

**PEMANFAATAN MEDIA *AUGMENTED REALITY* SEBAGAI INOVASI  
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI KELAS V SDN  
SUMBERKEMBAR KECAMATAN PAKUNIRAN PROBOLINGGO**

**Halimatus Sa'diya**

Pascasarjana Universitas Islam Zainul Hasan Genggong Probolinggo

[saydielim@gmail.com](mailto:saydielim@gmail.com)

**Ainur Rofiq Sofa**

Universitas Islam Zainul Hasan Genggong Probolinggo

[bungaaklirik@gmail.com](mailto:bungaaklirik@gmail.com)

**Imam Bukhori**

Universitas Islam Zainul Hasan Genggong Probolinggo

[masimam.bukhori@gmail.com](mailto:masimam.bukhori@gmail.com)

**Abd. Aziz**

Universitas Islam Zainul Hasan Genggong Probolinggo

[abdazizwahab@gmail.com](mailto:abdazizwahab@gmail.com)

**Muhammad Hifdil Islam**

Universitas Islam Zainul Hasan Genggong Probolinggo

[muhammad.hifdil@gmail.com](mailto:muhammad.hifdil@gmail.com)

**Abstrak**

*Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan media Augmented Reality (AR) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada siswa kelas V SDN Sumberkembar Kecamatan Pakuniran Kabupaten Probolinggo. Penelitian ini berfokus pada bagaimana teknologi AR dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep keagamaan siswa. Menggunakan metode deskriptif kualitatif, data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi guna memperoleh gambaran menyeluruh mengenai proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media AR menciptakan suasana belajar yang interaktif, menarik, dan bermakna. Siswa menjadi lebih antusias serta mampu memahami konsep keagamaan yang bersifat abstrak, seperti gerakan sholat, wudhu, dan bentuk Ka'bah melalui visualisasi tiga dimensi. Guru dan pihak sekolah menilai bahwa AR mendukung integrasi literasi digital dalam pembelajaran agama, sekaligus menumbuhkan kesadaran spiritual siswa. Dengan demikian, Augmented Reality terbukti sebagai inovasi edukatif yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik terhadap ajaran Islam.*

*Kata Kunci: Augmented Reality, Pendidikan Agama Islam, Motivasi Belajar, Inovasi Pembelajaran Digital*

**Abstract**

*This study aims to explore the implementation of Augmented Reality (AR) media in Islamic Religious Education (PAI) learning for fifth-grade students at SDN Sumberkembar, Pakuniran District, Probolinggo. The research seeks to identify how AR technology can enhance learning motivation and understanding of religious concepts among students. Using a qualitative descriptive method, data were collected through observation, interviews, and documentation to obtain a comprehensive overview of the teaching process. The findings reveal that the use of AR media creates an interactive, engaging, and meaningful learning environment. Students become more enthusiastic and better understand abstract Islamic concepts such as prayer movements, ablution, and the Kaaba through three-dimensional visualization. Teachers and school administrators also note that AR supports the integration of digital literacy into religious education, fostering*

*both cognitive understanding and spiritual awareness. Therefore, Augmented Reality proves to be an effective educational innovation for strengthening student engagement and comprehension in religious studies.*

*Keywords: Augmented Reality, Islamic Religious Education, learning motivation, digital learning innovation*



© Author(s) 2026

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

## PENDAHULUAN

Pendidikan pada hakikatnya merupakan proses pembentukan kepribadian manusia secara menyeluruh yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.<sup>1</sup> Dalam konteks pendidikan Islam, pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran penting dalam membentuk peserta didik yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia.<sup>2</sup> Namun, di era digital yang serba cepat ini, proses pembelajaran PAI menghadapi berbagai tantangan, terutama dalam hal inovasi metode dan media pembelajaran.<sup>3</sup> Banyak guru masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan hafalan yang kurang menarik bagi siswa sekolah dasar. Akibatnya, motivasi dan partisipasi belajar siswa cenderung menurun, sehingga tujuan pembelajaran agama belum sepenuhnya tercapai secara optimal.<sup>4</sup>

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membuka peluang besar bagi dunia pendidikan untuk bertransformasi. Salah satu inovasi yang muncul dan memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran adalah penggunaan media *Augmented Reality* (AR).<sup>5</sup> Media ini menggabungkan dunia nyata dengan elemen digital secara real-time, menghadirkan objek tiga dimensi, animasi, suara, atau teks yang dapat diakses melalui perangkat seperti ponsel pintar atau tablet<sup>6</sup>. Melalui teknologi ini, peserta didik dapat melihat dan berinteraksi

---

<sup>1</sup> Eka Fitria Nurjadid, Ruslan Ruslan, and Nasaruddin Nasaruddin, "Analisis Implementasi Ideologi Kurikulum Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Perkembangan Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Peserta Didik," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 5, no. 2 (2025).

<sup>2</sup> Rif'atus Sholehah, Lailatur Rosyidah, and Elsa Imania, "Peran Strategi Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Peserta Didik Yang Religius, Toleran, Dan Berakhlak Mulia Di Era Globalisasi," *Menulis: Jurnal Penelitian Nusantara* 1, no. 8 (2025).

<sup>3</sup> Mukhamad Syaiful Hadi and Ahmad Manshur, "Tranformasi Pembelajaran PAI Di Era Digital," *Symfonia: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 5, no. 1 (2025).

<sup>4</sup> Dini Alfi Zahra, Rafia Arcanita, and Sagiman Sagiman, "Strategi Guru Dalam Meningkatkan Semangat Dan Minat Belajar Peserta Didik Di SMPLB Negeri Kepahiang Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam" (Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, 2025).

<sup>5</sup> Dita Syahbania et al., "Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah," *Jurnal Multidisiplin Ilmu* 1, no. 1 (2025).

<sup>6</sup> Raditiya Riska Nurvita, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality (Ar) Pada Pelajaran Informatika Menggunakan Assemblr Edu Dismkn 10" (university ivet, 2025).

langsung dengan objek virtual yang muncul di lingkungan nyata mereka.<sup>7</sup> Dalam pembelajaran PAI, AR dapat dimanfaatkan untuk menampilkan bentuk Ka'bah secara tiga dimensi, memperlihatkan tata cara wudhu, atau mensimulasikan pelaksanaan ibadah haji dan sholat.<sup>8</sup> Hal ini menjadikan proses belajar lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.

Hasil-hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan media *Augmented Reality* dapat meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Fitrianti Wulandari menjelaskan bahwa AR mampu menciptakan lingkungan belajar aktif yang menstimulasi interaksi dan eksplorasi, sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam membangun pemahaman.<sup>9</sup> Dalam konteks pembelajaran PAI, pendekatan ini sangat relevan karena dapat mengubah materi yang bersifat abstrak menjadi pengalaman visual yang nyata, serta menumbuhkan kecintaan siswa terhadap nilai-nilai keagamaan Islam.<sup>10</sup>

Di SDN Sumberkembar Kecamatan Pakuniran Probolinggo, pembelajaran PAI masih cenderung bersifat tradisional dan belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi digital. Guru sering kali menghadapi kesulitan dalam menjelaskan konsep yang bersifat simbolik atau abstrak, sementara siswa tampak cepat kehilangan perhatian dan kurang termotivasi untuk belajar. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang dapat mengintegrasikan nilai-nilai keagamaan dengan teknologi modern, agar proses belajar menjadi lebih bermakna dan relevan dengan perkembangan zaman.

Penelitian ini dilakukan untuk menggali dan mendeskripsikan bagaimana penerapan media *Augmented Reality* dalam pembelajaran PAI di SDN Sumberkembar Kecamatan Pakuniran Probolinggo dapat menjadi alternatif solusi atas permasalahan tersebut. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menganalisis keunggulan serta kendala yang dihadapi guru dan siswa selama proses penerapan media AR, serta mengungkap dampaknya terhadap peningkatan motivasi belajar dan pemahaman konsep keagamaan siswa.

---

<sup>7</sup> Ainur Rofiq Sofa et al., "Pengembangan Penilaian Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Google Form, Goreact Dan Emotion AI Di SMP Negeri 2 Sumberasih Kabupaten Probolinggo," *Indonesian Research Journal on Education* 5, no. 2 (2025).

<sup>8</sup> Siti Hanifah Parawansah and Ainur Rofiq Sofa, "Pendekatan Komprehensif Berbasis Al-Qur'an Dan Hadits Dalam Pengembangan Pendidikan Islam: Integrasi Nilai, Metode, Evaluasi, Sosio-Kultural, Dan Kompetensi Pendidik," *Karakter: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2025).

<sup>9</sup> Fitrianti Wulandari et al., "Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis AR Dan VR," *Academicus: Journal of Teaching and Learning* 4, no. 1 (2025).

<sup>10</sup> Hefty Zulfah and others, "Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Dengan Pendekatan Deep Learning Di SMA," *Malewa: Journal of Multidisciplinary Educational Research* 3, no. 1 (2025).

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang luas. Bagi guru, penelitian ini dapat menjadi referensi dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif, kreatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa masa kini. Bagi siswa, penggunaan media AR diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga mereka lebih mudah memahami nilai-nilai ajaran Islam secara mendalam.<sup>11</sup> Bagi lembaga pendidikan, temuan penelitian ini dapat menjadi dasar untuk memperluas penggunaan teknologi digital dalam proses belajar mengajar. Sementara bagi pengembang media pembelajaran, hasil penelitian ini dapat dijadikan inspirasi untuk menciptakan aplikasi *Augmented Reality* yang lebih relevan dengan kebutuhan pendidikan agama di sekolah dasar.<sup>12</sup>

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis teknologi modern. Penerapan media *Augmented Reality* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang mampu membangkitkan motivasi, memperkuat pemahaman, dan menanamkan nilai-nilai spiritual dalam diri siswa secara menyenangkan dan kontekstual.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *kualitatif deskriptif* yang bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam penerapan media *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas V SDN Sumberkembar Kecamatan Pakuniran Probolinggo.<sup>13</sup> Pendekatan ini dipilih karena mampu memberikan pemahaman yang komprehensif terhadap situasi nyata di lapangan, terutama terkait proses, respon, serta dampak penggunaan media AR terhadap motivasi dan pemahaman belajar siswa.

Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.<sup>14</sup> Observasi dilakukan secara langsung di ruang kelas untuk melihat proses pembelajaran PAI menggunakan media *Augmented Reality*. Peneliti mencatat aktivitas guru dan siswa, interaksi selama pembelajaran, serta perubahan suasana belajar sebelum dan sesudah penggunaan media. Wawancara dilakukan dengan guru PAI, kepala sekolah, dan beberapa siswa untuk memperoleh informasi mendalam mengenai persepsi, pengalaman, serta kendala yang dihadapi dalam

---

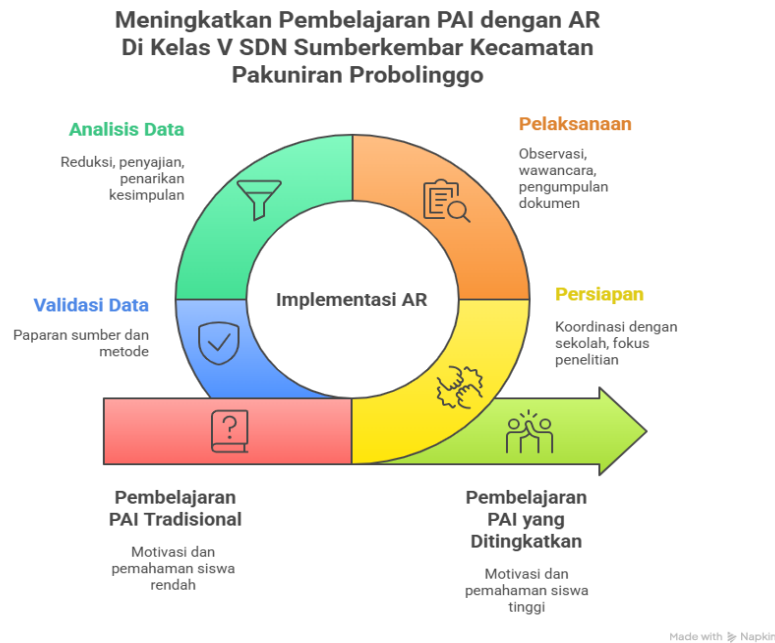
<sup>11</sup> Muhammad Asror and Ainur Rofiq Sofa, "Pemahaman Makna Harfiah Dan Majazi Dalam Bahasa Arab: Potret Kemampuan Siswa SMP Lubbul Labib," *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan* (2025).

<sup>12</sup> Sofa et al., "Pengembangan Penilaian Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Google Form, Goreact Dan Emotion AI Di SMP Negeri 2 Sumberasih Kabupaten Probolinggo."

<sup>13</sup> Rizal Safarudin, Martin Kustati, and Nana Sepriyanti, "Penelitian Kualitatif," *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* 3, no. 2 (2023), <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/innovative.v3i2.1536>.

<sup>14</sup> Aisyah Sekar Sari, Nadia Aprisilia, and Yessi Fitriani, "Teknik Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kualitatif: Observasi, Wawancara, Dan Triangulasi," *Indonesian Research Journal on Education* 5, no. 4 (2025).

penggunaan media AR. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data pendukung berupa foto kegiatan, catatan guru, serta hasil belajar siswa yang relevan dengan pembelajaran berbasis AR seperti diagram berikut:



**Diagram 1.** Prosedur penelitian diawali dengan tahap persiapan

Diagram 1 diatas merupakan prosedur penelitian diawali dengan tahap persiapan, yaitu melakukan koordinasi dengan pihak sekolah dan menentukan fokus penelitian. Selanjutnya dilakukan tahap pelaksanaan, yang meliputi kegiatan observasi, wawancara, dan pengumpulan dokumen. Setelah data terkumpul, peneliti melanjutkan ke tahap analisis data, yaitu dengan menggunakan model Miles dan Huberman yang mencakup tiga langkah utama: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan menyeleksi dan menyederhanakan informasi yang relevan dengan fokus penelitian. Penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian naratif agar memudahkan penarikan makna. Sedangkan penarikan kesimpulan dilakukan dengan menafsirkan hasil temuan untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan.

Untuk menjaga keabsahan data, peneliti menggunakan teknik paparan data sumber dan metode. Paparan data sumber dilakukan dengan membandingkan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan paparan data metode dilakukan dengan menggunakan berbagai teknik pengumpulan data untuk memastikan konsistensi temuan.

Secara keseluruhan, metode penelitian ini menekankan pada cara ilmiah dalam memperoleh data yang akurat dan kontekstual mengenai penerapan media *Augmented Reality* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Melalui pendekatan kualitatif deskriptif, penelitian ini diharapkan mampu menggambarkan secara nyata bagaimana inovasi media digital dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di sekolah dasar, khususnya dalam menumbuhkan motivasi dan pemahaman keagamaan siswa.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan Hasil Wawancara, Observasi dan Dokumentasi Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara mendalam penerapan media *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SDN Sumberkembar Kecamatan Pakuniran Probolinggo sebagai salah satu upaya inovatif untuk mengatasi berbagai kendala dalam proses belajar mengajar. Selain itu, penelitian ini juga dimaksudkan untuk menelaah keunggulan dan tantangan yang dihadapi guru maupun siswa selama penggunaan media AR, serta menelusuri bagaimana teknologi tersebut berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar dan pemahaman konsep keagamaan peserta didik.

Hasil penelitian ini menggambarkan bagaimana pembelajaran melalui media *Augmented Reality* (AR) diterapkan dalam proses belajar mengajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas V SDN Sumberkembar Kecamatan Pakuniran Probolinggo sebagaimana akan dirinci sebagai berikut:

### **Proses Penerapan Media *Augmented Reality* (AR) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas V SDN Sumberkembar Kecamatan Pakuniran Probolinggo**

Penerapan media *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas V SDN Sumberkembar Kecamatan Pakuniran Probolinggo dilaksanakan sebagai bagian dari inovasi pembelajaran berbasis teknologi digital yang bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna. Proses penerapan ini dilakukan melalui beberapa tahapan, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi pembelajaran.

Proses penerapan media *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas V SDN Sumberkembar Kecamatan Pakuniran Probolinggo berjalan melalui beberapa tahap yang terencana dan melibatkan peran aktif guru, siswa, serta dukungan dari pihak sekolah. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang telah dilakukan, penerapan media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu belajar, tetapi juga menjadi strategi inovatif untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa.

Sebelum pelaksanaan pembelajaran berbasis AR, guru PAI, Raidatul Qur'ani, terlebih dahulu menyiapkan perangkat dan aplikasi *Augmented Reality* yang sesuai dengan materi ajar. Guru menggunakan perangkat smartphone Android dan memanfaatkan aplikasi yang mampu menampilkan objek tiga dimensi, seperti Ka'bah, gerakan sholat, atau tata cara wudhu. Proses persiapan juga melibatkan kepala sekolah dan rekan sejawat dalam memastikan kesiapan jaringan internet serta kelengkapan perangkat yang digunakan secara bergantian oleh siswa.

Dalam wawancara, Raidatul Qur'ani, menjelaskan:

*"Sebelum pelajaran dimulai, saya biasanya menyiapkan aplikasi AR dan memastikan semua perangkat berfungsi. Anak-anak kemudian saya bagi menjadi beberapa kelompok kecil agar bisa bergantian menggunakan ponsel. Setelah itu, saya pandu mereka mengarahkan kamera ke gambar tertentu, dan muncul objek tiga dimensi, misalnya bentuk Ka'bah atau gerakan wudhu. Dari situ, saya menjelaskan maknanya sambil berdialog dengan siswa."*

Proses pembelajaran berlangsung secara interaktif dan partisipatif. Guru tidak hanya menjadi penyampai informasi, tetapi juga berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa mengeksplorasi materi melalui visualisasi AR. Siswa terlihat antusias, saling berdiskusi, dan bahkan berlomba untuk mengamati objek virtual yang muncul di layar. Dari hasil observasi, siswa tampak lebih fokus dan aktif bertanya, terutama pada bagian materi yang divisualisasikan dengan efek tiga dimensi.

Salah satu siswa, Rizky Firmansyah, menyampaikan pengalamannya:

*"Seru sekali, Pak. Waktu lihat Ka'bah muncul di layar, saya merasa seperti sedang ada di Mekkah. Jadi saya bisa lebih mengerti tentang ibadah haji dan rukun Islam. Biasanya kalau cuma baca buku, cepat lupa."*

Sementara siswi lainnya, Aisyah Rahmadani, menambahkan:

*"Belajar pakai AR itu bikin semangat. Soalnya kita bisa lihat langsung cara wudhu dan gerakan sholat yang benar. Saya jadi lebih hafal urutannya."*

Dari sisi manajemen sekolah, Kepala SDN Sumberkembar, Akhmad Rofi'i, menyambut baik penerapan teknologi ini. Ia menilai bahwa penggunaan media *Augmented Reality* mampu menjawab tantangan pembelajaran di era digital. Menurutnya:

*"Kami melihat pembelajaran dengan AR sangat membantu siswa memahami pelajaran PAI yang bersifat abstrak. Ini juga bagian dari upaya sekolah untuk menghadirkan pembelajaran abad ke-21, yang tidak hanya menekankan hafalan, tetapi juga pengalaman visual dan praktik."*

Paparan data data dari wawancara guru, kepala sekolah, dan siswa menunjukkan bahwa penerapan media AR dilakukan secara terencana, kolaboratif, dan kontekstual. Guru menjadi penggerak utama dalam inovasi ini, siswa menjadi peserta aktif yang terlibat langsung, dan sekolah menyediakan dukungan fasilitas serta kebijakan yang memungkinkan pembelajaran digital dapat terlaksana dengan baik.

Pada tahap perencanaan, guru PAI terlebih dahulu melakukan analisis terhadap kebutuhan pembelajaran dan karakteristik siswa. Dari hasil analisis tersebut, diketahui bahwa siswa kelas V memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap teknologi dan visualisasi gambar, tetapi kurang antusias ketika pembelajaran disampaikan secara konvensional. Oleh karena itu, guru memutuskan untuk menggunakan media *Augmented Reality* sebagai alat bantu visual dalam menjelaskan materi ajar. Guru kemudian menyiapkan perangkat pendukung seperti smartphone Android, aplikasi AR (seperti HP Reveal atau Artivive), serta materi bergambar yang berfungsi sebagai *marker* atau pemicu munculnya objek virtual.

Materi yang dipilih dalam penelitian ini meliputi tata cara wudhu, pelaksanaan sholat, dan pengenalan Ka'bah sebagai pusat ibadah umat Islam. Guru menyiapkan setiap gambar sesuai dengan topik pembelajaran, lalu menghubungkannya dengan model tiga dimensi (3D) melalui aplikasi AR. Sebelum pembelajaran dimulai, guru juga memberikan pengarahan kepada siswa tentang cara menggunakan aplikasi tersebut dengan baik dan aman.

Tahap berikutnya adalah pelaksanaan pembelajaran. Pada tahap ini, guru memulai kegiatan dengan apersepsi dan doa bersama, kemudian menjelaskan tujuan pembelajaran hari itu. Setelah penjelasan singkat, guru memperlihatkan contoh penggunaan media *Augmented Reality*. Siswa diminta untuk mengarahkan kamera ponsel ke gambar yang telah disediakan, dan seketika muncul objek 3D seperti Ka'bah atau ilustrasi gerakan wudhu di layar perangkat mereka. Tampilan visual ini membuat siswa tampak sangat antusias dan fokus terhadap penjelasan guru. Mereka dapat melihat secara detail setiap bagian Ka'bah atau gerakan wudhu dengan sudut pandang yang berbeda, bahkan dapat memutar objek untuk melihat dari berbagai sisi.

Selama proses pembelajaran berlangsung, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing dan mengarahkan siswa untuk memahami materi secara lebih mendalam. Interaksi antara guru dan siswa terlihat meningkat karena siswa aktif bertanya dan mencoba menghubungkan visualisasi digital dengan pengetahuan yang sudah mereka miliki sebelumnya. Pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan partisipatif, karena siswa tidak hanya mendengar penjelasan, tetapi juga mengalami dan mengamati secara langsung melalui media digital yang mereka gunakan.

Pada tahap evaluasi, guru melakukan refleksi bersama siswa mengenai pengalaman belajar menggunakan media *Augmented Reality*. Siswa diminta untuk menceritakan kembali apa yang mereka pelajari dan bagaimana media tersebut membantu mereka memahami materi PAI. Hasil refleksi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa lebih mudah memahami konsep ibadah setelah menggunakan AR dibandingkan dengan pembelajaran biasa. Mereka juga merasa lebih termotivasi untuk belajar PAI karena pembelajarannya dikemas secara menarik dan modern.

Selain itu, guru juga melakukan evaluasi terhadap keefektifan media dengan mengamati hasil belajar siswa dan mencatat perubahan perilaku belajar mereka. Berdasarkan observasi, siswa menunjukkan peningkatan dalam hal konsentrasi, rasa ingin tahu, dan keaktifan bertanya selama proses pembelajaran. Guru menyatakan bahwa media AR memberikan pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan, sehingga pesan moral dan nilai-nilai keagamaan dapat tersampaikan dengan lebih baik.

Penerapan media *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas V SDN Sumberkembar Kecamatan Pakuniran Probolinggo menunjukkan keterkaitan yang kuat dengan beberapa teori belajar modern, terutama teori konstruktivisme, *experiential learning*, dan *multimedia learning*. Ketiga teori ini memberikan dasar konseptual yang menjelaskan bagaimana penggunaan teknologi berbasis AR mampu meningkatkan efektivitas, pemahaman, serta motivasi belajar siswa dalam konteks pembelajaran agama.

Dalam pandangan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget dan dikembangkan lebih lanjut oleh Lev Vygotsky, pengetahuan tidak ditransfer secara pasif dari guru ke siswa, melainkan dibangun secara aktif melalui pengalaman dan interaksi langsung.<sup>15</sup> Dalam pembelajaran PAI berbasis AR, siswa diajak untuk berpartisipasi aktif dengan cara mengeksplorasi objek tiga dimensi (3D) yang muncul melalui perangkat digital, seperti simulasi Ka'bah, tata cara wudu, salat, dan ibadah haji. Aktivitas ini memungkinkan siswa untuk membangun pemahaman sendiri tentang nilai-nilai keagamaan berdasarkan pengamatan dan pengalaman visual yang konkret.<sup>16</sup>

Selain itu, penerapan AR di kelas juga mendukung prinsip zona perkembangan proksimal (*Zone of Proximal Development* – ZPD) yang diperkenalkan oleh Vygotsky.<sup>17</sup> Dalam konsep ini, guru berperan sebagai fasilitator atau pemberi *scaffolding* (bantuan sementara) bagi siswa untuk memahami materi yang semula sulit dipahami secara abstrak. Melalui bimbingan guru dan dukungan visual dari media AR, siswa dapat melangkah dari tahap ketidaktahuan menuju pemahaman yang lebih mendalam mengenai konsep ajaran Islam. Misalnya, ketika siswa memindai gambar Ka'bah dengan aplikasi AR, mereka tidak hanya melihat bentuk fisiknya, tetapi juga mempelajari makna spiritual dan sejarah di baliknya dengan bimbingan guru.

---

<sup>15</sup> Nabiila Tsuroyya Azzahra, Septa Nur Laila Ali, and M Yunus Abu Bakar, "Teori Konstruktivisme Dalam Dunia Pembelajaran," *Jurnal Ilmiah Research Student* 2, no. 2 (2025).

<sup>16</sup> Jauharotina Alfadhilah, "Filsafat Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Jean Piaget," *Alzam: Journal of Islamic Early Childhood Education* 5, no. 1 (2025).

<sup>17</sup> Nasikhin Nasikhin and others, "Zona Perkembangan Proksimal Lev Vygotsky: Bagaimana Teori Ini Berperan Dalam Pendidikan Islam Bagi Anak Usia Dini: Zona Perkembangan Proksimal, Lev Vygotsky, Pendidikan Islam Anak Usia Dini," *Banun: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2025).

Teori experiential learning yang diperkenalkan oleh David Kolb juga memiliki relevansi yang kuat dengan penerapan media ini.<sup>18</sup> Kolb menjelaskan bahwa proses belajar yang efektif terjadi ketika siswa mengalami sendiri proses belajar melalui empat tahap, yaitu pengalaman konkret (*concrete experience*), observasi reflektif (*reflective observation*), konseptualisasi abstrak (*abstract conceptualization*), dan eksperimen aktif (*active experimentation*). Dalam konteks pembelajaran PAI dengan AR, siswa pertama-tama mendapatkan pengalaman konkret ketika berinteraksi dengan simulasi digital, kemudian melakukan refleksi terhadap apa yang mereka lihat, memahami nilai-nilai keagamaan yang terkandung di dalamnya sebagai bentuk konseptualisasi abstrak, dan akhirnya mencoba menerapkan hasil belajar tersebut dalam praktik keagamaan sehari-hari.<sup>19</sup>

Selain kedua teori di atas, teori Multimedia Learning dari Richard E. Mayer memberikan landasan yang memperkuat efektivitas penggunaan AR dalam pembelajaran. Mayer berpendapat bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila informasi disajikan secara simultan melalui teks, gambar, suara, dan animasi.<sup>20</sup> Media *Augmented Reality* mengintegrasikan semua elemen tersebut dalam satu pengalaman belajar interaktif.<sup>21</sup> Ketika siswa menggunakan AR untuk memahami tata cara ibadah, mereka tidak hanya membaca teks, tetapi juga melihat gerakan, mendengar penjelasan, dan mengamati visualisasi 3D secara langsung. Hal ini memungkinkan otak siswa memproses informasi melalui dua saluran utama, yaitu visual dan verbal, yang mempercepat pemahaman dan memperkuat daya ingat terhadap materi.

Dari hasil observasi dan dokumentasi di lapangan, terlihat bahwa siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan mudah memahami materi ketika menggunakan AR. Mereka tampak lebih fokus dan menunjukkan rasa ingin tahu tinggi terhadap materi yang disampaikan guru. Guru pun merasa terbantu karena media AR dapat mengubah konsep abstrak menjadi konkret, serta meningkatkan partisipasi siswa secara signifikan dalam kegiatan belajar mengajar.<sup>22</sup>

---

<sup>18</sup> Sani Haryati and Siti Amirah Makarim, "Penerapan Model Pembelajaran Experiential Learning Dalam Pendidikan Kewirausahaan Di Sma Serba Bakti," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Multi Disiplin* 2, no. 2 (2025).

<sup>19</sup> Sofa et al., "Pengembangan Penilaian Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Google Form, Goreact Dan Emotion AI Di SMP Negeri 2 Sumberasih Kabupaten Probolinggo."

<sup>20</sup> Kaina Sherin Dwi Amelia Harahap, Arza Aibonotika, and Intan Suri, "Utilization of PowerPoint Multimedia Application in Thesis Defense Presentations by Undergraduate Students of the Japanese Language Education Program at Universitas Riau," *TOFEDU: The Future of Education Journal* 4, no. 6 (2025).

<sup>21</sup> Hanafi Hanafi and Ainur Rofiq Sofa, "Refleksitas Iman Dan Ilmu Serta Apresiasi Berdasarkan Studi Al-Qur'an Dan Al-Hadits," *Moral: Jurnal Kajian Pendidikan Islam* 1, no. 4 (2024).

<sup>22</sup> Muhammad Helmi and Ainur Rofiq Sofa, "Melahirkan Generasi Berkarakter Unggul Melalui Transformasi Sosial Yang Berbasis Pendidikan, Nilai, Dan Kolaborasi Masyarakat Di MTs Miftahul Khoir Alastengah Besuk," *Reflection: Islamic Education Journal* 2, no. 1 (2025).

Dengan demikian, penerapan media *Augmented Reality* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN Sumberkembar tidak hanya menjadi bentuk inovasi teknologi pendidikan, tetapi juga merupakan realisasi dari prinsip-prinsip teori belajar modern. Melalui pendekatan konstruktivistik, pengalaman langsung, dan integrasi multimedia, pembelajaran PAI menjadi lebih menyenangkan, bermakna, serta kontekstual dengan dunia digital yang dekat dengan kehidupan siswa masa kini.<sup>23</sup>

### **Keunggulan Dan Kendala Yang Dihadapi Guru Dan Siswa Dalam Menggunakan Media *Augmented Reality* Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas V SDN Sumberkembar Kecamatan Pakuniran Probolinggo memberikan berbagai keunggulan yang signifikan, namun juga menghadirkan kendala-kendala teknis dan praktis yang perlu mendapatkan perhatian dari pihak sekolah. Data ini diperoleh melalui observasi lapangan, dokumentasi, serta wawancara dengan kepala sekolah, guru, dan siswa yang kemudian dilakukan paparan data sumber untuk memastikan keabsahan data.

Dari hasil wawancara dengan Kepala Sekolah SDN Sumberkembar, Akhmad Rofi'i, S.Pd, diperoleh informasi bahwa penerapan media berbasis teknologi seperti AR merupakan langkah inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama di bidang Pendidikan Agama Islam. Ia menyampaikan:

*“Kami sangat mendukung penggunaan media Augmented Reality karena anak-anak zaman sekarang lebih tertarik dengan pembelajaran visual dan interaktif. Dengan media ini, materi PAI yang sifatnya abstrak bisa ditampilkan secara nyata, misalnya bentuk Ka'bah atau proses tawaf. Ini membuat siswa lebih paham dan semangat belajar.”*

Pendapat tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru PAI, Bapak Raidatul Qur'ani yang juga menjadi pelaksana langsung pembelajaran menggunakan AR. Beliau menjelaskan bahwa kehadiran media ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan bermakna. Ia menuturkan:

*“Selama saya menggunakan media Augmented Reality, anak-anak terlihat jauh lebih antusias. Biasanya kalau saya menjelaskan tata cara wudhu atau sholat hanya lewat papan tulis, mereka cepat bosan. Tapi ketika saya tampilkan bentuk gerakan melalui AR di HP, mereka langsung fokus dan ingin mencoba. Media ini sangat membantu saya menjelaskan hal-hal yang sulit divisualisasikan.”*

---

<sup>23</sup> Azkalakum Zakiyullah and Ainur Rofiq Sofa, “Implementasi Konsep Pendidikan Agama Islam Dalam Mengatasi Bullying: Studi Kasus Di Pesantren Zainul Hasan Genggong,” *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam* 3, no. 1 (2025).

Sementara itu, dari hasil wawancara dengan beberapa siswa kelas V, diketahui bahwa mereka merasa sangat senang dan terbantu dengan penggunaan media AR. Salah satu siswa, Albiansyah, mengungkapkan:

*“Kalau belajar pakai HP dan bisa lihat gambar Ka’bah muncul di layar itu seru banget, kayak beneran ada di Mekkah. Jadi saya lebih gampang mengerti tentang rukun Islam dan cara haji.”*

Pernyataan serupa juga disampaikan oleh siswi lain, Aisyah Rahmadani, yang mengatakan:

*“Belajar PAI jadi nggak membosankan. Saya bisa lihat gambar wudhu dan sholat yang bergerak. Jadi lebih cepat paham dan bisa diingat.”*

Dari hasil paparan data sumber antara kepala sekolah, guru, dan siswa, dapat disimpulkan bahwa media *Augmented Reality* memberikan dampak positif secara menyeluruh terhadap proses pembelajaran. Kepala sekolah menilai media ini mendukung kebijakan inovasi pendidikan, guru merasa terbantu dalam penyampaian materi, dan siswa mengalami peningkatan motivasi serta pemahaman konsep keagamaan.

Namun, ketiganya juga mengakui adanya kendala yang perlu diatasi. Guru PAI menjelaskan bahwa tidak semua siswa memiliki perangkat yang mendukung teknologi AR, dan terkadang jaringan internet menjadi hambatan saat menampilkan konten visual. Kepala sekolah menambahkan bahwa sekolah masih perlu mengadakan pelatihan bagi guru agar mampu membuat dan mengembangkan konten AR secara mandiri.

Hasil paparan data menunjukkan bahwa meskipun terdapat keterbatasan dalam sarana dan teknis, penerapan media *Augmented Reality* telah terbukti meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran PAI di SDN Sumberkembar Kecamatan Pakuniran Probolinggo. Media ini mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, kontekstual, dan menyenangkan, sehingga layak untuk dikembangkan lebih luas di masa mendatang.

Keunggulan dan kendala yang dihadapi guru dan siswa dalam menggunakan media *Augmented Reality* (AR) pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas V SDN Sumberkembar Kecamatan Pakuniran Probolinggo sejalan dengan teori Teknologi Pembelajaran Reigeluth, teori motivasi ARCS John Keller, dan teori Difusi Inovasi Everett M. Rogers. Berdasarkan teori Reigeluth, AR mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dengan mengubah proses belajar yang semula konvensional menjadi lebih interaktif dan visual, sehingga siswa lebih mudah memahami konsep keagamaan yang abstrak. Hal ini juga sesuai dengan teori ARCS dari Keller yang menegaskan bahwa media yang menarik, relevan, dan menyenangkan dapat menumbuhkan motivasi belajar melalui empat komponen utama: perhatian, relevansi, kepercayaan diri, dan kepuasan. Sementara itu, menurut teori Difusi Inovasi Rogers, keberhasilan penerapan AR dipengaruhi oleh kesiapan guru dan siswa dalam menerima teknologi baru, di mana guru berperan penting sebagai agen perubahan dan fasilitator dalam proses adaptasi inovasi pembelajaran ini.

Dengan demikian, penerapan AR terbukti tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa tetapi juga menguji kesiapan sistem pendidikan dalam menghadapi transformasi digital di sekolah dasar.

### **Dampak Penerapan Media Augmented Reality Terhadap Motivasi Belajar Dan Pemahaman Konsep Keagamaan Siswa Kelas V SDN Sumberkembar Kecamatan Pakuniran Probolinggo**

Penerapan media *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas V SDN Sumberkembar Kecamatan Pakuniran Probolinggo memberikan dampak yang sangat positif terhadap motivasi belajar dan pemahaman konsep keagamaan siswa. Berdasarkan hasil observasi lapangan, wawancara mendalam, serta paparan data data antara guru, kepala sekolah, dan siswa, diketahui bahwa penggunaan teknologi AR mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna secara spiritual maupun kognitif.

Sebelum diterapkannya media ini, proses pembelajaran PAI di kelas cenderung berlangsung secara konvensional, yaitu melalui metode ceramah dan pembacaan buku teks. Hal tersebut menyebabkan sebagian siswa merasa jenuh, kurang fokus, dan sulit memahami materi yang bersifat abstrak, seperti keimanan, ibadah, dan nilai-nilai akhlak Islam. Setelah guru memperkenalkan media *Augmented Reality*, terjadi perubahan suasana belajar yang signifikan. Siswa terlihat lebih antusias, aktif, dan terlibat penuh dalam kegiatan pembelajaran. Mereka dapat melihat objek-objek tiga dimensi seperti Ka'bah, gerakan sholat, wudhu, dan simulasi haji secara langsung melalui layar gawai, yang seolah membawa mereka pada pengalaman spiritual yang nyata.

Guru PAI, Raidatul Qur'ani, menjelaskan bahwa media ini memberikan dampak besar terhadap semangat belajar siswa. Ia menyampaikan:

*“Sebelumnya, anak-anak cepat bosan kalau saya hanya menjelaskan lewat papan tulis. Tapi sejak menggunakan media AR, suasana kelas jadi hidup. Ketika saya tampilkan bentuk Ka'bah atau tata cara wudhu dalam 3D, mereka langsung memperhatikan dan bertanya. Anak-anak jadi aktif, semangat, bahkan berebut ingin mencoba sendiri.”*

Hasil wawancara dengan siswa menunjukkan respons yang sangat positif terhadap media ini. Rizky Firmansyah, salah satu siswa kelas V, menyampaikan pengalamannya dengan penuh semangat:

*“Kalau belajar pakai Augmented Reality itu seru banget, Pak. Saya bisa lihat Ka'bah dan orang tawaf di layar, jadi rasanya kayak beneran ke Mekkah. Jadi lebih gampang mengerti rukun Islam.”*

Sementara Aisyah Rahmadani, siswi lain, juga menuturkan:

*“Belajar pakai AR bikin saya nggak bosan. Saya jadi lebih semangat karena bisa lihat gambar bergerak. Kalau ada yang belum paham, saya bisa lihat lagi di HP. Jadi cepat hafal dan ngerti maksudnya.”*

Paparan data dengan pihak sekolah juga memperkuat temuan tersebut. Akhmad Rofi'i, selaku Kepala SDN Sumberkembar, menilai bahwa penerapan AR membawa perubahan besar dalam pola belajar siswa. Ia menuturkan:

*“Kami melihat perubahan perilaku belajar siswa sejak penggunaan AR dalam pembelajaran PAI. Anak-anak yang biasanya pasif kini lebih berani bertanya, bahkan mereka mengulang materi di rumah karena merasa tertarik. Ini tanda bahwa teknologi seperti AR dapat memotivasi mereka untuk belajar secara mandiri.”*

Selain aspek motivasional, dampak kognitif dan afektif dari penggunaan media AR juga sangat menonjol. Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan guru, siswa menunjukkan peningkatan kemampuan dalam memahami materi dan mengingat kembali isi pelajaran. Visualisasi tiga dimensi membantu siswa memahami konsep keagamaan yang sebelumnya sulit dijelaskan secara verbal. Misalnya, ketika membahas tentang tata cara haji, siswa dapat melihat langsung simulasi tawaf, sa'i, dan wukuf melalui perangkat digital. Hal ini membuat mereka lebih mudah mengaitkan teori dengan praktik.

Guru PAI menambahkan bahwa pemahaman siswa terhadap nilai-nilai keagamaan tidak hanya meningkat dari sisi pengetahuan, tetapi juga dari penghayatan dan sikap religius. Dalam kegiatan tindak lanjut, siswa tampak lebih tertib saat praktik ibadah di kelas, lebih memahami urutan wudhu dan sholat, serta menunjukkan antusiasme ketika mengikuti kegiatan keagamaan di sekolah.

*“Anak-anak jadi lebih cepat paham dan hafal bacaan serta urutan wudhu dan sholat. Mereka juga sering mencontohkan sendiri tanpa disuruh. Ini menunjukkan bahwa media AR bukan hanya membantu memahami materi, tapi juga menumbuhkan kesadaran beragama,”* ungkap Raidatul Qur'ani.

Dari hasil observasi, pembelajaran berbasis AR juga mendorong terbentuknya iklim belajar kolaboratif di kelas. Siswa saling membantu mengoperasikan aplikasi, berdiskusi tentang makna dari gambar 3D yang muncul, dan bekerja sama dalam menyimpulkan pelajaran. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berlangsung satu arah dari guru ke siswa, tetapi menjadi interaksi dua arah yang aktif dan reflektif.

Secara keseluruhan, hasil paparan data menunjukkan bahwa penerapan media *Augmented Reality* memiliki dampak yang luas terhadap peningkatan motivasi dan pemahaman keagamaan siswa. Dampak tersebut mencakup:

1. Motivasi belajar meningkat, karena siswa merasa pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan gaya belajar mereka.
2. Pemahaman konsep keagamaan lebih mendalam, karena materi abstrak divisualisasikan secara konkret dan realistis.
3. Sikap spiritual dan religius siswa berkembang, ditandai dengan meningkatnya kesadaran dalam beribadah dan memahami nilai-nilai Islam.
4. Kemandirian dan partisipasi siswa meningkat, karena mereka berani bertanya, berpendapat, dan belajar secara mandiri di luar jam pelajaran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *Augmented Reality* tidak hanya berfungsi sebagai sarana pendukung pembelajaran, tetapi juga menjadi alat transformasi pedagogis yang mampu menghubungkan nilai-nilai keislaman dengan teknologi modern. Inovasi ini relevan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21, yang menekankan pada kreativitas, interaktivitas, dan pembelajaran bermakna, serta berpotensi besar untuk diterapkan secara lebih luas di berbagai jenjang pendidikan dasar. Paparan data observasi dan dokumentasi diatas diperkuat oleh data dokumentasi berikut ini:



**Gambar 1.** Penerapan Media *Augmented Reality*

Berdasarkan gambar 1 diatas yang diperoleh dari hasil dokumentasi selama proses pembelajaran di kelas V SDN Sumberkembar Kecamatan Pakuniran Probolinggo, penerapan media *Augmented Reality* (AR) dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) tampak berjalan secara sistematis dan menarik. Data dokumentasi berupa foto kegiatan, video pembelajaran, serta lembar penilaian siswa menunjukkan bahwa penggunaan media ini telah diintegrasikan secara langsung ke dalam kegiatan belajar di kelas.

Dokumentasi kegiatan memperlihatkan bahwa guru memanfaatkan perangkat smartphone dan aplikasi AR berbasis Android yang terhubung dengan buku ajar PAI. Siswa tampak antusias saat mengarahkan kamera gawai mereka ke gambar-gambar tertentu dalam buku, yang kemudian menampilkan objek 3D seperti Ka'bah, masjid, atau ilustrasi gerakan salat secara visual dan interaktif. Hal ini membantu siswa memahami konsep keagamaan yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dicerna.

Selain itu, dokumentasi hasil evaluasi pembelajaran menunjukkan peningkatan nilai rata-rata siswa setelah penggunaan media AR. Lembar tugas dan hasil refleksi menunjukkan bahwa siswa lebih cepat mengingat urutan gerakan salat, memahami makna bacaan, serta mampu menjelaskan kembali materi dengan lebih percaya diri.

Foto-foto dokumentasi juga menampilkan suasana kelas yang aktif dan kondusif. Siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai pencari pengetahuan melalui eksplorasi objek digital yang muncul di layar. Guru berperan sebagai fasilitator, membantu siswa dalam mengoperasikan perangkat, serta memberikan penjelasan tambahan ketika diperlukan.

Dari data dokumentasi tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan media *Augmented Reality* dalam pembelajaran PAI di SDN Sumberkembar telah memberikan suasana belajar yang lebih interaktif, visual, dan bermakna. Teknologi ini berhasil menggabungkan aspek spiritual dengan pendekatan digital modern, yang pada akhirnya meningkatkan minat belajar serta memperdalam pemahaman konsep keagamaan siswa secara signifikan.

Dampak penerapan media *Augmented Reality* (AR) terhadap motivasi belajar dan pemahaman konsep keagamaan siswa kelas V SDN Sumberkembar Kecamatan Pakuniran Probolinggo dapat dikaitkan dengan teori konstruktivisme Piaget dan Vygotsky, serta teori motivasi belajar ARCS John Keller. Berdasarkan pandangan konstruktivisme, siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung dan interaksi aktif dengan lingkungan belajar. Dalam konteks ini, media AR memungkinkan siswa untuk “mengalami” secara visual dan interaktif konsep keagamaan seperti tata cara wudhu, sholat, dan haji, sehingga pemahaman mereka menjadi lebih konkret dan bermakna. Selaras dengan teori ARCS, media ini juga meningkatkan motivasi intrinsik siswa karena mampu menarik perhatian (*attention*), memberikan relevansi terhadap kehidupan nyata (*relevance*), menumbuhkan rasa percaya diri (*confidence*), dan memberikan kepuasan belajar (*satisfaction*). Dengan demikian, penggunaan AR tidak hanya memperkuat pemahaman kognitif siswa terhadap ajaran Islam, tetapi juga menumbuhkan aspek afektif berupa rasa cinta terhadap ilmu agama. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital dalam pembelajaran PAI mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, spiritual, dan berorientasi pada pembentukan karakter religius siswa.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi, dapat disimpulkan bahwa penerapan media *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas V SDN Sumberkembar Kecamatan Pakuniran Probolinggo telah memberikan perubahan positif yang signifikan terhadap proses, pengalaman, serta hasil belajar siswa.

Dari sisi proses penerapan, pembelajaran dengan media AR berjalan secara terencana, kolaboratif, dan kontekstual. Guru menjadi inovator dan fasilitator utama, sedangkan siswa berperan aktif dalam mengeksplorasi materi melalui visualisasi objek tiga dimensi. Dukungan dari kepala sekolah dan kesiapan sarana pembelajaran menjadi faktor penting dalam keberhasilan pelaksanaan program ini. Penggunaan AR membantu mengubah metode pembelajaran dari pola konvensional menjadi pembelajaran berbasis teknologi yang lebih menarik dan relevan dengan karakteristik siswa generasi digital.

Dari segi keunggulan, media *Augmented Reality* memberikan dampak yang kuat terhadap peningkatan antusiasme dan partisipasi siswa. Materi-materi keagamaan yang sebelumnya bersifat abstrak, seperti tata cara ibadah, rukun Islam, dan nilai-nilai akhlak, dapat divisualisasikan dengan jelas dan menarik. AR juga mampu menumbuhkan rasa ingin tahu, memperkuat daya ingat, serta menciptakan suasana belajar yang interaktif. Guru merasa sangat terbantu dalam menjelaskan konsep-konsep yang sulit digambarkan secara verbal, sementara kepala sekolah menilai inovasi ini sejalan dengan kebijakan pembelajaran abad ke-21.

Namun demikian, penelitian juga menemukan adanya kendala yang perlu diperhatikan. Beberapa hambatan yang muncul antara lain keterbatasan perangkat gawai yang mendukung teknologi AR, kendala jaringan internet di lingkungan sekolah, serta kurangnya pelatihan bagi guru dalam mengembangkan konten digital secara mandiri. Kendala tersebut bersifat teknis dan dapat diatasi melalui dukungan kebijakan sekolah serta pelatihan berkelanjutan.

Adapun dampak penerapan AR terhadap motivasi belajar dan pemahaman konsep keagamaan siswa menunjukkan hasil yang sangat positif. Siswa mengalami peningkatan motivasi belajar yang ditandai dengan meningkatnya perhatian, partisipasi aktif, dan minat terhadap materi PAI. Visualisasi AR membuat mereka lebih mudah memahami konsep keagamaan secara utuh dan kontekstual. Selain itu, pembelajaran berbasis AR juga menumbuhkan kesadaran religius siswa melalui penghayatan nilai-nilai spiritual yang ditampilkan secara visual dan interaktif.

Secara umum, penerapan media *Augmented Reality* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pengajaran, tetapi juga sebagai transformasi pedagogis yang menghubungkan nilai-nilai Islam dengan kemajuan teknologi digital. Inovasi ini membuktikan bahwa pembelajaran agama dapat dikemas secara modern tanpa mengurangi esensi spiritualnya, bahkan justru memperkuat pemahaman dan penghayatan siswa terhadap ajaran Islam.

#### Rekomendasi

Sebagai tindak lanjut, penelitian ini merekomendasikan beberapa langkah strategis. Pertama, pihak sekolah diharapkan terus mendukung penggunaan teknologi pendidikan dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, termasuk jaringan internet yang stabil dan perangkat pendukung AR. Kedua, guru-guru PAI perlu diberikan pelatihan intensif terkait

pembuatan dan pemanfaatan konten *Augmented Reality* agar mampu mengembangkan media pembelajaran secara mandiri dan berkelanjutan. Ketiga, peneliti selanjutnya dapat memperluas kajian ini dengan meneliti pengaruh AR terhadap aspek afektif dan spiritual siswa dalam jangka panjang, atau mengimplementasikannya pada jenjang pendidikan lain untuk memperkuat validitas hasil penelitian.

Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa inovasi pembelajaran melalui media *Augmented Reality* merupakan langkah strategis dalam menghadirkan pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna, sekaligus relevan dengan perkembangan zaman dan kebutuhan peserta didik di era digital.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfadhilah, Jauharotina. "Filsafat Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Jean Piaget." *Alzam: Journal of Islamic Early Childhood Education* 5, no. 1 (2025).
- Asror, Muhammad, and Ainur Rofiq Sofa. "Pemahaman Makna Harfiah Dan Majazi Dalam Bahasa Arab: Potret Kemampuan Siswa SMP Lubbul Labib." *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 2025.
- Azzahra, Nabiila Tsuroyya, Septa Nur Laila Ali, and M Yunus Abu Bakar. "Teori Konstruktivisme Dalam Dunia Pembelajaran." *Jurnal Ilmiah Research Student* 2, no. 2 (2025).
- Hadi, Mukhamad Syaiful, and Ahmad Manshur. "Tranformasi Pembelajaran PAI Di Era Digital." *Symfonia: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 5, no. 1 (2025).
- Hanafi, Hanafi, and Ainur Rofiq Sofa. "Refleksitas Iman Dan Ilmu Serta Apresiasi Berdasarkan Studi Al-Qur'an Dan Al-Hadits." *Moral: Jurnal Kajian Pendidikan Islam* 1, no. 4 (2024).
- Harahap, Kaina Sherin Dwi Amelia, Arza Aibonotika, and Intan Suri. "Utilization of PowerPoint Multimedia Application in Thesis Defense Presentations by Undergraduate Students of the Japanese Language Education Program at Universitas Riau." *TOFEDU: The Future of Education Journal* 4, no. 6 (2025).
- Haryati, Sani, and Siti Amirah Makarim. "Penerapan Model Pembelajaran Experiential Learning Dalam Pendidikan Kewirausahaan Di Sma Serba Bakti." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Multi Disiplin* 2, no. 2 (2025).
- Helmi, Muhammad, and Ainur Rofiq Sofa. "Melahirkan Generasi Berkarakter Unggul Melalui Transformasi Sosial Yang Berbasis Pendidikan, Nilai, Dan Kolaborasi Masyarakat Di MTs Miftahul Khoir Alastengah Besuk." *Reflection: Islamic Education Journal* 2, no. 1 (2025).
- Nasikhin, Nasikhin, and others. "Zona Perkembangan Proksimal Lev Vygotsky: Bagaimana Teori Ini Berperan Dalam Pendidikan Islam Bagi Anak Usia Dini: Zona Perkembangan Proksimal, Lev Vygotsky, Pendidikan Islam Anak Usia Dini." *Banun: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2025).
- Nurjadid, Eka Fitria, Ruslan Ruslan, and Nasaruddin Nasaruddin. "Analisis Implementasi Ideologi Kurikulum Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Perkembangan Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Peserta Didik." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 5, no. 2 (2025).

Halimatus Sa'diya, Ainur Rofiq Sofa, Imam Bukhori, Abd. Aziz, Muhammad Hifdil Islam: Pemanfaatan Media Augmented Reality Sebagai Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas V SDN Sumberkembar Kecamatan Pakuniran Probolinggo

Nurvita, Raditiya Riska. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Augmented Reality* (AR) Pada Pelajaran Informatika Menggunakan Assemblr Edu Dismkn 10." unisversitas ivet, 2025.

Parawansah, Siti Hanifah, and Ainur Rofiq Sofa. "Pendekatan Komprehensif Berbasis Al-Qur'an Dan Hadits Dalam Pengembangan Pendidikan Islam: Integrasi Nilai, Metode, Evaluasi, Sosio-Kultural, Dan Kompetensi Pendidik." *Karakter: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2025).

Safarudin, Rizal, Martin Kustati, and Nana Sepriyanti. "Penelitian Kualitatif." *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* 3, no. 2 (2023). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/innovative.v3i2.1536>.

Sari, Aisyah Sekar, Nadia Aprisilia, and Yessi Fitriani. "Teknik Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kualitatif: Observasi, Wawancara, Dan Triangulasi." *Indonesian Research Journal on Education* 5, no. 4 (2025).

Sholehah, Rif'atus, Lailatur Rosyidah, and Elsa Imania. "Peran Strategi Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Peserta Didik Yang Religus, Toleran, Dan Berakhlak Mulia Di Era Globalisasi." *Menulis: Jurnal Penelitian Nusantara* 1, no. 8 (2025).

Sofa, Ainur Rofiq, Sukandarman Sukandarman, Nur Hidayatingsih, Nurul Qomariyah, Suhud Al Fausi, and Syaifullah Syaifullah. "Pengembangan Penilaian Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Google Form, Goreact Dan Emotion AI Di SMP Negeri 2 Sumberasih Kabupaten Probolinggo." *Indonesian Research Journal on Education* 5, no. 2 (2025).

Syahbania, Dita, Indria Berliana, Iqbal Fadillah, and others. "Pemanfaatan *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah." *Jurnal Multidisiplin Ilmu* 1, no. 1 (2025).

Wulandari, Fitrianti, Novita Widyaningrum, Naili Sa'ida, and Umi Masturoh. "Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis AR Dan VR." *Academicus: Journal of Teaching and Learning* 4, no. 1 (2025).

Zahra, Dini Alfi, Rafia Arcanita, and Sagiman Sagiman. "Strategi Guru Dalam Meningkatkan Semangat Dan Minat Belajar Peserta Didik Di SMPLB Negeri Kepahiang Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam." Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, 2025.

Zakiyullah, Azkalakum, and Ainur Rofiq Sofa. "Implementasi Konsep Pendidikan Agama Islam Dalam Mengatasi Bullying: Studi Kasus Di Pesantren Zainul Hasan Genggong." *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam* 3, no. 1 (2025).

Zulfah, Hefty, and others. "Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Dengan Pendekatan Deep Learning Di SMA." *Malewa: Journal of Multidisciplinary Educational Research* 3, no. 1 (2025).