

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
DENGAN KARTU TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY
PADA MATERI PAI PENYEBARAN ISLAM OLEH PARA
WALISONGO KELAS X SMA**



SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar
Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Disusun Oleh

Sofia Maulidia

NIM: 22104010054

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2026

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sofia Maulidia

NIM : 22104010054

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa skripsi saya merupakan hasil karya atau penelitian saya sendiri, kecuali kutipan-kutipan dari ringkasan yang semuanya telah saya jelaskan sumbernya. Apabila di kemudian hari saya terbukti atau dibuktikan bahwa skripsi ini bukan milik saya, maka saya siap mempertanggungjawabkan sesuai hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 09 April 2026

Yang menyatakan,



Sofia Maulidia

NIM. 22104010054

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sofia Maulidia
NIM : 22104010054
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa saya benar-benar berjilbab dengan kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun. Saya tidak akan menuntut kepada pihak Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (atas pemakaian jilbab dalam ijazah Strata Satu saya), jika seandainya suatu hari nanti terdapat instansi yang menolak ijazah tersebut karena penggunaan jilbab. Dengan demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 09 April 2026

Yang menyatakan,



Sofia Maulidia

NIM. 22104010054

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

FM-UINSK-BM-05-03/R0

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Skripsi saudara Sofia Maulidia
Lamp. : 3 eksemplar

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Yogyakarta

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Sofia Maulidia
NIM : 22104010054
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Kartu
Berbasis Teknologi Augmented Reality Pada Materi PAI Penyebaran
Agama Islam Oleh Para Walisongo Kelas X

sudah dapat diajukan kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan

Dengan ini kami mengharap agar skripsi Saudara tersebut di atas dapat segera dimunafasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Yogyakarta, 23/4 - 2026
Pembimbing

Dr. Moh. Agung Rokhimawan, M.Pd.
NIP. 19781113 200912 1 003

PENGESAHAN SKRIPSI



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1446/Un.02/DT/PP.00.9/05/2026

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN KARTU TEKNOLOGI *AUGMENTED REALITY* PADA MATERI PAI PENYEBARAN ISLAM OLEH PARA WALISONGO KELAS X SMA

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : SOFIA MAULIDIA
Nomor Induk Mahasiswa : 22104010054
Telah diujikan pada : Senin, 04 Mei 2026
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Valid ID: 6a1534ee47d6d

Ketua Sidang

Dr. Mohamad Agung Rokhimawan, M.Pd.
SIGNED



Valid ID: 6a13f5e417290

Penguji I

Yuli Kuswandari, S.Pd., M.Hum.
SIGNED



Valid ID: 6a13c6f878a6a

Penguji II

Syarif Hidayatullah, S.Ag, M.Ag., M.A.
SIGNED



Valid ID: 6a153b644a3d6

Yogyakarta, 04 Mei 2026
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.L., M.Pd.
SIGNED

HALAMAN MOTTO

وُسْعَهَا إِلَّا نَفْسًا اللَّهُ يُكَلِّفُ لَا

Be Kind to Others and Free Palestine

Tetaplah Merdeka bagi Semua Orang yang Haknya Telah
Dirampas

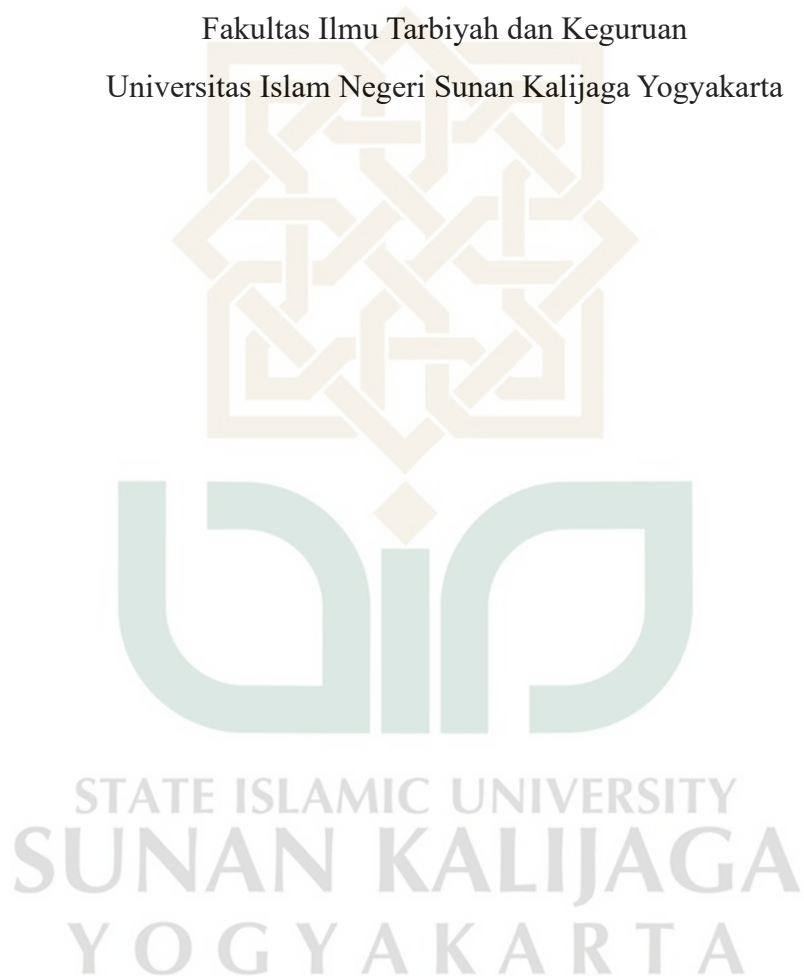
우리 빛이 돼 꼭 다시 만나



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk
Almamater Tercinta
Program Studi Pendidikan Agama Islam
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta



ABSTRAK

SOFIA MAULIDIA. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Kartu Berbasis Teknologi Augmented Reality Pada Materi PAI Penyebaran Agama Islam Oleh Para Walisongo Kelas X. **Skripsi: Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2026.**

Indonesia sebagai negara dengan populasi Muslim terbesar kedua di dunia memiliki sejarah panjang penyebaran Islam, salah satunya melalui peran signifikan Walisongo. Meskipun sejarah kontribusi Walisongo sangat krusial dalam pembentukan peradaban Islam Nusantara, proses pembelajarannya di sekolah saat ini masih didominasi oleh metode konvensional sehingga memicu kejenuhan serta rendahnya minat belajar siswa. Salah satu solusi inovatif yang ditawarkan adalah penggunaan teknologi *Augmented Reality* (AR), yang mampu memvisualisasikan konsep abstrak sejarah ke dalam objek tiga dimensi secara interaktif dan *real-time*. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan kartu berbasis teknologi augmented reality pada materi PAI penyebaran agama Islam oleh para walisongo kelas X sebagai upaya menyediakan media alternatif yang lebih dinamis bagi guru maupun siswa dalam mendalami sejarah Islam di Indonesia.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan Sugiyono. Pengumpulan data dilakukan dengan studi literatur, angket, dan validasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat kebutuhan signifikan akan inovasi media pembelajaran yang lebih interaktif di kalangan guru dan peserta didik. Uji validasi oleh ahli materi dan ahli media secara berurutan menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan dengan persentase 97% dengan kategori sangat layak dan 97% dengan kategori sangat layak. Uji coba produk pemakaian dilakukan dengan melibatkan 25 peserta didik kelas X di SMAN 8 Yogyakarta, dengan respon peserta didik mencapai kriteria sangat baik dan cukup baik dalam indikator-indikator yang diberikan. Pengembangan media pembelajaran interaktif diharapkan dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan.

Kata kunci : *Augmented Reality, Walisongo, PAI, Media Pembelajaran*

KATA PENGANTAR

وَعَلَى مُحَمَّدٍ وَحَبِيبِنَا نَبِيِّنَا ، وَالْمُرْسَلِينَ الْأَنْبِيَاءِ أَشْرَفَ عَلَى وَالسَّلَامُ وَالصَّلَاةُ ، الْعَالَمِينَ رَبِّ لَكَ الْحَمْدُ
بَعْدَ أَمَّا ، الدِّينِ يَوْمَ إِلَى بِإِحْسَانٍ تَبِعَهُمْ وَمَنْ ، أَجْمَعِينَ وَصَحْبِهِ آلِهِ

Puji dan Syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt., yang telah melimpahkan Rahmat dan pertolongan-Nya. Sholawat dan salam semoga terlimpahkan kepada Nabi Muhammad saw., yang telah membawa manusia dari zaman kegelapan menuju ke zaman yang terang benderang seperti saat ini.

Penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Kartu Teknologi Augmented Reality Pada Materi PAI Penyebaran Islam Oleh Para Walisongo Kelas X SMA”, yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan kartu berbasis teknologi *Augmented Reality* pada materi PAI penyebaran agama Islam oleh para walisongo kelas X. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Ketua dan sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Bapak Drs. H. Radino, M.Ag. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing penulis selama menyelesaikan studi dan berkenan menjadi validator instrumen tes pada penelitian ini.
5. Bapak Dr. Moh. Agung Rokhimawan, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah berkenan merelakan waktu, tenaga, dan ilmunya guna memberikan bimbingan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Dosen dan staf Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang telah membimbing selama perkuliahan dan proses kelancaran penyelesaian studi.
7. Ibu Indriyani Ma'rifah, M.Pd.I dan bapak Himawan Putranta, M.Pd. yang telah memvalidasi produk yang saya kembangkan.
8. Ibu Fahmi Fadlilah, M.PD.I selaku Guru PAI SMAN 8 Yogyakarta dan segenap keluarga SMAN 8 Yogyakarta yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian dan memberikan informasi serta segala bantuan yang dibutuhkan dalam penelitian skripsi.
9. Teruntuk keluarga yang cintanya tiada tara, Ayah, Bunda, Mas yang selalu mendukung, memberikan semangat, dan menjadi tempat pulang terbaik di kala beratnya dunia.
10. Teruntuk sahabat saya tergokil, Bunga Jaemin dan Yasinta Islamaya yang senantiasa mendengar keluh kesah dan selalu berada di samping saya.
11. Teruntuk sahabat seperjuangan sejak Maba, teman-teman kelas A yang dukungannya seluas angkasa.

12. Teruntuk teman KKN yang membuat masa akhir kuliah menjadi lebih bermakna, Bunga, Aya, Kanin, Dinda, Ara, Dewi, Awan, Nopal, Fawwaz, Bob, dan Labib.
13. Teruntuk teman-teman *We Are Leaders, LV*, Andara, Yuni, dan Lembaran Asa yang turut melihat saya tumbuh.
14. Untuk semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu demi satu, yang dengan caranya masing-masing telah berkontribusi penuh dalam penelitian ini hingga penyusunan skripsi ini selesai.

Penulis juga menyadari bahwa dalam proses pengumpulan referensi dan penyusunan naskah, penulis memanfaatkan teknologi kecerdasan buatan (Artificial Intelligence), khususnya aplikasi Gemini sebagai alat bantu dalam mengeksplorasi ide, memperbaiki struktur penulisan, serta menyederhanakan konsep-konsep tertentu. Penggunaan AI dilakukan secara bijak dan tetap didasarkan pada prinsip keilmuan serta nilai-nilai etika akademik, dengan semua isi yang disajikan tetap menjadi hasil pemikiran dan tanggung jawab penulis.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu dengan hati terbuka penulis menerima kritik dan saran yang bersifat membangun, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi yang membaca dan mempelajarinya. Aamiin.

Yogyakarta, 09 April 2026
Penulis



Sofia Maulidia
NIM. 22104010054

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN BERJILBAB.....	iii
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI	iv
PENGESAHAN SKRIPSI.....	v
HALAMAN MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. RUMUSAN MASALAH.....	5
C. TUJUAN DAN KEGUNAAN PENELITIAN	5
D. MANFAAT PENGEMBANGAN	6
E. KAJIAN PUSTAKA	7
BAB II LANDASAN TEORI	18
A. MEDIA PEMBELAJARAN	18
B. MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF	20
C. GAYA BELAJAR.....	23
D. AUGMENTED REALITY (AR)	24

E. PEMBELAJARAN PAI	26
F. MATERI PENYEBARAN AGAMA ISLAM DI PULAU JAWA.....	28
BAB III METODE PENELITIAN	30
A. METODE PENELITIAN	30
B. PROSEDUR PENGEMBANGAN	30
C. JADWAL PENELITIAN.....	35
D. TEKNIK PENGUMPULAN DATA	35
E. INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA.....	36
F. TEKNIK ANALISIS DATA	38
BAB IV HASIL.....	41
A. HASIL PENGEMBANGAN.....	41
BAB V PEMBAHASAN	63
BAB VI PENUTUP	68
A. KESIMPULAN	68
B. SARAN	69
DAFTAR PUSTAKA.....	71
LAMPIRAN-LAMPIRAN	77

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Penskoran Skala Likert.....	39
Tabel 2. Kriteria Kelayakan Produk.....	39
Tabel 3. Hasil Angket Analisis Kebutuhan (Pertanyaan Tertutup).....	42
Tabel 4. Hasil Angket Analisis Kebutuhan (Pertanyaan Tertutup).....	43
Tabel 5. Penyesuaian Materi Dengan Media.....	45
Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Materi	46
Tabel 7. Hasil Validasi Ahli Media.....	47
Tabel 8. Revisi Produk Atas Saran Ahli Materi Dan Ahli Media.....	48
Tabel 9. Uji Coba Produk Tahap 1 (Pertanyaan Tertutup)	49
Tabel 10. Uji Coba Produk Tahap 1 (Pertanyaan Terbuka).....	50
Tabel 11. Uji Coba Produk Tahap 2 (Pertanyaan Tertutup)	51
Tabel 12. Uji Coba Produk Tahap 2 (Pertanyaan Terbuka).....	52
Tabel 13. Uji Coba Produk Tahap 3 (Pertanyaan Tertutup)	53
Tabel 14. Uji Coba Produk Tahap 3 (Pertanyaan Terbuka).....	54
Tabel 15. Revisi Uji Coba Produk Tahap 1	55
Tabel 16. Revisi Uji Coba Produk Tahap 2	56
Tabel 17. Revisi Uji Coba Produk Tahap 3	57
Tabel 18. Uji Coba Pemakaian (Pertanyaan Tertutup).....	59
Tabel 19. Uji Coba Pemakaian (Pertanyaan Terbuka)	60
Tabel 20. Revisi Produk	61
Tabel 21. Perbandingan Uji Coba Produk (3 Tahap)	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tahapan Model Sugiyono (Sugiyono, 2013).....	31
Gambar 2. Jadwal Penelitian.....	35
Gambar 3. Flowchart.....	44



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kisi-kisi Instrumen Analisis Kebutuhan.....	77
Lampiran 2. Lembar Validasi Ahli Materi Dan Media	78
Lampiran 3. Kisi-kisi Lembar Respon Murid.....	82
Lampiran 4. Storyboard Pengembangan Media.....	83
Lampiran 5. Narasi Materi Pada Media Yang Dikembangkan.....	86
Lampiran 6. Kuis Pada Materi Yang Dikembangkan.....	92
Lampiran 7. Hasil Validasi Ahli Materi Dan Ahli Media.....	104
Lampiran 8. Sumber Materi	110
Lampiran 9. Grafik Uji Coba Produk.....	111
Lampiran 10. Grafik Uji Coba Pemakaian Oleh Peserta Didik	114
Lampiran 11. Gambar Pelaksanaan Penelitian.....	115
Lampiran 12. Hasil Produk Media Pembelajaran	116



BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Indonesia merupakan negara dengan mayoritas penduduk muslim kedua terbesar di dunia. Peringkat tersebut menjadi bukti bahwa penyebaran agama Islam di Indonesia memiliki pengaruh yang kuat dalam berbagai aspek kehidupan. Proses penyebaran agama Islam memiliki banyak saluran yang berbeda, seperti jalur perdagangan, pernikahan, pendidikan, dan lainnya. Penyebarannya melalui berbagai jalur membuat agama Islam dapat diterima dengan lebih mudah oleh masyarakat Indonesia (Permatasari & Hudaidah, 2021). Perkembangan Islam di berbagai wilayah Indonesia pun memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kondisi sosial-politik daerah, interaksi dengan kepercayaan lokal, dan intensitas penduduk (Setiawan & Sagara, 2024). Perkembangan ajaran Islam yang menyesuaikan dengan kearifan lokal menjadi suatu pendekatan efektif yang menyebabkan ajaran agama Islam dapat diterima dengan mudah.

Proses masuknya agama Islam di Indonesia cenderung dilakukan secara damai dan bertahap. Hingga saat ini penyebaran agama Islam terus berkembang di kalangan intelektual Islam yang menafsirkan kembali pemikiran Islam klasik sehingga mampu berperan dalam konteks dunia modern (Nirmala et al., 2023). Perkembangannya terus berevolusi dalam konteks sosial, ekonomi, politik, hingga budaya, yang menciptakan

berbagai inovasi baru, seperti pengintegrasian teknologi, penerapan ekonomi syariah, hubungan moderasi antar agama, dan lainnya (Nirmala et al., 2023). Kilas balik sejarah Islam di Indonesia dari awal perkembangan hingga saat ini, termasuk para tokoh penyebaran agama dan berbagai inovasinya, menjadi hal yang krusial untuk dipelajari dalam mendalami dan memaknai jati diri bangsa.

Salah satu sejarah masuknya Islam di Indonesia yang sering dipelajari adalah perkembangan Islam di Pulau Jawa. Tokoh masyhur yang menyebarkan agama Islam di Pulau Jawa adalah Walisongo. Walisongo merupakan para pendakwah Islam di Jawa sekitar abad 15-16 Masehi. Tokoh Walisongo antara lain Maulana Malik Ibrahim (Sunan Gresik), Raden Rahmat (Sunan Ampel), Maulana Makhdum Ibrahim (Sunan Bonang), Qasim Syarifuddin (Sunan Drajat), Ja'far Shadiq (Sunan Kudus), Joko Samudro (Sunan Giri), Raden Syahid (Sunan Kalijaga), Umar Said (Sunan Muria), dan Syarif Hidayatullah (Sunan Gunung Jati) (S. Maziyah & Amaruli, 2020). Penyebaran agama Islam yang dilakukan oleh para Walisongo berbeda-beda dengan menyesuaikan kondisi sosial dan budaya masyarakat setempat. Selama berdakwah, para walisongo melakukan berbagai strategi penyebaran di kalangan masyarakat. Bukan hanya pada aspek agama, para walisongo juga turut memberikan kontribusi pada sektor pendidikan, sosial, dan budaya (Hastuti et al., 2023). Hal ini dibuktikan dengan adanya pengintegrasian lembaga pendidikan dengan menekankan nilai-nilai keIslaman, seperti pesantren, madrasah, dan lainnya.

Mengingat pentingnya materi sejarah Islam, khususnya mengenai kontribusi Walisongo dalam pembentukan peradaban Indonesia, maka inovasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) menjadi fondasi yang penting di era saat ini. Pengintegrasian metode yang interaktif, (diskusi kelompok, simulasi, *role playing*) dan pemanfaatan teknologi (LMS, aplikasi mobile, konten multimedia) dalam pembelajaran mampu meningkatkan aksesibilitas, fleksibilitas, dan daya tarik murid untuk belajar ajaran agama Islam, yang juga relevan dengan kehidupan sehari-hari (Syafa & Mukhrij Sidqy, 2024). Integrasi berbagai metode tersebut bukan hanya mampu meningkatkan keaktifan murid dalam proses belajar mengajar, namun juga memperdalam pemahaman mereka terkait nilai-nilai Islam (Jamil, 2023). Hal ini merupakan inovasi yang baik dan perlu untuk terus dikembangkan dalam mengajarkan materi sejarah Islam.

Namun faktanya, seringkali proses pembelajaran sejarah di sekolah cenderung masih bersifat konvensional atau tekstual, yang memberikan pengalaman belajar kepada murid hanya berputar pada mendengarkan, mencatat, dan menghafal materi yang diberikan oleh guru (Muis et al., 2023). Tidak heran jika murid merasakan jenuh dan bosan dalam belajar sejarah. Selain pelajaran sejarah cenderung monoton dan tidak diminati oleh para murid, pelajaran sejarah juga dirasa kurang memberikan ruang yang cukup kepada murid untuk memiliki kebebasan berpikir. Membuat pembelajaran sejarah menjadi sesuatu yang menarik dan bermakna bagi para murid adalah sebuah tantangan yang cukup besar. Namun, hal itu dapat

diwujudkan dengan adanya strategi yang tepat, seperti pembelajaran berbasis proyek, masalah, kooperatif, pengintegrasian teknologi, dan lainnya (Renaningati et al., 2024). Pembelajaran yang interaktif membebaskan murid untuk belajar dan pengintegrasian teknologi menjadi solusi yang baik untuk menangani permasalahan ini.

Salah satu teknologi digital yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah teknologi berbasis *Augmented Reality*. Teknologi AR mampu menghadirkan suasana belajar yang menarik dengan memberikan tampilan 3D, nyata, dan interaktif (Purnamawati et al., 2021). Teknologi ini dapat digunakan untuk membantu memvisualisasikan suatu konsep yang abstrak melalui objek 3 dimensi yang menjadi sarana menambah pengalaman belajar murid (Aprilia et al., 2025). Peran *AR* menjadi sangat penting dalam konteks pembelajaran modern, terutama pada pembelajaran yang menuntut visualisasi spasial dan dinamis seperti sejarah. *AR* mengambil peran sebagai kunci menjembatani kesenjangan media pembelajaran konvensional melalui kemampuan visualisasi 3D secara *real-time*, interaktivitas yang tinggi, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam. Namun, belum banyak pengembangan media *Augmented Reality* yang secara spesifik memvisualisasikan materi PAI, khususnya, penyebaran agama Islam oleh walisongo. Menanggapi potensi teknologi dan urgensi pembelajaran ini, maka solusi yang diajukan dalam penelitian ini adalah mengembangkan **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Kartu Teknologi Augmented Reality Pada Materi**

PAI Penyebaran Islam Oleh Para Walisongo Kelas X SMA”. Dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan bisa menjadi alternatif media bagi para guru untuk menyampaikan materi sejarah dengan lebih interaktif.

B. RUMUSAN MASALAH

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran interaktif dengan kartu berbasis teknologi *Augmented Reality* pada materi PAI penyebaran agama Islam oleh para walisongo kelas X?
2. Bagaimana karakteristik dan kualitas produk hasil pengembangan media pembelajaran interaktif dengan kartu berbasis teknologi *Augmented Reality* pada materi PAI penyebaran agama Islam oleh para walisongo kelas X?
3. Bagaimana respon murid terhadap hasil produk media pembelajaran interaktif dengan kartu berbasis teknologi *Augmented Reality* pada materi PAI penyebaran agama Islam oleh para walisongo kelas X?

C. TUJUAN DAN KEGUNAAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran interaktif dengan kartu berbasis teknologi *Augmented Reality* pada materi PAI penyebaran agama Islam oleh para walisongo kelas X.

2. Untuk mengetahui karakteristik dan kualitas produk hasil pengembangan media pembelajaran interaktif dengan kartu berbasis teknologi *Augmented Reality* pada materi PAI penyebaran agama Islam oleh para walisongo kelas X.
3. Untuk mengetahui respon murid terhadap hasil produk media pembelajaran interaktif dengan kartu berbasis teknologi *Augmented Reality* pada materi PAI penyebaran agama Islam oleh para walisongo kelas X.

D. MANFAAT PENGEMBANGAN

Beberapa manfaat yang diperoleh dari adanya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Memperluas wawasan keilmuan dalam menerapkan media Pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).
 - b. Menjadi rujukan bagi penelitian selanjutnya yang tertarik dalam mengembangkan model media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya teknologi *Augmented Reality*, pada fokus materi PAI lainnya.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi guru
 - 1) Memberikan contoh alternatif media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan kontekstual.

- 2) Membantu guru mengatasi kesulitan menyampaikan materi sejarah yang sering dianggap membosankan atau abstrak.
 - 3) Meningkatkan profesionalitas guru dalam mengadopsi dan memanfaatkan teknologi digital dalam proses belajar mengajar.
- b. Bagi murid
- 1) Menambah daya murid dalam mempelajari materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) atau PAI, khususnya tentang penyebaran Islam oleh para walisongo.
 - 2) Memberikan kemudahan belajar dengan visualisasi dan pemahaman konsep-konsep sejarah yang bersifat abstrak melalui pengalaman belajar nyata (*real-time*).
 - 3) Memberikan pengalaman belajar yang aktif dan mandiri, yang relevan dengan tuntutan era digital.
- c. Bagi peneliti
- 1) Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mengintegrasikan teknologi sebagai media pembelajaran di dalam kelas.
 - 2) Memberikan wawasan penelitian pengembangan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

E. KAJIAN PUSTAKA

Berdasarkan penelusuran literatur yang dilakukan oleh peneliti, pengembangan kartu interaktif berbasis *Augmented Reality* pada materi sejarah penyebaran agama Islam oleh para walisongo, belum ada. Berikut hasil kajian Pustaka yang berkaitan dengan penelitian ini:

1. Jurnal yang ditulis oleh Ika Nurvitasari dan Dwi Sulisworo dengan judul “Pengembangan LKPD Berbasis Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Matematika”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan lembar kerja murid (LKPD) berbasis Augmented Reality (AR) pada materi bangun ruang sisi datar pokok bahasan kubus. Metode pengembangan yang digunakan adalah analisis kebutuhan, rancangan awal, dan uji coba (*beta test*). Instrumen data yang digunakan adalah Attention Relevance Considence and Satisfaction (ARCS), dengan aspek yang dinilai mencakup relevansi, perhatian, keyakinan, dan kepuasan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan LKPD berbasis AR dapat menarik minat dan motivasi murid belajar matematika. Media pembelajaran ini dapat digunakan untuk memudahkan murid dalam menalar mengenai dimensi tiga, khususnya bangun ruang kubus (I. N. Sari & Sulisworo, 2023).

Temuan ini memperkuat asumsi penulis bahwa digitalisasi media pembelajaran memudahkan peserta didik untuk menalar suatu konsep yang abstrak. Namun, terdapat perbedaan mendasar pada media yang digunakan; Jika Sari dan Sulisworo mengembangkan LKPD sebagai media dasar yang digunakan, penelitian ini menggunakan kartu interaktif yang lebih menarik. Selain itu, penelitian terdahulu diterapkan pada materi matematika, penelitian ini menerapkan pembelajaran sejarah Islam Walisongo, sehingga siswa tidak hanya belajar melalui

gambar dan teks, namun bisa berinteraksi dengan objek 3D tokoh tersebut secara langsung.

2. Jurnal yang ditulis oleh Ersita, dkk, dengan judul “Pengembangan Media Kartu Augmented Reality Dengan Materi Indonesiaku Kaya Budaya Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media kartu augmented reality dengan materi indonesiaku kaya budaya pada pembelajaran IPAS kelas IV dengan meningkatkan minat serta pemahaman murid. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model ADDIE. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, validasi ahli materi, media, bahasa, angket respon guru, dan peserta didik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan di pembelajaran sekolah dasar dan mampu mencapai tujuan penelitian dengan persentase ahli materi dan ahli media yang melampaui di atas rata-rata (H. N. Maziyah & Zumrotun, 2025).

Penelitian ini mendukung tujuan untuk mempermudah guru menyampaikan isi materi dan mampu menarik minat belajar peserta didik melalui penggunaan media belajar yang menarik. Hal ini sejalan tujuan penelitian penulis yang ingin menyediakan pembelajaran yang menarik dan memberikan kemudahan kepada guru dalam mengajar. Namun, terdapat perbedaan materi yang diintegrasikan; jika penelitian ini menerapkan materi pembelajaran IPAS, peneliti menerapkannya pada materi PAI.

3. Jurnal yang ditulis oleh Dina Siti Logaya, dkk. dengan judul “Pengembangan Augmented Reality Melalui Metode Flash Card Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial”. Penelitian ini bertujuan untuk membangun keterampilan guru dalam mengkombinasikan media pembelajaran Augmented Reality (AR) melalui pendekatan Metaverse dengan metode pembelajaran Flash Card pada pembelajaran IPS. Penelitian ini menggunakan pendekatan *mixed-methods*, antara penelitian kualitatif dan penelitian kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa murid dalam mengikuti pembelajaran IPS melalui metode AR dengan pendekatan Metaverse metode pembelajaran *Flashcard* pada pembelajaran IPS di Kelas 7B dapat lebih jelas dalam memahami materi peninggalan kerajaan Hindu-Budha di Indonesia secara konkrit (Dina Siti Logayah, 2023).

Temuan ini mendukung penelitian yang dilakukan peneliti bahwa media pembelajaran *flashcard* dengan metode AR dapat memberikan penjelasan materi dengan lebih konkrit, khususnya untuk materi sejarah. Meskipun penelitian menggunakan metode pendekatan *mixed-method*, namun tujuan yang dilakukan sama yaitu untuk memanfaatkan kombinasi media pembelajaran dengan teknologi *Augmented Reality*.

4. Jurnal yang ditulis oleh Muhammad Soleh Oktafiyanto dan Mohamad Syaefudin dengan judul “Pengembangan Kartu AR (*Augmented Reality*) Sejarah Perancis (Karcis) Sebagai Variasi Media Pembelajaran Pada

Mata Kuliah Histoire De France”. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan menghasilkan media pembelajaran Kartu Augmented Reality Sejarah Prancis (KARCIS) sebagai inovasi media dalam mata kuliah Sejarah Prancis (Histoire de France). Metode penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan dengan model ADDIE. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media KARCIS memenuhi kriteria kelayakan pada aspek kesesuaian materi, kelengkapan informasi, kualitas desain kartu, dan kemudahan penggunaan (Oktafiyanto et al., 2025).

Temuan ini menjelaskan bahwa penggunaan kartu sebagai media pembelajaran masih bersifat konvensional dan kurang interaktif. Namun, hal itu bisa ditingkatkan dengan penambahan teknologi *Augmented Reality*. Peneliti melakukan hal yang serupa dengan mengembangkan media pembelajaran kartu interaktif berbasis teknologi *Augmented Reality*. Namun, terdapat perbedaan materi yang diintegrasikan; jika penelitian ini menerapkan materi pembelajaran bahasa Prancis, peneliti menerapkannya pada materi PAI penyebaran agama Islam.

5. Jurnal yang ditulis oleh Dian Armila, dkk dengan judul “Pengembangan Media Flashcard Huruf Hijaiyyah Berbasis Augmented Reality Pada Pembelajaran PAI”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan media flashcard berbasis augmented reality

sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam materi huruf hijaiyah untuk kelas 1 fase A tunarungu di SLB 1 Kota Palopo. Metode penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan dengan model ADDIE. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan 3 cara yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil validasi produk uji kelayakan memperoleh frekuensi dengan jumlah 97, dan persentase 97,72% maka media *flashcard* berbasis augmented reality layak untuk digunakan (Armila et al., 2024).

Hasil penelitian Dian Armila menunjukkan bahwa media *flashcard* berbasis AR layak digunakan sebagai media pembelajaran. Namun, terdapat perbedaan mendasar pada media materi keislaman yang diterapkan, dimana peneliti berfokus pada penerapannya dalam materi sejarah Islam di Jawa oleh para Walisongo.

6. Jurnal yang ditulis oleh Muhammad Rizal H, dkk, dengan judul “Pengembangan Kartu Edukasi Animasi Sebagai Media Pengenalan Sirah Nabawiyah Berbasis Augmented Reality”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman mengenai sirah Nabi Muhammad SAW di kalangan murid sekolah dasar. Metode penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan dengan model ADDIE. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi yang dikembangkan berhasil memenuhi kriteria dan dianggap layak sebagai media pembelajaran yang efektif (Rizal H et al., 2024).

Temuan ini mendukung urgensi inovasi pendidikan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik tentang materi sejarah. Hal ini sejalan dengan fokus utama penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yaitu mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi *Augmented Reality* untuk materi sejarah Islam. Peneliti tidak berfokus pada penyebaran agama Islam di luar Indonesia, namun berfokus pada penyebaran agama Islam di pulau Jawa oleh para Walisongo.

7. Jurnal yang ditulis oleh Nabila, dkk, dengan judul “Penggunaan Media *Augmented Reality* dalam Pembelajaran Mengenal Bentuk Rupa Bumi”. Penelitian ini bertujuan untuk menggabungkan teknologi cetak dan komputer yang dapat diwujudkan dalam media pembelajaran berbasis *Augmented Reality*. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif deskriptif. Pengumpulan data dilakukan dengan kuesioner pertanyaan skala bertingkat melalui alat bantu *google form*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *Augmented Reality* ini mampu merealisasikan dunia virtual ke dunia nyata, dapat mengubah objek-objek tersebut menjadi objek 3D, sehingga metode pembelajaran tidak monoton dan murid akan terpacu untuk mengetahuinya lebih lanjut, seperti mengetahui contoh landasan dan keterangan dari masing-masing bentuk rupa bumi (Alfitriani et al., 2021).

Temuan ini mendukung penelitian yang dilakukan peneliti bahwa merealisasikan objek virtual menjadi 3D mampu menciptakan

pembelajaran yang tidak monoton. Peneliti juga menggunakan kuesioner skala bertingkat melalui platform *google form* untuk memperoleh data.

8. Jurnal yang ditulis oleh Arista dan Salsa dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Berbasis Keteladanan Walisongo Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Ma Mambaul Ulum”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis flipbook pada materi keteladanan Walisongo di MA. Metode penelitian yang digunakan penelitian pengembangan dengan model pengembangan 4D. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa produk media pembelajaran flipbook yang dikembangkan telah divalidasi dengan skor 86% oleh ahli materi dan 83% oleh ahli media, keduanya masuk kategori "Sangat Layak". Respon guru mencapai 82% dan respon siswa 83%, juga dengan kategori "Sangat Layak". Media pembelajaran flipbook ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam di MA Mambaul Ulum Megaluh Jombang (Febrianti & Rahmawati, 2025).

Temuan ini mendukung penelitian yang dilakukan peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran pada materi walisongo. Meskipun penelitian menggunakan metode pengembangan, namun model pengembangan dan media yang diterapkan penelitian ini berbeda; penelitian ini menggunakan model 4D dengan media *flipbook*,

sedangkan peneliti menggunakan model Sugiyono dengan media kartu interaktif dengan teknologi *Augmented Reality*.

9. Jurnal yang ditulis oleh Ichha, dkk. dengan judul “Studi Kelayakan Media Pembelajaran Video Virtual Reality Tour pada Materi Walisongo”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video *virtual reality tour* untuk membantu peserta didik dalam belajar merangkap tiga gaya belajar dalam satu media. Metode penelitian yang digunakan penelitian pengembangan dengan model pengembangan ADDIE. Data diambil dengan teknik *purposive sampling* kepada pendidik dan peserta didik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media video *virtual reality tour* yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam (Diba et al., 2023).

Hasil penelitian ini menjelaskan adanya urgensi untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik. Hal ini sejalan dengan tujuan peneliti yang ingin menciptakan pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi peserta didik, khususnya untuk materi sejarah Islam. Perbedaan terjadi pada media yang dikembangkan; penelitian ini mengembangkan video *virtual reality tour*, sedangkan peneliti mengembangkan kartu interaktif berbasis teknologi *Augmented Reality*, yang didalamnya juga mencakup fitur video.

10. Jurnal yang ditulis oleh Mau'idhotul Khasanah dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Upaya

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mi Walisongo Ambokembang 01”.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perencanaan guru dan hasil belajar dalam pembelajaran Fikih melalui penerapan media audio visual di kelas I MI Walisongo Ambokembang 01 Kedungwuni Pekalongan. Penelitian ini menggunakan metode action research (penelitian tindakan) di mana peneliti terlibat langsung dalam proses penelitian mulai awal hingga akhir penelitian. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan proses pembelajaran, terlihat dari peningkatan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media ini telah mengalami peningkatan dari pra siklus hingga siklus II dengan persentase ketuntasan 36%, 68%, dan 96% secara berurutan (Mau'idhotul Khasanah, 2023).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tahapan atau siklus uji coba perlu dilakukan hingga mendapatkan produk media yang mampu dikategorikan layak untuk digunakan. Hal ini sejalan dengan model pengembangan yang dilakukan peneliti, dimana uji coba produk melalui beberapa tahapan, hingga akhirnya dapat dikategorikan layak untuk dilakukan uji coba pemakaian dan mendapat hasil akhir.

Berdasarkan telaah terhadap sepuluh kajian pustaka yang relevan, peneliti menemukan adanya *research gap*, yaitu masih minimnya pengembangan media *flashcard* berbasis teknologi *Augmented Reality* pada mata Pelajaran PAI. Dengan demikian, fokus dari pengembangan media yang dilakukan peneliti diarahkan pada

materi sejarah Islam, khususnya penyebaran agama Islam oleh para walisongo. Hal ini dilakukan untuk menambah pengalaman belajar peserta didik dan memudahkan visualisasi tokoh sejarah.



BAB VI

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran sejarah berbasis *Augmented Reality* pada materi Walisongo yang disusun melalui sembilan tahapan model Sugiyono. Proses pengembangan dimulai dari identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi ahli, hingga uji coba lapangan. Tahapan sistematis ini memastikan bahwa media yang dihasilkan tidak hanya inovatif secara teknologi, tetapi juga memenuhi standar pedagogis yang relevan dengan kebutuhan kurikulum sejarah.

Karakteristik media yang dikembangkan mencakup fitur visualisasi objek 3D, video materi, dan kuis interaktif yang dirancang untuk memvisualisasikan narasi sejarah yang sebelumnya bersifat abstrak menjadi konkret. Media ini dikategorikan sangat layak dengan nilai validasi ahli materi sebesar 97% dan ahli media sebesar 97%. Kualitas produk terbukti mampu menyajikan materi Walisongo dengan akurasi visual yang tinggi, sehingga mempermudah murid dalam memahami alur dakwah dan peninggalan sejarah secara lebih mendalam.

Respon murid terhadap penggunaan media pembelajaran ini menunjukkan hasil yang sangat positif. Melalui uji coba produk (kelompok kecil) dan uji coba pemakaian, murid menunjukkan antusiasme yang tinggi serta peningkatan keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Penggunaan fitur

interaktif terbukti mampu meningkatkan daya tarik murid dan memfasilitasi pemahaman konsep sejarah secara mandiri, sehingga media ini efektif digunakan sebagai solusi untuk mengatasi kejenuhan dalam pembelajaran sejarah konvensional.

B. SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, saran yang dapat peneliti berikan adalah sebagai berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi augmented reality ini terbatas hanya dapat digunakan di lingkungan dengan perangkat jaringan internet dan perangkat yang stabil.
2. Media ini sangat baik apabila digunakan sebagai upaya pengayaan dan pendalaman, bukan sebagai panduan utama pembelajaran karena tingkat kompleksitas materi pembelajaran yang masih perlu diperkaya.
3. Media ini sangat cocok untuk murid dengan gaya belajar visual. Namun, media ini tidak menutup kemungkinan untuk digunakan oleh murid dengan gaya belajar auditori dan kinestetik.
4. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi augmented reality dapat dilakukan dengan materi PAI lainnya dan media pembelajaran lainnya.
5. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi augmented reality dapat dirancang dengan model lain yang lebih komprehensif dan dalam skala lebih besar.

6. Pengembangan media pembelajaran interaktif dengan kartu berbasis teknologi augmented reality pada materi PAI penyebaran agama Islam oleh para walisongo kelas x ini dapat dilakukan uji efektivitas dan pengaruhnya terhadap kompetensi peserta untuk penelitian selanjutnya.



DAFTAR PUSTAKA

- Admin MySCH.id. (2024). *Apa itu Pembelajaran Interaktif: Metode, Contoh & Penerapan*. <https://mysch.id/blog/detail/273/apa-itu-pembelajaran-interaktif>
- Alfitriani, N., Maula, W. A., & Hadiapurwa, A. (2021). *Penggunaan Media Augmented Reality dalam Pembelajaran Mengenal Bentuk Rupa Bumi*. 38(1), 30–38. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/jpp.v38i1.30698>
- Amanda, N. H., Rofiqoh, R., Guru, P. P., & Tadulako, U. (2025). Pemanfaatan Media Digital Interaktif Untuk Meningkatkan Antusiasme Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Tafsir*, 55–64.
- Angraini, L. M., Yolanda, F., & Muhammad, I. (2023). *Augmented Reality Dalam Pembelajaran Matematika Berdasarkan Kemampuan Awal Matematis* (H. Upu (ed.)). Global Research and Consulting Institute (Global-RCI).
- Anjani, S. (2024). *Masuknya Peradaban Islam ke Indonesia dan Peran Walisongo dalam Proses Islamisasi Nusantara*. 1(September). <https://doi.org/https://doi.org/10.59841/tadchkirah.v1i3.13>
- Aprilia, Y. D., Suwandayani, B. I., & Kuncahyono. (2025). *Optimalisasi Penggunaan Teknologi Augmented Reality di Era Digital pada Sekolah Dasar*. 8, 15–24. <https://doi.org/https://doi.org/10.37329/cetta.v8i1.3844>
- Armila, D., Elsa, E., Mariada, S., Efendy, V. N., & Yamin, M. (2024). Pengembangan Media Flashcard Huruf Hijauiyyah Berbasis Augmented Reality Pada Pembelajaran PAI. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 1394–1401. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i2.1505>
- Awalia, R., Rama, B., & Rasyid, M. R. (2023). Perkembangan Pendidikan Islam Masa Awal Di Jawa, Lembaga & Tokohnya. *Adiba: Journal of Education*, 3(1), 29–39.
- Basyari, Z. A. S., & Nugraha, M. S. (2023). Konsep Dasar Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Pandangan Hadits Tarbawi. *Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(1), 303–310.
- Clark, C., & Kimmons, R. (1988). *Cognitive Load Theory*. 109–114. <https://doi.org/10.59668/371.12980>
- Diba, I. F., Agama, A. A., Artika, N., Dyokta, D., Laam, A., Surabaya, M., Indonesia, U., & Lumajang, M. A. N. (2023). *Studi Kelayakan Media Pembelajaran Video Virtual Reality Tour pada Materi Walisongo*. 3, 85–95.
- Dina Siti Logayah, A. B. (2023). Pengembangan Augmented Reality Melalui Metode Flash Card Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Journal Basic Edu*, 7(1), 326–338. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4419> ISSN
- Ekapti, R. F., & Mokhtar, M. M. (2023). Persepsi Mahasiswa Indonesia dan

- Malaysia tentang Penerapan Augmented Reality pada Pembelajaran : Studi Pendahuluan. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 3(3), 327–335.
- Fadil, A., Rahmadila, M. K., Nurafifah, A., & Mustaqim, A. R. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Visual Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa MI Adabiyah 2 Palembang. *Jurnal Pemikiran Pendidikan Dan Keguruan*, 1(1), 64–69.
- Fadilah, A., Kanya, N. A., Nurzakiyah, K. R., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). *Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran*. 1(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Febrianti, A. S. B., & Rahmawati, R. D. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Berbasis Keteladanan Walisongo Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Ma Mambaul Ulum*. 5, 816–833.
- Firstiary, K., & Susarno, Iamijan H. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Struktur Lapisan Bumi Kelas VIII Di SMP Negeri 48 Surabaya Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) Berbasis Andro. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 14.
- Hastuti, Bahaking, R., Harifudin, S., & Usman. (2023). Pulau Jawa: Jejak Penting Islam Awal, Peranan Lembaga dan Tokoh Pendidikan yang Membawa Transformasi. *TEKNOS: Jurnal Pendidikan Dan Teknologi*, 1(2), 42–53. <https://doi.org/https://doi.org/10.59638/teknos.v1i2.147>
- Hayes, M., & Downie, A. (n.d.). *What is augmented reality?* Retrieved October 1, 2025, from <https://www.ibm.com/think/topics/augmented-reality>
- Hignasari, L. V., & Made Pageh. (2026). *Ergonomi Kognitif Dalam Sistem Pembelajaran Digital : Integrasi Desain Konten Berbasis Kearifan Lokal Dan Uji Usabilitas Pada Pembelajaran Matematika Teknik Industri*. 9(1).
- Höllerer, T. H., & Feiner, S. K. (2004). *Mobile Augmented Reality*. 1–39.
- Institute, D. L. (n.d.). *Mayer's 12 Principles of Multimedia Learning*. Digital Learning Institute. <https://www.digitallearninginstitute.com/blog/mayers-principles-multimedia-learning>
- Ira Mahartika, Iwan, Sutrisno, A. D., Nurul Mahruzah Yulia, Andryanto. A, N. M., Huzaima Mas'ud, Sudirman, D. C., & Janner Simarmata, N. A. (2023). *Augmented reality dalam multimedia pembelajaran* (Vol. 2).
- Jamil, S. (2023). Metode Pembelajaran Inovatif Dalam Pendidikan Agama Islam: Studi Kasus Di Sekolah Menengah. *Wistara: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 4(1), 102–106. <https://doi.org/10.23969/wistara.v4i1.11241>
- Junatama, R. T., & Ramadhan, M. Z. (2025). Peran Guru dalam Mengembangkan Strategi Pembelajaran Adaptif pada Pendidikan Islam di Era Merdeka Belajar. *Hidayah : Cendekia Pendidikan Islam Dan Hukum Syariah*.

- Kesultanan, K. (2022). *Walisongo*.
<https://www.youtube.com/@kisahkesultanan/playlists>
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Penerbit Bintang Sutabaya.
- Marvel Maloti, & Putri, T. (2025). *Penerapan Model Nine Instructional Events Gagne dalam Pembelajaran*. 03(03), 1765–1770.
- Maryamah, Sari, R. P., Novita, & Salma, D. A. (2023). Sejarah Dan Dinamika Islam Di Pulau Jawa. *Kalpataru Jurnal Sejarah Dan Pembelajaran Sejarah Terbit*, 4(1), 69–75.
- Mau'idhotul Khasanah. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mi Walisongo Ambokembang 01. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 1(1), 613–620.
- Maziyah, H. N., & Zumrotun, E. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Ajaib Berbasis Augmented Reality pada Materi Ekosistem Kelas 5 Sekolah Dasar. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(1), 25–38. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v5i1.1079>
- Maziyah, S., & Amaruli, J. (2020). Walisanga : Asal , Wilayah dan Budaya Dakwahnya di Jawa. *Endogami: Jurnal Ilmiah Kajian Antropologi*, 3(2), 232–239.
- Muis, A., Napitu, U., & Saragih, H. (2023). Pembelajaran Pelajaran Sejarah Menjadi Bermakna Dengan Pendekatan Kontektual. *Journal on Education*, 5(4), 13484–13497. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2356>
- Muntazarah, E. R. A. R. I. A. T. R. T. S. R. W. S. A. P. N. A. Y. S. S. B. G. M. F. R. F. (2025). *Media Dan Multimedia*. Akiopedia Press.
- Nirmala, Z., Samad, D., & Zulhedi. (2023). Sejarah Islam Masuk Ke Indonesia Dan Islam Zaman Kontemporer. *Soeloeh Melajoe: Jurnal Magister Sejarah Peradaban Islam*, 02(02), 30–42. <https://cir.nii.ac.jp/crid/1130282268692411008>.
- Nugraha, M. S. L., Hunaifi, A. A., & Damariswara, R. (2020). Pengembangan Multimedia Peredaran Darah Manusia Pembelajaran Tema 4 Subtema 1 Peredaram Darahku Sehat Pada Siswa Kelasa V SD. *Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA 2020*, 33–44.
- Nur Asyifa Ananda, & Noorazmah Hidayati. (2024). Menggali Makna dan Pentingnya Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Dalam Membangun Karakter Generasi Muda di Era Modern. *Akhlak : Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Filsafat*, 2(1), 110–121. <https://doi.org/10.61132/akhlak.v2i1.285>
- Nurjamilah, Rizki, S. A., Bik, M. T. N., M.Tizani Nawa Bik, & Emilia Susanti. (2025). Teori Belajar Konstruktivisme. *Pediaqu : Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 4(4), 6867–6882.

- Okpatrioka. (2023). Innovative Research And Development (R&D) in Education. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Oktafiyanto, M. S., Program, M. S., Pendidikan, S., Prancis, B., Bahasa, F., & Seni, D. (2025). *Pengembangan Kartu Ar (Augmented Reality) Sejarah Prancis (Karcis) Sebagai Variasi Media Pembelajaran Pada Mata Kuliah Histoire De France*. 5, 66–81.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Pamungkas, R. A., & U. (2021). Teknik Pengumpulan Data Penelitian. In *Jurnal Penelitian Kesehatan: Vol. 9 (2) (Issue July)*. <https://doi.org/10.1234/jpk.2021.09.02.123>
- Pangesti Wiedarti. (2018). *Pentingnya memahami gaya belajar*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Permatasari, I., & Hudaiah, H. (2021). Proses Islamisasi dan Penyebaran Islam di Nusantara. *Jurnal Humanitas: Katalisator Perubahan Dan Inovator Pendidikan*, 8(1), 1–9. <https://doi.org/10.29408/jhm.v8i1.3406>
- Prawesti, L. N. I., Putro, A. N. S., Pratiwi, M., Wardani, E., Ibrahim, S. M., Saragih, K. F., Srirahmawati, I., Mahmudi, M. A., Zega, N. A., & Fatmawati. (2024). *Media Pembelajaran*. Lakeisha.
- Probolinggo, A. S. M. (2026). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Ipa. *Jurnal STAIM Porbolinggo*, 07(02), 258–268.
- Purnamawati, P., SUPRIADI, S., Arfandi, A., Ponta, T., & Mukhlisin. (2021). *Panduan Penggunaan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR)*. i–22. http://eprints.unm.ac.id/21721/2/Buku_Panduan_Penggunaan_Media.pdf
- Putri, D. A. E. (2025). *Fungsi Media Pembelajaran*. 17, 302.
- Ramadhani, M. (n.d.). *Peranan Multimedia Dalam Pembelajaran Interaktif Bagi Generasi Z*. Binus University. <https://binus.ac.id/malang/2021/06/peranan-multimedia-dalam-pembelajaran-interaktif-bagi-generasi-z/>
- Renaningati, A. L., Wulandari, I. D., Amirudin, H. H., Studi, P., Sejarah, P., Ilmu, F., & Sosial, P. (2024). *Tatangan Dan Inovasi Dalam Pembelajaran Sejarah: Menyusun Strategi Untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan*. 5(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.9644/sindoro.v5i2.3959>
- Rizal H, M., Ratnawati, R., Indriani, N., Mursalim, M., & Warni, E. (2024). Pengembangan Kartu Edukasi Animasi Sebagai Media Pengenalan Sirah Nabawiyah Berbasis Augmented Reality. *JSITIK: Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi Komputer*, 2(2), 98–112. <https://doi.org/10.53624/jsitik.v2i2.356>

- Ruang Jurnal. (n.d.). *Memahami Theoretical Saturation dalam Penelitian Kualitatif: Konsep, Penerapan, dan Tantangannya*. Ruang Jurnal. <https://ruangjurnal.com/memahami-theoretical-saturation-dalam-penelitian-kualitatif-konsep-penerapan-dan-tantangannya/>
- Saat, S., & Mania, S. (2020). Pengantar Metode Penelitian. In Muzakkir (Ed.), *Pusaka Almada* (02 ed.). Penerbit Pusaka Almada.
- Sakdiyah, S. H., Kurniawati, D., Permadi, R. W., Pendidikan, F. I., Studi, P., Geografi, P., & Pendidikan, F. I. (2026). *Dinamika Sosial : Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Pengembangan Media Pembelajaran Pop-up Book Digital*. 5(1), 1–12.
- Sampoerna University. (n.d.). *Validasi Data: Arti, Manfaat, Metode, dan Contohnya*. 2022. Retrieved February 10, 2025, from <https://www.sampoernauniversity.ac.id/id/news/validasi-data-arti-manfaat-metode-dan-contohnya>
- Sari, A. S. (2023). *Vark Ragam Model Gaya Belajardan Aplikasinya*. Eureka Media Aksara.
- Sari, I. N., & Sulisworo, D. (2023). Pengembangan LKPD Berbasis Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 7(1), 1. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v7i1.5347>
- Setiawan, A. H., & Sagara, R. (2024). *Sejarah Masuknya Islam Di Indonesia*. 4(3), 398–408. <https://doi.org/https://mushafjournal.com/index.php/mj/article/view/194>
- Shoffa, S., Subroto, D., & Astuti, W. (2023). Buku Media Pembelajaran gunawan. In *CV. Afasa Pustaka* (Issue January).
- Sirajuddin Saleh. (2017). Analisis Data Kualitatif. In H. Upu (Ed.), *Penerbit Pustaka Ramadhan* (Vol. 1). Penerbit Pustaka Ramadhan. <https://core.ac.uk/download/pdf/228075212.pdf>
- Siregar, H. D., Hasibuan, Z. E., Syekh, U. I. N., Hasan, A., & Addary, A. (2024). *Pendidikan Agama Islam : Pengertian , Tujuan , Dasar , dan Fungsi siswa dengan berbagai karakteristiknya , tujuan , materi , alat ukur keberhasilan , termasuk jenis*. 2(5). <https://doi.org/https://doi.org/10.59841/intellektika.v2i5.1520>
- Slamet, F. A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)* (R. Risdiantoro (ed.)). Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D* (19th ed.). Penerbit Alfabeta Bandung.
- Sunyoto, A. (2017). *Atlas Walisongo* (A. R. M. dan F. Wijdan (ed.)). Pustaka IIMaN.
- Syafa, N. Z., & Mukhrij Sidqy, M. S. (2024). Inovasi Pembelajaran Pendidikan

- Agama Islam Dalam MenSyafa, N. Z., & Mukhrij Sidqy, M. S. (2024). Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Menyusun Strategi Efektif Untuk Pembelajaran Aktif. *Fikrah : Journal of Islamic Education*, 8(1), 110.
- Syafrida Hafni Sahir. (2022). *Metodologi Penelitian* (T. Koryati (ed.); 1st ed.). KBM Indonesia.
- Taufik, A., & Setyowati, N. (2021). *Ahmad Taufik Nurwastuti Setyowati SMA/SMK Kelas X*.
<https://static.buku.kemdikbud.go.id/content/pdf/bukuteks/kurikulum21/ISLAM-BS-KLS X.pdf>
- Teknokrat. (n.d.). *Opini : Augmented Reality (AR) sebagai Alternatif Media Pembelajaran Digital*. <https://ftik.teknokrat.ac.id/opini-augmented-reality-ar-sebagai-alternatif-media-pembelajaran-digital/>
- Tsurayya Saman. (2024). *Urgensi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah*. 5, 167–186.
<https://doi.org/https://doi.org/10.47783/jurpendigu.v4i1>
- UNESA. (2024). *Potensi Dan Tantangan AR (Augmented Reality) dan VR (Virtual Reality) dalam Revolusi Pembelajaran Pendidikan Modern*.
<https://pendidikan-fisika.fmipa.unesa.ac.id/post/potensi-dan-tantangan-ar-augmented-reality-dan-vr-virtual-reality-dalam-revolusi-pembelajaran-pendidikan-modern>
- Vebrianto, R., & Anwar, A. (2025). Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII MTsN 1 Bengkalis : Analisis Kesulitan Siswa dalam Memahami Materi dan Solusinya. *Studi Guru Dan Pembelajaran*, 8(2), 937–951. <https://doi.org/10.30605/jsgp.8.2.2025.6319>
- Watri, Gimin, & Suarman. (2023). *Desain Dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android* (1st ed.). Taman Karya.
- Yusnan, M. (2025). *Media Pembelajaran Interaktif (Konsep dan Analisis di Sekolah Dasar)* (Kamasiah (ed.); 1st ed.). Eureka Media Aksara.