pd.**

Ditempat

**NOTA PEMBIMBING**

Lamp : 4 (Empat) eksemplar  
Hal : Naskah Skripsi  
Sdr. M. Ali Ridho

Kepada Yth.  
Dekan FTIK Universitas Islam  
Negeri K.H. Abdurrahman  
Wahid  
c/q. Ketua Jurusan PAI  
di Pekalongan

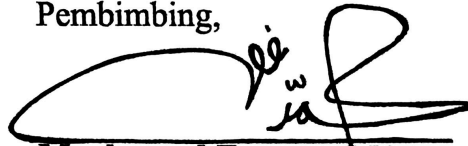
*Assalamualaikum Wr. Wb.*

Setelah diadakan penelitian dan perbaikan seperlunya, maka bersama ini saya kirimkan naskah Skripsi Saudara:

**Nama : M. ALI RIDHO**  
**NIM : 2119152**  
**Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**  
**Judul : PENGARUH PENGGUNAAN KARTU MUSLIM  
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN  
AGAMA ISLAM BERBASIS *AUGMENTED  
REALITY* PADA MATERI HAJI DAN UMRAH  
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS IX  
DI SMP NEGERI 1 WONOPRINGGO**

Dengan ini saya mohon agar Skripsi Saudara tersebut dapat segera dimunaqasahkan. Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya, saya sampaikan terimakasih  
*Wassalamualaikum Wr. Wb.*

Pekalongan, 25 Maret 2023  
Pembimbing,



**Muchamad Fauyan, M.Pd.**  
**NIP. 19910301 201503 2 010**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**

**K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Pahlawan Km. 5 Rowolaku, Kajen, Pekalongan Jawa Tengah 51161  
Website : [fik.uingusdur.ac.id](http://fik.uingusdur.ac.id) | e-mail : [fik@iainpekalongan.ac.id](mailto:fik@iainpekalongan.ac.id)

**PENGESAHAN**

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri  
K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan Skripsi Saudara/i :

**Nama** : M. ALI RIDHO  
**NIM** : 2119152  
**Judul** :


**PENGARUH PENGGUNAAN KARTU MUSLIM SEBAGAI  
MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA  
ISLAM BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PADA  
MATERI HAJI DAN UMRAH TERHADAP MINAT  
BELAJAR SISWA KELAS IX DI SMP NEGERI 1  
WONOPRINGGO**

Telah diujikan pada hari Kamis, 6 April 2023 dan dinyatakan **LULUS**  
serta diterima sebagai syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Dewan Penguji

Penguji I

Penguji II

  
**Drs. Moh. Muslih, M.Pd., Ph.D.**  
NIP. 19670717 199903 1 001


  
**Muhammad Hufron, M.S.I.**  
NITK. 19741124 201608 D1 092

Pekalongan, 10 April 2023

Disahkan Oleh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



  
**Dr. H. M. Sugeng Sholehudin, M.Ag.**  
NIP. 19730112 200003 1 001

## **PERSEMBAHAN**

Alhamdulillahirabbilalamin,.

Puji syukur yang tiada terhingga atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah, nikmat kesehatan dan kekuatan sehingga saya mampu menyelesaikan skripsi ini. Kupersembahkan skripsi ini kepada mereka yang tersayang dan telah banyak berperan dalam penyelesaian skripsi ini.

1. Ayah dan Ibuku yang tersayang, terima kasih telah mendoakan, menyemangati dan banyak memberikan nasihat yang berarti bagiku untuk terus berjuang menjalani liku dalam kehidupan ini. Maaf atas kecewa yang telah saya perbuat dan membuat kalian sedih. Terima kasih atas pengertian dan perhatian kalian padaku. Kupersembahkan skripsi ini sebagai rasa terimakasih ku kepada kalian atas kasih sayang, rasa cinta dan pengorbanan kalian yang tak terbalaskan.
2. Adik-adik sepupuku, terima kasih atas semangat dan dukungan kalian walaupun tak kelihatan, tapi ku yakin kalian mendukungku.
3. Keluarga besar ku, anak, cucu, mantu dari kakek (Ahmad dan Aripin), terimakasih atas perhatian kalian selama ini.
4. Puji Rahayu, terima kasih telah mendukungku, menyemangatiku, banyak sekali hal yang kita lewati bersama dalam susah dan senang, dan selalu menguatkan ku.
5. Teman-teman PPL. terima kasih atas pengalaman dan pelajaran yang berharga selama PPL.
6. Teman-teman KKN, terima kasih atas kesolidaritasan dalam melaksanakan pemberdayaan di Linggoasri.
7. Teman seperjuangan PAI UIN angkatan 2019.
8. Almamaterku, UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

## **MOTO**

Bismillahirrahmanirrahim

1. “Dan aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan supaya mereka mengabdikan kepada-Ku.” (QS. Al-Dzariyat: 56).
2. “Siapa yang menempuh jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan memudahkan baginya jalan menuju surga.” (HR. Muslim).
3. "Barangsiapa yang hendak menginginkan dunia, maka hendaklah ia menguasai ilmu. Barangsiapa menginginkan akhirat hendaklah ia menguasai ilmu, dan barangsiapa yang menginginkan keduanya (dunia dan akhirat) hendaklah ia menguasai ilmu," (HR Ahmad).

## ABSTRAK

**M. Ali Ridho. 2023. Pengaruh Penggunaan Kartu Muslim Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis *Augmented Reality* Pada Materi Haji dan Umrah Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IX Di SMP Negeri 1 Wonopringgo.**

**Pembimbing : Muchamad Fauyan, M.Pd**

**Kata Kunci : *Augmented Reality*, Media Pembelajaran, Kartu Muslim**

*Augmented Reality* merupakan kombinasi objek nyata dan virtual di lingkungan nyata, berjalan secara interaktif dalam waktu nyata, dengan interaksi antara objek tiga dimensi, atau objek virtual yang terintegrasi ke dunia nyata. Tujuan *Augmented Reality* adalah untuk menyederhanakan objek nyata dengan memperkenalkan objek virtual. Ini memberikan informasi tidak hanya kepada pengguna (antarmuka pengguna), tetapi juga untuk semua pengguna yang tidak terkait langsung dengan antarmuka pengguna objek yang sebenarnya, seperti live. Video streaming.

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah Apakah terdapat perbedaan pengaruh penggunaan aplikasi kartu muslim sebagai media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dengan media buku pada materi haji dan umrah terhadap minat siswa. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis perbedaan pengaruh penggunaan aplikasi kartu muslim sebagai media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dengan media buku pada materi haji dan umrah terhadap minat siswa kelas IX di SMP Negeri 1 Wonopringgo.

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode Quasi Eksperimen Design yaitu metode yang tidak memungkinkan peneliti melakukan pengontrolan secara penuh terhadap sampel penelitian. Teknik pengumpulan data menggunakan kuisioner. Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, homogenitas dan Uji t.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Rata-rata *pretest* adalah 21,16 sementara Rata-rata Minat belajar *posttest* adalah 36,88, selanjutnya pengolahan data dilakukan pada tahap perhiungan gain ternormalisasi. Setelah dihitung maka diketahui peningkatan nilai *pretest* adalah 1,46. Nilai hasil rata-rata *pretest* adalah 21,2 sementara Rata-rata Minat belajar *posttest* adalah 26,31. Setelah dihitung maka diketahui peningkatan nilai N-Gain adalah 0,46. Artinya peningkatan minat belajar siswa di kelas kontrol sebesar 0,46. Nilai *Paired Sample Test* diperoleh Sig  $0,000 \leq 0,05$  dan t hitung sebesar  $13,044 \geq 1,694$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan dari kemampuan awal kelas eksperimen dan kelas kontrol atau bisa dikatakan bahwa kemampuan awal mereka tidak sama. *Paired Sample Test* diperoleh nilai Sig  $0,000 \leq 0,05$  dan t hitung sebesar  $12,245 \geq 1,694$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Artinya terdapat perbedaan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Yang Menggunakan Aplikasi Kartu Muslim Sebagai Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* (Postest Eksperimen) dengan menggunakan Model Pembelajaran Langsung (Postest Kontrol).

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan ramhat taufiq serta hidayahnya “Pengaruh Penggunaan Kartu Muslim Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis *Augmented Reality* Pada Materi Haji dan Umrah Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IX Di SMP Negeri 1 Wonopringgo” ini tanpa suatu halangan apapun.

Shalawat serta salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang kita nantikan syafaatnya dihari kiamat kelak. Skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak.

Untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

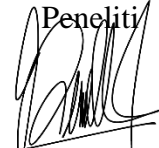
1. Bapak Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag. Selaku Rektor UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Bapak Dr. H. M. Sugeng Sholahuddin, M.Ag. Ketua Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Bapak Dr. H. Salafudin, M.Si. Selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
4. Bapak Muchamad Fauyan, M.Pd, selaku dosen pembimbing yang telah berkenan meluangkan waktu, mencurahkan tenaga dan pikirannya dalam penyusunan skripsi ini sehingga dapat selesai dengan baik.
5. Segenap dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan berbagai macam ilmu serta motivasi selama belajar di UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

6. Pihak sekolah SMP Negeri 1 Wonopringgo, yang telah memberikan dukungan dan kerjasama selama proses penelitian..
7. Teman-teman seperjuangan yang telah menemani penulis dalam menjalani proses penyelesaian skripsi.
8. Semua pihak yang turut andil dalam penyelesaian Skripsi ini yang tidak dapat penulis sebut satu persatu.

Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca maupun pihak yang berkepentingan.

Pekalongan, 25 Maret 2023

Peneliti



**M. Ali Ridho**

**NIM. 2119152**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI</b> .....	<b>ii</b>
<b>NOTA PEMBIMBING</b> .....	<b>iii</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN</b> .....	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>ix</b>
<b>MOTO</b> .....	<b>x</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xivii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiviii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Kegunaan Penelitian.....	6
E. Sistematika Penulisan Skripsi .....	7

<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>9</b>
A. Deskripsi Teori.....	9
B. Penelitian yang Relevan .....	16
C. Kerangka Berpikir .....	21
D. Hipotesis Penelitian.....	23
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>24</b>
A. Jenis dan Pendekatan.....	24
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	25
C. Variabel Penelitian .....	26
D. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel .....	28
E. Teknik Pengumpulan Data.....	31
F. Instrumen Penelitian.....	34
G. Teknik Analisis Data.....	39
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>43</b>
A. Data Hasil Penelitian.....	43
1. Deskripsi Tempat Penelitian .....	43
2. Data Kelas Eksperimen .....	47
3. Data Kelas Kontrol.....	52
B. Hasil Analisis Data.....	57
1. Uji Validitas dan Reliabilitas .....	57
2. Uji Prasangka Hipotesis .....	59

3. Uji Hipotesis .....	62
C. Pembahasan.....	65
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>68</b>
A. Kesimpulan .....	68
B. Saran.....	69
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>70</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>74</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>75</b>

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Media pembelajaran harus membantu guru menyediakan bahan pengajaran dalam proses pembelajaran. Menggunakan animasi dalam proses pembelajaran cenderung membuat siswa lebih tertarik dan lebih mudah dipahami, membuatnya lebih mudah untuk diingat dan memaksimalkan hasil pembelajaran yang dicapai.<sup>1</sup>

Keberadaan teknologi, terutama kehadiran smartphone yang sedang tumbuh, perlu ditangani dengan bijak. Manfaat yang ada dari keberadaan teknologi ini harus terus diselidiki untuk kelangsungan hidup manusia yang lebih baik. Meningkatkan jumlah pengguna ponsel cerdas adalah tantangan dan peluang di dunia pendidikan. Tantangan mengambil bentuk penyalahgunaan negatif. Bukan saja itu tantangan, tetapi kehadiran smartphone menawarkan peluang besar untuk mengembangkan teknologi yang bermanfaat di bidang pendidikan. Salah satu manfaat dari keberadaan teknologi ini adalah kemampuannya untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif, kreatif dan mendidik.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Rachman Komarudin dan Ridha Rifiana Noor, "Analisis Perancangan Media Pembelajaran Animasi Interaktif Mengenal Bahasa Jepang", *Jurnal Pilar Nusa Mandiri* 13, No. 1 (2017): 12–20.

<sup>2</sup> Ahmad Burhanidin, "Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Pada Mata Pelajaran Dasar Elektronika", (Skripsi Program Sarjana Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta), 2017, 2–3.

*Augmented Reality* merupakan kombinasi objek nyata dan virtual di lingkungan nyata, berjalan secara interaktif dalam waktu nyata, dengan interaksi antara objek tiga dimensi, atau objek virtual yang terintegrasi ke dunia nyata. Tujuan *Augmented Reality* adalah untuk menyederhanakan objek nyata dengan memperkenalkan objek virtual. Ini memberikan informasi tidak hanya kepada pengguna (antarmuka pengguna), tetapi juga untuk semua pengguna yang tidak terkait langsung dengan antarmuka pengguna objek yang sebenarnya, seperti live. Video streaming.<sup>3</sup>

Proses pembelajaran sekolah terus diperbarui, terutama dalam meningkatkan hasil teknologi yang digunakan untuk memberikan bahan pengajaran. Ini sejalan dengan perkembangan sains dan teknologi yang semakin canggih. Peran guru dalam belajar adalah untuk menyediakan siswa dengan berbagai sumber belajar yang tersedia, menunjukkan, membimbing dan memotivasi mereka. Format interaksi dengan siswa dapat dilakukan melalui metode dan multimedia. Siswa akan secara otomatis berinteraksi secara aktif dalam proses pembelajaran, tergantung pada semua kemungkinan yang mereka miliki.<sup>4</sup>

Siswa menganggap saat ini pelajaran PAI biasa saja bahkan dianggap enggan menghadapinya, padahal hal ini sangat penting sekali dan berhubungan dengan Allah SWT. Maka dari itu melalui aplikasi kartu muslim bisa

---

<sup>3</sup> Lukman Hakim, "Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis *Augmented Reality*", *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan* 21, No. 1 (2018): 60–63, <https://doi.org/10.24252/lp.2018v21n1i6>.

<sup>4</sup> Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran*, (Kata Pena : Jakarta, 2016), hlm.1-2.

membantu peran guru dalam menerapkan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Pada Materi Haji dan Umrah secara efektif dan efisien. Salah satu alasan menggunakan media pembelajaran haji dan umrah disebabkan yang pertama adalah adanya aplikasi pengembang dalam hal penjelasan haji dan umrah, materi ini sangat mendukung melalui media pembelajaran *Augmented Reality*

Permasalahan yang muncul Berdasarkan hasil wawancara bersama siswa menyatakan bahwa pembelajaran Agama Islam masih sangat monoton, bahkan banyak sekali siswa yang enggan menghadapi mata pelajaran tersebut, faktanya mata pelajaran tersebut adalah wajib bagi umat muslim. hal ini disebabkan karena ketidaksesuaian media yang digunakan saat ini. Maka dari itu melalui materi haji dan umrah peneliti akan melakukan eksperimen terhadap dua kelas yaitu kontrol dengan media buku dan kelas kontrol melalui media *Augmented Reality*.<sup>5</sup> Pembelajaran guru saat ini masih menggunakan metode ceramah, dan dalam menjelaskan materi guru menyesuaikan dengan siswa karena kebanyakan siswa yang tidak aktif, sehingga guru selalu memancing dengan pertanyaan yang sesuai dengan materi yang dipelajari pada hari tersebut agar siswa selalu aktif dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran guru membiarkan siswa yang ramai karena guru sudah kewalahan menghadapi siswa tersebut dan hanya beberapa siswa yang memperhatikan guru saat menjelaskan materi, sehingga ada beberapa siswa yang mendapatkan minat belajar yang tidak mencapai ke target KKM pada

---

<sup>5</sup> Wawancara Bersama Siswa Kelas IX (Dilakukan di Kelas 22 September 2022)

materi sebelumnya, akan dari itu dibutuhkan media yang tepat dalam meningkatkan minat belajarnya.

Setelah dilakukan wawancara juga dengan guru, guru menyatakan bahwa belum pernah menggunakan media *Augmented Reality* yang ingin peneliti gunakan dalam penelitian ini. Dan dikarenakan situasi dan kondisi pasca pandemi yang selalu jaga-jaga seperti sekarang ini, pembelajaran dilakukan secara daring (dalam jaringan) atau atau semi daring. Maka menurut peneliti disituasi seperti sekarang, menggunakan media *Augmented Reality* ini merupakan inovasi baru bagi guru sebagai media pembelajaran karena pembelajaran saat ini menggunakan android.<sup>6</sup>

Penelitian dilakukan pada Siswa Kelas IX Di SMP Negeri 1 Wonopringgo yang dilakukan pada dua kelas yaitu kelas kontrol di IX A dan kelas eksperimen. Penelitian ini telah didukung oleh *research collaboration* dalam hal periiinan dengan sekolah dalam melakukan eksperimen akan media *augmented reality*. Perlakuan penelitian dilakukan dua kali yaitu untuk kelas kontrol menggunakan media buku melalui pengujian pretest dan postest, selanjutnya untuk kelas eksperimen menggunakan Aplikasi Kartu Muslim Sebagai Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* melalui pengujian pretest dan postest. Penelitian ini akan membuktikan apakah terdapat perbedaan postes eksperimen dengan postest kontrol yaitu antaran Aplikasi

---

<sup>6</sup> Wawancara Bersama Bapak Murtadho, S.Ag., M.S.I. Sebagai Guru PAI di SMP Negeri 01 Wonopringgo (17 September 2022 di Sekolah).

Kartu Muslim Sebagai Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* dan media buku.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti mengambil judul “Pengaruh Penggunaan Kartu Muslim Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis *Augmented Reality* Pada Materi Haji dan Umrah Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IX Di SMP Negeri 1 Wonopringgo”.

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah yang dapat dikemukakan adalah “Apakah terdapat perbedaan Pengaruh Penggunaan Kartu Muslim Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis *Augmented Reality* Pada Materi Haji dan Umrah Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IX Di SMP Negeri 1 Wonopringgo”?

#### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan Pengaruh Penggunaan Kartu Muslim Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis *Augmented Reality* Pada Materi Haji dan Umrah Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IX Di SMP Negeri 1 Wonopringgo.

#### D. Kegunaan Penelitian

##### 1. Manfaat Teoritis

Menambah wawasan dan ilmu pengetahuan bagi pembaca, khususnya yang berkaitan dengan permasalahan dalam penelitian ini.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Bagi siswa

- 1) Mempermudah siswa dalam memahami materi haji dan umroh.
- 2) Meningkatkan minat belajar siswa karena suasana belajar yang menyenangkan.
- 3) Siswa dapat fokus belajar dan lebih kreatif karena memakai media pembelajaran menggunakan teknologi *Augmented Reality*.

###### b. Bagi guru

- 1) Membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran, terutama materi yang berkaitan dengan praktek
- 2) Menambah wawasan guru tentang alternatif media pembelajaran yang bermanfaat untuk mendukung proses pembelajaran.
- 3) Menjadi motivasi bagi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran yang lebih menarik.

###### c. Bagi sekolah

Meningkatkan mutu pendidikan dan memasukan pada pihak sekolah bahwa dengan adanya pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dapat meningkatkan minat belajar siswa.

d. Bagi peneliti lain

Dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dalam mata pelajaran lain.

#### E. Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika penulisan ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran penelitiann ini, secara keseluruhann penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagian awal berisi :

Halaman sampul luar, halaman sampul judul, halaman pernyataan, halaman nota pembimbing, halaman pengesahan, halaman persembahan, halaman motto, abstrak, kata pengantar, daftar isi dan daftar tabel.

2. Bagian inti berisi :

Bab I Pendahuluan. Bab ini mencakup latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II Deskripsi Teori. Deskripsi teori ini membahas tentang pengertian Minat Belajar, Media Pembelajaran, Media *Augmented Reality* dan Pengertian Haji dan Umroh. Selain itu, penelitian yang relevan, kerangka berpikir dan hipotesis juga termuat dalam bab ini.

Bab III Metode Penelitian. Bab ini mencakup jenis dan pendekatan penelitian, tempat dan waktu penelitian, semua variabel yang ada dalam penelitian yang akan dilakukan, populasi, sampel, dan teknik

pengambilan sampel, teknik pengumpulan data, uji instrumental, dan teknik analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan. Bab ini mencakup data hasil penelitian, analisis data, dan pembahasan.

Bab V Penutup, membahas kesimpulan dan saran.

3. Bagian akhir berisi :

Pada bab ini meliputi daftar pustaka dan lampiran-lampiran.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan Rata-rata *pretest* adalah 21,16 sementara Rata-rata Minat belajar *posttest* adalah 36,88, selanjutnya pengolahan data dilakukan pada tahap perhiungan gain termormalisasi. Setelah dihitung maka diketahui peningkatan nilai *pretest* adalah 1,46. Nilai hasil rata-rata *pretest* adalah 21,2 sementara Rata-rata Minat belajar *posttest* adalah 26,31, selanjutnya pengolahan data dilakukan pada tahap perhiungan gain ternormalisasi. Setelah dihitung maka diketahui peningkatan nilai N-Gain adalah 0,46. Artinya peningkatan minat belajar siswa di kelas kontrol sebesar 0,46. Nilai *Paired Sample Test* diperoleh  $\text{Sig } 0,000 \leq 0,05$  dan  $t$  hitung sebesar  $13,044 \geq 1,694$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan dari kemampuan awal kelas eksperimen dan kelas kontrol atau bisa dikatakan bahwa kemampuan awal mereka tidak sama. *Paired Sample Test* diperoleh nilai  $\text{Sig } 0,000 \leq 0,05$  dan  $t$  hitung sebesar  $12,245 \geq 1,694$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Artinya terdapat perbedaan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Yang Menggunakan Aplikasi Kartu Muslim Sebagai Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* (Postest Eksperimen) dengan menggunakan Model Pembelajaran Langsung (Postest Kontrol).

## B. Saran

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan, maka penulis berkenan memeberikan saran yang dapat dilakukan dalam penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut:

1. Bagi SMP Negeri 1 Wonopringgo
  - a. Penggunaan Media *Augmented Reality* yang diterapkan pada SMP Negeri 1 Wonopringgo telah berdampak padaminat belajar Haji dan Umroh Siswa. Namun pada realisasinya hendaklah sekolah tetap mengawasi para siswanya, karena pengajaran guru dengan media yang tepat.
  - b. Haji dan Umroh yang sudah dicapai harus bisa dipertahankan dan ditingkatkan kembali misalnya melalui pengawasan guru dan sekolah.
2. Bagi Peneliti Selanjutnya
  - a. Untuk peneliti selanjutnya agar dapat menambah jumlah sampel yang akan diteliti, dengan memperbanyak sampel hasil data dapat lebih signifikan
  - b. Karena minat belajar Haji dan Umroh Siswa pada SMP Negeri 1 Wonopringgo bukan hanya dipengaruhi oleh Penggunaan Media *Augmented Reality* saja masih ada variabel-variabel bebas yang kemungkinan juga berpengaruh terhadap minat belajar Haji dan Umroh Siswa, dan disarankan untuk penelitian selanjutnya agar dapat menambah variabel-variabel bebas lainnya guna untuk menghasilkan penelitian yang lebih baik lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aprilinda, Yuthsi. 2020. Implementasi *Augmented Reality* untuk Media Pembelajaran Biologi di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Sistem Informasi dan Telematika (Telekomunikasi, Multimedia dan Informatika)*, Vol. 11 No. 2, Desember.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimin. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Budiman, Haris. 2017. “Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan”, | *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam* 8, No. 1 (2017): 31–43.
- Budiman, Haris. 2017. Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam* 8, No. 1. 31–43.
- Burhanidin, Ahmad. 2017. “Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Pada Mata Pelajaran Dasar Elektronika”, (Skripsi Program Sarjana Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta), 2017, 2–3.
- Burhanidin, Ahmad. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Dasar Elektronika*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

- Hakim, Lukman. 2018. “Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis *Augmented Reality*”, *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan* 21, No. 1 (2018): 60–63, <https://doi.org/10.24252/lp.2018v21n1i6>
- Hakim, Lukman. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis *Augmented Reality*. *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*. 21, No. 1. 60–63.
- Hanafi, Miftah Riski. 2015. Skripsi. *Analisis dan perancangan aplikasi geometra, media pembelajaran geometri mata pelajaran matematika berbasis Android menggunakan teknologi Augmented Reality*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hasan, M. Iqbal. Pokok-Pokok Materi Metode Penelitian dan Aplikasinya (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2002), hlm.11
- Jahja, Yudrik. 2015. *Psikologi Perkembangan*, Jakarta: Kencana.
- Kementerian Agama RI. Al-Qur’an Tafsir Perkata. (PT. Suara Agung : Jakarta, 2014).
- Komarudin, Rachman dan Ridha Rifiana Noor. 2017. “Analisis Perancangan Media Pembelajaran Animasi Interaktif Mengenal Bahasa Jepang”, || *Jurnal Pilar Nusa Mandiri* 13, No. 1 (2017): 12–20.
- Komarudin, Rachman, dan Ridha Rifiana Noor. 2017. Analisis Perancangan Media Pembelajaran Animasi Interaktif Mengenal Bahasa Jepang. *Jurnal Pilar Nusa Mandiri* 13, No. 1.
- Kurniawan P, Andre, dkk. Mudah Membuat Game *Augmented Reality* (AR) dan Virtual Reality dengan Unity 3D, (PT. Elex Media Komputindo : Jakarta, 2017), hlm. 2.

- Mahmudah, Umi, 2019. *Metode Statistik Step by Step*, Pekalongan: NEM.
- Muhson, Ali, 2010. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi", *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 8, No. 2, 2010.
- Muhson, Ali. 2010. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. 8, No. 2.
- Mustaqim, Ilmawan. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality*", *Jurnal Edukasi Elektro*. Vol. 1, No. 2. 2017.
- Mustaqim, Ilmawan. 2016. Pemanfaatan *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* Vol.13, No.2, Juli.
- Mustika. 2015. "Implementasi *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif," *Citec Journal*. Vol. 2 No. 4. 2015
- Pharausia, Thanryganka Vinsha, dkk. 2022. Pengaruh Teknologi *Augmented Reality* Dalam Pengenalan Struktur Hardware Komputer Pada Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMK TKJ. *Fountain of Informatics Journal* Volume 7, No. 1, Mei.
- Pratondo, Agus. 2020. *Augmented Reality* dalam Simulasi Posisi Shalat Berjamaah dengan Metode Multimedia *Development Life Cycle* pada Aplikasi Android. *Jurnal e-Proceeding of Applied Science* : Vol. 6, No. 2.
- Puri, Akhma. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Pada Mata Pelajaran PAI Materi Wudhu Di Smpn 37 Bandar Lampung", (Skripsi Program Sarjana Ilmu Pendidikan Universitas Islam Negeri Raden Intan, Lampung), 2021, 3-4.

- Puri, Akhma. 2021. Skripsi. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Pai Materi Wudhu Di Smpn 37*. Universitas Islam Negeri Raden Intan.
- Salafudin dan Nalim. 2014. *Statistik Inferensial*, Pekalongan: STAIN Pekalongan.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*, Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Suryani, Nunuk, dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Susanto, Ahmad. 2012. *Teori Belajar & Pembelajaran*, Jakarta: Kencana.
- Sutan Rajasa. 2013. *Kamus lengkap bahasa Indonesia*, Surabaya: Mitra Cendikia.
- Tanzeh, Ahmad. 2009. *Pengantar Metodologi Penelitian*, Yogyakarta: Teras.
- Wati, Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*, Jakarta: Kata Pena