

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM (SKI) UNTUK GENERASI ALPHA
DENGAN TEKNOLOGI *AUGMENTED REALITY*
DI MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 2 TEMANGGUNG**



Disusun Oleh:

FARIHATUL ATIKAH
NIM. 24204011036

TESIS

Diajukan kepada Program Magister (S2)

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

**Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh**

Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)

Program Studi Pendidikan Agama Islam

YOGYAKARTA

2026

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM (SKI) UNTUK GENERASI ALPHA
DENGAN TEKNOLOGI *AUGMENTED REALITY*
DI MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 2 TEMANGGUNG



Disusun Oleh:

FARIHATUL ATIKAH
NIM. 24204011036

TESIS

Diajukan kepada Program Magister (S2)

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh

Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)

Program Studi Pendidikan Agama Islam

YOGYAKARTA

2026

PENGESAHAN TUGAS AKHIR



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-2336/Un.02/DT/PP.00.9/07/2026

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM (SKI) UNTUK GENERASI ALPHA DENGAN TEKNOLOGI *AUGMENTED REALITY* DI MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 2 TEMANGGUNG

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : FARIHATUL ATIKAH, S.Pd
Nomor Induk Mahasiswa : 24204011036
Telah diujikan pada : Senin, 20 Juli 2026
Nilai ujian Tugas Akhir : A

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

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang
Dr. Nur Saidah, S. Ag., M. Ag
SIGNED

Valid ID: 6a6966bc0728



Penguji I
Prof. Dr. Saburudin, M.Si
SIGNED

Valid ID: 6a6966bc0728



Penguji II
Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 6a6966bc0728



Yogyakarta, 20 Juli 2026
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

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

Valid ID: 6a6966bc0728

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Farihatul Atikah

NIM : 24204011036

Jenjang : Magister (S2)

Program studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian bagian yang di rujuk sumbernya.

Yogyakarta, 7 Juli 2026

Saya yang menyatakan


Farihatul Atikah
24204011036

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Farihatul Atikah

NIM : 24204011036

Jenjang : Magister (S2)

Program studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar benar bebas plagiasi. Jika di kemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 7 Juli 2026

Saya yang menyatakan


Farihatul Atikah
24204011036

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERNYATAAN BERJILBAB

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Farihatul Atikah
NIM : 24204011036
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

Menyatakan dengan ini, bahwa sesungguhnya saya tidak menuntut kepada program studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (atas pemakaian jilbab dalam ijazah Strata Dua), seandainya suatu hari nanti terdapat instansi yang menolak ijazah tersebut dikarenakan penggunaan jilbab.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan penuh kesadaran atas ridha Allah Swt.

Yogyakarta, 10 Juli 2026

Saya yang menyatakan


Farihatul Atikah
24204011036

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Assalamu 'alaikum wr.wb.

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM (SKI) UNTUK GENERASI ALPHA
DENGAN TEKNOLOGI *AUGMENTED REALITY*
DI MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 2 TEMANGGUNG**

Yang ditulis oleh:

Nama : Farihatul Atikah

NIM : 24204011036

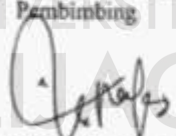
Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Saya berpendapat bahwa sudah dapat diajukan kepada Program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd)

Wassalamu 'alaikum wr. wb

Yogyakarta, 18 Juni 2026
Pembimbing


Dr. Nur Saidah, S. Ag., M. Ag

ABSTRAK

FARIHATUL ATIKAH, 24204011036, Pengembangan Media Pembelajaran SKI Untuk Generasi Alpha Dengan Teknologi Augmented Reality Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Temanggung. Tesis. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2026.

Peserta didik saat ini didominasi oleh Generasi Alpha. Generasi yang sangat akrab dengan teknologi. MTs Negeri 2 Temanggung memiliki komitmen untuk membentuk peserta didik yang mampu berkembang sesuai dengan tuntutan zamannya. Komitmen tersebut diwujudkan melalui berbagai program dan fasilitas pembelajaran berbasis teknologi. Namun, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi banyak ditemukan pada mata pelajaran sains, sedangkan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), khususnya Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), ketersediaan media pembelajaran digital masih sangat terbatas. Kondisi ini menyebabkan kurangnya motivasi peserta didik dalam pembelajaran SKI. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana desain Media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk Generasi Alpha dengan Teknologi *Augmented Reality* di MTs Negeri 2 Temanggung, serta bagaimana validasi dan efektifitasnya dalam pembelajaran.

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch. Data penelitian dikumpulkan melalui teknik wawancara, observasi, dan angket. Selanjutnya, data dianalisis menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif sesuai dengan karakteristik serta jenis data yang diperoleh.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) setelah melalui proses pengembangan dan penelitian dengan model ADDIE yaitu tahapan Analyze (analisis), Design (perancangan), Develop (pengembangan), Implement (implementasi), dan Evaluate (evaluasi) dihasilkan media pembelajaran WARIS. Media WARIS memiliki karakteristik sebagai berikut: media digital berbasis Augmented Reality, media pembelajaran yang menarik secara visual, kontekstual, mudah dipahami, mudah digunakan tanpa aplikasi tambahan, mampu meningkatkan kemandirian, interaktif serta sesuai dengan karakteristik peserta didik Generasi Alpha 2) Media WARIS sudah di uji validasi oleh beberapa ahli, yaitu ahli Media serta ahli materi. Hasil dari validasi ahli menunjukkan bahwa media WARIS dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. 3) Media Pembelajaran WARIS juga telah di uji secara kuantitatif, menunjukkan bahwa media tersebut sangat efektif dalam mendukung ketercapaian pembelajaran SKI pada materi Peran Walisanga dalam dakwah Islam di Nusantara. Tingkat efektivitas mencapai prosentase 82,3%, angka tersebut termasuk dalam tingkat efektivitas yang tinggi. Pengembangan media WARIS memberikan berbagai kontribusi yaitu menciptakan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality*, penyediaan sumber belajar yang sesuai dengan karakteristik generasi Alpha, optimalisasi pemanfaatan teknologi di madrasah, serta memperkaya referensi media pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Kata kunci: Augmented Reality, Sejarah Kebudayaan Islam, Generasi Alpha dan ADDIE.

ABSTRACT

FARIHATUL ATIKAH, 24204011036, *Development of SKI Learning Media for Generation Alpha Using Augmented Reality Technology at State Madrasah Tsanawiyah 2 Temanggung. Thesis. Yogyakarta: Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Sunan Kalijaga State Islamic University, Yogyakarta, 2026.*

The current student body is predominantly made up of Generation Alpha – a generation that is extremely tech-savvy. MTs Negeri 2 Temanggung is committed to nurturing students who are able to develop in line with the demands of the modern age. This commitment is realised through various technology-based learning programmes and facilities. However, the use of technology-based learning resources is predominantly found in science subjects, whilst in Islamic Religious Education (PAI), particularly the History of Islamic Culture (SKI), the availability of digital learning resources remains very limited. This situation has led to a lack of motivation among pupils in their SKI studies. This study aims to investigate how to design learning resources for the History and Culture of Islam for Generation Alpha using Augmented Reality technology at MTs Negeri 2 Temanggung, as well as to assess their validity and effectiveness in the learning process.

This study is a research and development (R&D) project that utilises the ADDIE model developed by Robert Maribe Branch. Research data were collected through interviews, observation and questionnaires. The data were then analysed using both qualitative and quantitative approaches, in accordance with the characteristics and types of data obtained.

The research findings show that 1) following a development and research process based on the ADDIE model—namely the Analyse, Design, Develop, Implement and Evaluate stages—the WARIS learning resource was produced. The WARIS learning resource has the following characteristics: it is a digital resource based on Augmented Reality; it is visually engaging, contextual, easy to understand, easy to use without additional applications, capable of enhancing independence, interactive, and suited to the characteristics of Generation Alpha learners. 2) The WARIS learning resource has been validated by several experts, namely media specialists and subject matter experts. The results of the expert validation indicate that the WARIS learning resource is deemed suitable for use in teaching and learning. 3) The WARIS learning resource has also undergone quantitative testing, demonstrating that it is highly effective in supporting the learning outcomes of the SKI module on the role of the Walisanga in Islamic da'wah across the archipelago. The effectiveness rate reached 82.3 per cent, which is classified as a high level of effectiveness. The development of the WARIS platform has made a number of contributions, namely the creation of Augmented Reality-based learning resources, the provision of learning resources tailored to the characteristics of Generation Alpha, the optimisation of technology use in madrasahs, and the enrichment of learning resources for Islamic Religious Education, particularly the subject of Islamic Cultural History.

Keywords: *Augmented Reality, Islamic Cultural History, Generation Alpha and ADDIE*

HALAMAN MOTTO

وَابْتَغِ فِيمَا آتَاكَ اللَّهُ الدَّارَ الْآخِرَةَ وَلَا تَنْسَ نَصِيبَكَ مِنَ الدُّنْيَا
وَأَحْسِنْ كَمَا أَحْسَنَ اللَّهُ إِلَيْكَ وَلَا تَبْغِ الْفُسَادَ فِي الْأَرْضِ إِنَّ اللَّهَ
لَا يُحِبُّ الْمُفْسِدِينَ

“Dan, carilah pada apa yang telah dianugerahkan Allah kepadamu (pahala) negeri akhirat, tetapi janganlah kamu lupakan bagianmu di dunia. Berbuat baiklah (kepada orang lain) sebagaimana Allah telah berbuat baik kepadamu dan janganlah kamu berbuat kerusakan di bumi. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang berbuat kerusakan.”

(Al-Qashash (28):77)¹

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

¹ Departemen Agama RI, Al-Quran dan Terjemahnya (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019) hlm.393

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tesis ini Penulis Persembahkan Untuk:

Almamater Tercinta

Jurusan Pendidikan Agama Islam

Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

بسم الله الرحمن الرحيم

أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا رَسُولُ اللَّهِ، الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَأَصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ، أَمَّا بَعْدُ

Alhamdulillah 'alā kulli ni'amih, segala puji dan syukur senantiasa penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt. atas limpahan Rahmat, Hidayah, pertolongan, dan Rida-Nya, sehingga penulis diberikan kekuatan, kemudahan, serta keteguhan dalam menyelesaikan penyusunan tesis ini. Setiap proses yang dilalui, mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan penelitian, hingga penyusunan tesis, tidak terlepas dari bimbingan dan pertolongan Allah Swt. Semoga setiap langkah yang telah ditempuh menjadi bagian dari ikhtiar yang bernilai ibadah di sisi-Nya. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad saw., beserta keluarga, sahabat, dan seluruh pengikut beliau hingga akhir zaman. Beliauulah teladan terbaik yang telah membawa umat manusia dari zaman penuh kebodohan menuju kehidupan yang dipenuhi cahaya ilmu pengetahuan dan nilai-nilai Islam. *Allāhumma shalli wa sallim 'alā Sayyidinā Muhammad*. Penyusunan tesis ini tidak mungkin dapat diselesaikan tanpa dukungan, bantuan, bimbingan, doa, dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati dan rasa hormat, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

2. Ketua dan Sekretaris Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan
Kalijaga Yogyakarta.
3. Bapak Prof. Dr. Sukiman, S. Ag., M.Pd. selaku Penasehat Akademik
penulis.
4. Ibu Dr. Nur Saidah, S. Ag., M. Ag selaku Pembimbing tesis penulis.
5. Segenap Dosen dan Karyawan Prodi Magister Pendidikan Agama Islam
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan
Kalijaga Yogyakarta.
6. Keluarga Besar MTs Negeri 2 Temanggung.
7. Bapak H. Nasrodin dan Ibu Chotimah, kedua orangtua penulis. Wahid
Sholihul amal, Faris Lutfirrahman, Ahmad Uli Nuha selaku saudara-saudara
penulis.
8. Bapak K.H. Jalal Suyuthi, S.H dan Ibunda Nyai Hj. Nelly Umami Halimah,
S. Ag., kedua orang tua penulis di Pondok Pesantren Wahid Hasyim.
9. Semua pihak yang telah ikut berjasa dalam penyusunan tesis ini yang tidak
bisa penulis sebutkan satu persatu dalam pengantar ini.

Semoga amal baik yang telah diberikan dapat diterima Allah SWT dan
mendapatkan limpahan rahmat dari-Nya, Amin.

Yogyakarta, 29 Juni 2026
Saya yang menyatakan



Farihatul Atikah
24204011036

DAFTAR ISI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN	ii
PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	v
PERNYATAAN BERJILBAB.....	vi
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT.....	ix
HALAMAN MOTTO	x
HALAMAN PERSEMBAHAN	xi
KATA PENGANTAR.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xx
DAFTAR SINGKATAN.....	xxi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	11
C. Tujuan Penelitian	11
D. Spesifikasi Produk	12
E. Kajian Penelitian.....	13
F. Sistematika Pembahasan.....	18
BAB II.....	20
KAJIAN TEORI	20
A. Pembelajaran SKI.....	20
B. Media Pembelajaran SKI.....	28
C. Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Generasi Alpha.....	31
D. Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality	34
E. Teori Konstruktivisme (John Piaget)	35

F. Kerangka Teori	37
BAB III.....	39
METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	39
A. Model pengembangan.....	39
B. Proses pengembangan	40
1. <i>Analyze</i> (Menganalisis)	41
2. <i>Desain</i> (Mendesain)	46
3. <i>Develop</i> (Mengembangkan)	50
4. <i>Implement</i> (Menerapkan).....	56
5. <i>Evaluate</i> (Mengevaluasi)	57
BAB IV	61
HASIL DAN PEMBAHASAN	61
A. Penelitian dan Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk Generasi Alpha dengan Teknologi <i>Augmented Reality</i> di MTs Negeri 2 Temanggung	61
1. <i>Analyze</i> (Menganalisis)	61
2. <i>Design</i> (Mendesain)	65
3. <i>Develop</i> (Mengembangkan)	99
4. <i>Implement</i> (Implementasi)	124
5. <i>Evaluate</i> (Mengevaluasi)	127
B. Pembahasan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk Generasi Alpha dengan Teknologi <i>Augmented Reality</i> di MTs Negeri 2 Temanggung	134
1. Analisis Desain Media WARIS	134
2. Analisis Kelayakan Media WARIS	138
3. Analisis Efektivitas Media WARIS	140
4. Kontribusi Inovasi Media WARIS	143
5. Kekurangan Media WARIS.....	147
BAB V PENUTUP	150
A. Kesimpulan.....	150
B. Saran	152
DAFTAR PUSTAKA	153
LAMPIRAN LAMPIRAN.....	157

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Elemen kunci dalam pembelajaran mata pelajaran SKI di Madrasah	24
Tabel 3.1 Prosedur Pengembangan Model ADDIE.....	40
Tabel 3.2 kisi-kisi instrumen observasi	42
Tabel 3.3 kisi-kisi instrumen wawancara	43
Tabel 3.4 Capaian Pembelajaran SKI fase C	46
Tabel 3.5 kisi-kisi instrumen validasi ahli.....	51
Tabel 3.6 Format rangkuman hasil validasi ahli	52
Tabel 3.7 Angket persepsi siswa	56
Tabel 3.8 format evaluasi untuk mengidentifikasi persepsi	58
Tabel 3.9 format evaluasi pembelajaran.....	59
Tabel 3.10 format evaluasi kinerja	60
Tabel 4.1 Visualisasi materi menjadi media AR	68
Tabel 4.2 Materi Sunan Gresik.....	84
Tabel 4.3 Materi Sunan Ampel	86
Tabel 4.4 Materi Sunan Bonang.....	87
Tabel 4.5 Materi Sunan Giri.....	89
Tabel 4.6 Materi Sunan Drajat	91
Tabel 4.7 Materi Sunan Sunan Kalijaga.....	93
Tabel 4.8 Materi Sunan Kudus.....	95
Tabel 4.9 Materi Sunan Muria	97
Tabel 4.10 Materi Sunan Gunung Jati.....	99

Tabel 4.11 hasil validasi ahli materi.....	105
Tabel 4.12 hasil validasi ahli media	106
Tabel 4.13 rangkuman hasil validasi ahli	107
Tabel 4.14 hasil validasi instrumen soal	112
Tabel 4.15 hasil uji reabilitas	113
Tabel 4.16 hasil analisis deskriptif.....	114
Tabel 4.17 hail uji normalitas nilai pretest dan posttest.....	115
Tabel 4.18 hasil uji T.....	116
Tabel 4.19 kategori tingkat N-Gain.....	118
Tabel 4.20 hasil perhitungan N-Gain siswa dalam satu kelas	118
Tabel 4.21 rata-rata N-Gain dalam satu kelas	119
Tabel 4.22 skala pengelompokan hasil persepsi siswa.....	121
Tabel 4.23 jumlah hasil persepsi siswa	121
Tabel 4.24 angket persepsi siswa	128
Tabel 4.25 skala persepsi siswa.....	129
Tabel 4.26 hasil persepsi siswa kelas implementasi.....	131
Tabel 4.27 rata-rata hasil belajar siswa kelas implementasi	131

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Alur Konsep Pengembangan	38
Gambar 3.1 Alur Pengembangan Media dengan Model ADDIE.....	39
Gambar 4.1 Foto Sunan Gresik.....	75
Gambar 4.2 Hasil Prompt di Gemini AI	75
Gambar 4.3 Tampilan hasil pada aplikasi Gemini AI	76
Gambar 4.4 Tampilan saat Upload gambar 2D pada Meshy AI.....	77
Gambar 4.5 Tampilan setelah gambar berubah menjadi 3D pada aplikasi Meshy AI.....	77
Gambar 4.6 Tampilan halaman kerja Assemblr EDU	79
Gambar 4.7 Tampilan Assemblr EDU saat mencetak barkot	81
Gambar 4.8 Tampilan barkot	81
Gambar 4.9 Marker Media Pembelajaran WARIS	82
Gambar 4.10 Marker Sunan Gresik	83
Gambar 4.11 Visual Gambar Augmented Reality Sunan Gresik.....	83
Gambar 4.12 Marker Sunan Ampel	85
Gambar 4.13 Visual Gambar Augmented Reality Sunan Ampel	85
Gambar 4.14 Marker Sunan Bonang.....	86
Gambar 4.15 Visual Gambar Augmented Reality Sunan Bonang.....	87
Gambar 4.16 Marker Sunan Giri.....	88
Gambar 4.17 Visual Gambar Augmented Reality Sunan Giri.....	89
Gambar 4.18 Marker Sunan Drajat	90
Gambar 4.19 Visual Gambar Augmented Reality Sunan Drajat	90

Gambar 4.20 Marker Sunan Kalijaga.....	92
Gambar 4.21 Visual Gambar Augmented Reality Sunan Kalijaga.....	92
Gambar 4.22 Marker Sunan Kudus.....	94
Gambar 4.23 Visual Gambar Augmented Reality Sunan Kudus.....	94
Gambar 4.24 Marker Sunan Muria	96
Gambar 4.25 Visual Gambar Augmented Reality Sunan Muria.....	96
Gambar 4.26 Marker Sunan Gunungjati	98
Gambar 4.27 Visual Gambar Augmented Reality Sunan Gunungjati	98
Gambar 4.28 papan waris sebelum divalidasi.....	100
Gambar 4.29 tampilan media jika barkot dibuka	101
Gambar 4.30 visualisasi tokoh sunan kalijaga	101
Gambar 4.31 icon kapal niaga salah satu metode dakwah sunan giri.....	102
Gambar 4.32 informasi singkat dari setiap icon media AR	103
Gambar 4.33 desain pedoman pemakaian media WARIS	103
Gambar 4.34 desain pedoman sebelum revisi.....	109
Gambar 4.35 cover buku pedoman pemanfaatan media WARIS setelah revisi.....	110
Gambar 4.36 Penyerahan media WARIS	124
Gambar 4.37 cover buku pedoman pemanfaatan media WARIS setelah revisi.....	126
Gambar 4.38 dokumentasi implementasi media WARIS	127
Gambar 4.39 dokumentasi implementasi media WARIS	127
Gambar 4.40 dokumentasi pemanfaatan media WARIS	146

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Nilai Pretest Dan Posttest kelas Pilot Test

Lampiran 2. Daftar Nilai hasil belajar kelas implementasi

Lampiran 3. Daftar Nilai Angket Persepsi Peserta didik

Lampiran 4. Instrumen Validasi Ahli Media

Lampiran 5. Instrumen Validasi Ahli Materi

Lampiran 6. Dokumentasi Implementasi Media Waris Didalam Kelas

Lampiran 7. Modul Pembelajaran

Lampiran 8. Curriculum Vitae



DAFTAR SINGKATAN

1. PAI : Pendidikan Agama Islam
2. SKI : Sejarah Kebudayaan Islam
3. AR : Augmented Reality
4. VR : Virtual Reality
5. CP : Capaian Pembelajaran
6. SK : Surat Keputusan



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, terutama bagi Generasi Alpha yang tumbuh di tengah pesatnya kemajuan teknologi. Dalam bidang pendidikan, perkembangan teknologi memberikan berbagai kemudahan yang mendukung proses pembelajaran.² Bagi Generasi Alpha yang sejak dini telah terbiasa menggunakan perangkat digital seperti *smartphone*, komputer, tablet, serta berbagai platform media sosial, teknologi mampu menciptakan pengalaman belajar yang sangat menarik.³

Kedekatan Generasi Alpha dengan teknologi digital memberikan dampak yang besar terhadap pertumbuhan mereka, baik dalam bentuk dampak positif maupun negatif. Dampak positif terlihat pada meningkatnya literasi digital, kreativitas, serta kemampuan belajar secara mandiri. Anak-anak Generasi Alpha yang terbiasa menggunakan teknologi sejak usia dini cenderung lebih cepat beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan memiliki akses yang luas terhadap berbagai sumber informasi. Kondisi ini dapat mendukung pengembangan

² Ronny Gunawan dkk., "Gaya Belajar Gen Alpha di Era Digital," *Dewantara : Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora* 3, no. 4 (2024): 277–97, <https://doi.org/10.30640/dewantara.v3i4.3661>.

³ *Ibid.*, hal 277-297

keterampilan berpikir kritis, kemampuan memecahkan masalah, serta meningkatkan pengetahuan mereka dalam berbagai bidang.⁴

Namun, potensi-potensi tersebut akan menjadi dampak negatif jika anak tidak didampingi serta diarahkan. Beberapa dampak negatif yang sering muncul antara lain kecanduan terhadap perangkat digital, membuat anak sulit melepaskan diri dari penggunaan gawai, yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kesehatan mental, konsentrasi belajar, dan kemampuan bersosialisasi. Selain itu, akses yang mudah terhadap berbagai informasi di internet juga berpotensi memperlihatkan konten yang kurang layak bagi anak, sehingga dapat mempengaruhi perkembangan moral, sikap, dan perilaku mereka.⁵

Untuk meminimalkan berbagai dampak negatif tersebut, pengawasan dan pendampingan dari orang tua serta pendidik sangat diperlukan dalam mengelola penggunaan teknologi digital oleh anak-anak.⁶ Orang tua perlu menerapkan pola asuh yang responsif dengan menetapkan aturan yang jelas mengenai penggunaan teknologi serta memberikan pendampingan yang penuh perhatian dan kasih sayang. Pendekatan ini penting untuk membantu anak mengembangkan kemampuan mengontrol diri dan menggunakan teknologi secara bertanggung jawab.⁷

Peran pendidikan formal di sekolah juga sangat penting dalam membantu pembentukan karakter peserta didik, khususnya Generasi Alpha. Melalui

⁴ Juwita Febri Cahyani Zendrato dan Noel Michael Putra Ziliwu, "Dampak Teknologi Digital Dalam Pembentukan Karakter Gen Alpha," *IDENTIK: Jurnal Ilmu Ekonomi, Pendidikan dan Teknik* 02, no. 1 (2025), <https://sihojurnal.com/index.php/identik/article/view/154>.

⁵ *Ibid.*,

⁶ *Ibid.*,

⁷ Ronny Gunawan dkk., "Gaya Belajar Gen Alpha di Era Digital." 277-297

penyisipan pendidikan karakter dalam proses pembelajaran dan berbagai kegiatan sekolah, dapat menjadi solusi dalam pembentukan nilai moral dan pembiasaan peserta didik.⁸ Ada beberapa model penyisipan pendidikan karakter di sekolah, diantaranya adalah model otonomi dan integrasi. Pada model otonomi, pendidikan karakter diajarkan sebagai mata pelajaran tersendiri sehingga memiliki tujuan, materi, metode, dan evaluasi yang terstruktur serta mudah diukur. Sementara itu, model integrasi menggabungkan pendidikan karakter ke dalam seluruh mata pelajaran dengan anggapan bahwa setiap guru memiliki tanggung jawab untuk membentuk karakter peserta didik.⁹

Salah satu mata pelajaran yang memiliki tujuan dalam pembentukan karakter di sekolah adalah pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) bertujuan membantu peserta didik memahami dan mengambil pelajaran (ibrah) dari berbagai peristiwa penting dalam sejarah Islam. Melalui SKI, peserta didik belajar karakter dari meneladani sikap dan prestasi tokoh-tokoh Islam serta menghubungkannya dengan berbagai fenomena kehidupan saat ini, seperti sosial, budaya, politik, ekonomi, ilmu pengetahuan dan teknologi, serta seni.¹⁰

⁸ Munawir Munawir dkk., “Menyongsong Masa Depan: Transformasi Karakter Peserta didik Generasi Alpha Melalui Pendidikan Islam yang Berbasis Al-Qur’an,” *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 7, no. 1 (2024): 1–11, <https://doi.org/10.54069/attadrib.v7i1.628>.

⁹ Fathi Hidayah dkk., “Model Pendidikan Karakter Dalam Kitab Adabul Alim Wal Muta’allim Karya Kh. Hasyim Asy’ari Sebagai Alternatif Pendidikan Karakter Di Tingkat Mts,” *INCARE International Journal of Educational Resources* 3, no. 2 (2022).

¹⁰ Kementerian Agama Republik Indonesia, Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, *Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 3320 Tahun 2024 tentang Capaian Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab pada Madrasah* (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, 2024), 59.

Namun demikian, Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), sering kali masih berfokus pada penyampaian fakta-fakta sejarah, seperti nama tokoh, tanggal, dan peristiwa, sehingga peserta didik lebih banyak menghafal daripada memahami makna yang terkandung di dalamnya. Akibatnya, SKI sering dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan dan kurang relevan dengan kehidupan saat ini. Padahal, pembelajaran SKI seharusnya tidak hanya mengenalkan peristiwa sejarah, tetapi juga mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, melakukan refleksi, dan mengambil nilai-nilai positif dari sejarah Islam.¹¹ Di sisi lain, guru juga menghadapi berbagai kendala dalam menyampaikan materi SKI yang cukup kompleks, seperti sarana pendukung yang belum memadai, serta kesulitan dalam memilih metode yang mampu menarik minat dan keterlibatan peserta didik secara aktif.¹²

Kendala lain dalam pembelajaran SKI adalah terbatasnya alokasi waktu yang tersedia dibandingkan dengan luasnya cakupan materi yang harus dipelajari. Materi SKI mencakup berbagai topik penting, mulai dari kehidupan masyarakat Arab sebelum Islam, perjalanan dakwah Rasulullah SAW, Isra Mikraj, hingga sejarah Walisanga.¹³ Kondisi ini semakin diperparah oleh kurangnya variasi metode pembelajaran, keterbatasan media yang digunakan, serta rendahnya kemampuan

¹¹ peserta didiknto, "Analisis Pendidikan Islam Terhadap Pengajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)," *J U M I Jurnal Manajemen Islam*, 2025, <https://oj.mjukn.org/index.php/jumi/article/view/45/28>.

¹² Novi Ariyanti dan Nuke Ladyna Anggerawati, "Analisis Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Aliyah," *Al-Jadwa: Jurnal Studi Islam* 4, no. 1 (2024): 67–77, <https://doi.org/10.38073/aljadwa.v4i1.1855>.

¹³ munawir dan istiqomah, fifin, "Analisis Problematika Guru Dalam Pembelajaran SKI di MI Beserta Solusinya," *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* 4, no. 1 (2024): 4303–13.

guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi.¹⁴ Kondisi ini membuat guru kesulitan menyampaikan materi secara mendalam sekaligus mencapai tujuan pembelajaran yang berorientasi pada pembentukan karakter dan kepribadian peserta didik.¹⁵

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas, inovasi dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) menjadi sebuah kebutuhan mendesak. Inovasi merupakan suatu gagasan, praktik, produk, atau objek yang dikembangkan dan diterapkan melalui perencanaan yang sistematis untuk menciptakan perubahan yang lebih baik. Suatu inovasi dianggap baru apabila memberikan nilai tambah dan manfaat bagi individu maupun kelompok yang menggunakannya. Inovasi digunakan untuk mencapai tujuan tertentu atau menyelesaikan suatu permasalahan melalui penerapan ide, metode, atau produk baru. Sehingga inovasi pembelajaran adalah suatu gagasan, praktik, produk, atau objek baru yang dikembangkan dan diterapkan melalui perencanaan yang sistematis untuk menyelesaikan masalah dalam pembelajaran.¹⁶ MTs Negeri 2 Temanggung merupakan madrasah yang memiliki komitmen kuat untuk terus berinovasi dan berkembang sesuai dengan tuntutan zaman. Komitmen tersebut tercermin dalam visi dan misi madrasah yang salah satunya berorientasi pada pembentukan peserta

¹⁴ M. Fauzan dan Riri Rahmadhani, "Analisis Pembelajaran SKI Di MtsS Rao-Rao: Tantangan Integrasi, Inovasi Metode, Dan Media Pembelajaran," *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)* 6, no. 1 (2024): 411–18.

¹⁵ Fauzan dan Rahmadhani, "Analisis Pembelajaran SKI Di MtsS Rao-Rao: Tantangan Integrasi, Inovasi Metode, Dan Media Pembelajaran."

¹⁶ Dini Putri, "Inovasi Pembelajaran," *Perspektif Ilmu Pendidikan* 16, no. 8 (2007): 103.

didik yang mampu beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.¹⁷

MTs Negeri 2 Temanggung berdiri pada 1 Januari 1970. Pada Awal berdiri, madrasah ini berstatus sebagai madrasah swasta di bawah naungan Yayasan Ma'arif yang berafiliasi dengan organisasi Nahdlatul Ulama (NU). Setelah sekitar 27 tahun beroperasi sebagai lembaga pendidikan swasta, pada 17 Maret 1997 madrasah ini resmi berubah status menjadi negeri dengan nama MTs Negeri Kedu Temanggung. Selanjutnya, berdasarkan Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 810 Tahun 2017 tentang penataan nomenklatur madrasah negeri, nama MTs Negeri Kedu Temanggung ditetapkan menjadi MTs Negeri 2 Temanggung.¹⁸ Perubahan status dan penamaan ini menunjukkan bahwa Mts Negeri 2 Temanggung memiliki komitmen untuk menciptakan perubahan dengan terus berinovasi dan berkembang guna meningkatkan kualitas pendidikan sesuai dengan perkembangan zaman.

Di era digital saat ini, MTs Negeri 2 Temanggung berupaya mengembangkan inovasi dalam pemanfaatan teknologi sebagai penunjang proses pembelajaran. Upaya tersebut sejalan dengan visi dan misi madrasah dalam mewujudkan insan yang islami, cerdas, disiplin, dan berwawasan lingkungan melalui pelaksanaan pembelajaran yang profesional dan bermakna, serta penyelenggaraan berbagai program pengembangan diri yang mendukung peningkatan kompetensi abad ke-21 pada peserta didik.¹⁹ Kompetensi abad ke-21

¹⁷ Hasil penelusuran <https://mtsn2temanggung.sch.id/tentang/> pada 4 maret 2026.

¹⁸ Hasil penelusuran <https://mtsn2temanggung.sch.id/tentang/> pada 4 maret 2026.

¹⁹ *Ibid.*,

adalah kompetensi yang diperlukan individu untuk berhasil di era informasi dan digital yang terdiri dari 4C, yaitu *Critical Thinking* (berpikir kritis), *Creativity* (kreativitas), *Collaboration* (kolaborasi), dan *Communication* (komunikasi).

Inovasi dalam pengembangan pembelajaran berbasis teknologi di MTs Negeri 2 Temanggung diwujudkan melalui berbagai program dan kebijakan. Program tersebut antara lain penyediaan website madrasah sebagai sarana komunikasi dan informasi bagi masyarakat, pengembangan *e-learning* sebagai platform pembelajaran digital, serta penyediaan berbagai fasilitas pendukung pembelajaran digital. Fasilitas tersebut meliputi ruang kelas yang dilengkapi proyektor, jaringan Wi-Fi yang tersedia di seluruh lingkungan madrasah, dua ruang laboratorium komputer, serta kebijakan yang memperbolehkan peserta didik mengakses *gadget* sebagai sarana pendukung pembelajaran.²⁰

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran telah menjadi praktik yang umum di MTs Negeri 2 Temanggung. Hal ini sejalan dengan visi dan misi madrasah yang berupaya membentuk generasi yang mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman.²¹ Peserta didik yang merupakan generasi Alpha diperbolehkan membawa *gadget* ke madrasah sebagai sarana pendukung pembelajaran. Namun, apabila *gadget* tidak digunakan dalam kegiatan belajar, perangkat tersebut harus disimpan pada tempat yang telah disediakan, yaitu rak penyimpanan *gadget* yang berada di dekat meja guru.²² Kebijakan ini bertujuan

²⁰ Hasil wawancara dengan peserta didik atas nama Khusna kelas IX B pada 14 Juli 2025

²¹ Hasil penelusuran <https://mtsn2temanggung.sch.id/tentang/> pada 4 maret 2026.

²² Hasil wawancara dengan bu Ida Nurfadilah, S.Pd. selaku waka kurikulum pada 14 Juli

untuk melatih dan membiasakan peserta didik dalam memanfaatkan *gadget* secara bijak dan bertanggung jawab baik dalam pembelajaran maupun di luar pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran digital bukan hanya dilaksanakan di laboratorium komputer, tetapi dapat dilakukan secara fleksibel di dalam kelas maupun di luar kelas dengan memanfaatkan *gadget* sebagai sarana pendukung pembelajaran.

Guru MTs Negeri 2 Temanggung memanfaatkan *gadget* sebagai media *explore* materi pembelajaran, melaksanakan asesmen berbasis digital melalui permainan edukatif atau *Google Form*, serta mengakses laboratorium digital, khususnya pada mata pelajaran sains. Pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, termasuk mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), pemanfaatan teknologi digital masih jarang digunakan. Guru masih banyak mengandalkan buku sebagai sumber belajar utama, sementara media digital yang tersedia umumnya hanya berupa video pembelajaran atau akses melalui platform seperti YouTube.²³ Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran SKI masih kurang dalam memanfaatkan teknologi, berbeda dengan mapel umum dan sains memiliki inovasi dalam praktik pembelajaran di kelas yang variatif.

Generasi Alpha, yang lahir di era digital, membutuhkan media pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi digital agar dapat meningkatkan motivasi belajar serta efektivitas hasil pembelajaran. Berbagai teknologi telah dikembangkan dalam media pembelajaran, salah satunya adalah Augmented

²³ Hasil wawancara dengan bu Ida Nurfadilah, S.Pd. selaku waka kurikulum pada 14 Juli 2025

Reality (AR). Augmented Reality adalah teknologi yang menggabungkan dunia nyata dengan elemen virtual dalam bentuk tampilan tiga dimensi (3D) secara interaktif dan real-time.²⁴ Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan AR dalam pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik.

Hakikat pembelajaran yang efektif tidak hanya berorientasi pada hasil belajar yang dicapai peserta didik, tetapi juga pada kualitas proses pembelajaran yang berlangsung. Pembelajaran yang efektif mampu memberikan pemahaman yang mendalam, mengembangkan kemampuan berpikir, menumbuhkan ketekunan dan motivasi belajar, serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, pembelajaran yang efektif juga menghasilkan perubahan yang positif pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sehingga pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperoleh dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.²⁵

Berdasarkan penelusuran literatur, peneliti menemukan kurang lebih 14.000 penelitian yang berkaitan dengan pengembangan media AR di tingkat MTs.²⁶ Namun, sebagian besar penelitian tersebut berfokus pada inovasi media pembelajaran untuk mata pelajaran IPA, IPS, dan Matematika, seperti materi bangun ruang, bangun datar, bentuk bumi, proses pencernaan, dan topik-topik sains

²⁴ Birgitte Lund Nielsen, "Augmented Reality in Science Education – Affordances For Student Learning," *NORDINA* 12, no. 2 (2016), 158

²⁵ Sri Esti Muryani Djiwandono. *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: PT Grasindo. (2002); 206

²⁶ Hasil menelusuran <https://scholar.google.co.id/> dengan kata kunci Inovasi Augmented untuk mts pada tanggal 4 Maret 2026

lainnya. Sementara itu, temuan penelitian AR untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), khususnya Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), masih sangat terbatas. Jumlah penelitian yang secara spesifik membahas pengembangan media AR untuk SKI tidak lebih dari 60 temuan.²⁷ Data ini menunjukkan bahwa kontribusi penelitian AR pada mata pelajaran SKI masih kurang dari 1% dari keseluruhan penelitian AR di jenjang MTs.

Berdasarkan kondisi tersebut, pengembangan inovasi media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada mata pelajaran SKI sangat diperlukan, mengingat ketersediaan media pembelajaran digital pada mata pelajaran tersebut sangat terbatas. Padahal, MTs Negeri 2 Temanggung memiliki fasilitas teknologi, program serta kebijakan yang memadai untuk mendukung penerapan teknologi *Augmented Reality* dalam proses pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan adanya potensi yang dapat dikembangkan secara optimal. Di era teknologi modern, inovasi media pembelajaran menjadi kebutuhan penting agar proses pembelajaran tetap relevan dengan perkembangan zaman tanpa mengabaikan nilai-nilai dasar pendidikan. Apabila pembelajaran terus dilakukan secara konvensional dan tidak mengikuti perkembangan teknologi, proses belajar berpotensi menjadi kurang menarik dan kurang efektif sehingga dapat menurunkan motivasi belajar peserta didik. Jika kondisi ini terus berlangsung, tujuan pembelajaran akan sulit tercapai secara optimal. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran SKI untuk Generasi Alpha berbasis *Augmented Reality* perlu dilakukan di MTs Negeri 2

²⁷ Hasil menelusuran <https://scholar.google.co.id/> dengan kata kunci augmented reality mapel ski untuk mts/augmented reality mts pada tanggal 4 Maret 2026

Temanggung sebagai upaya meningkatkan kualitas, efektivitas, dan motivasi belajar peserta didik.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Desain Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk Generasi Alpha dengan Teknologi *Augmented Reality* di MTs Negeri 2 Temanggung?
2. Bagaimana Kelayakan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk Generasi Alpha dengan Teknologi *Augmented Reality* di MTs Negeri 2 Temanggung?
3. Bagaimana Efektivitas Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk Generasi Alpha dengan Teknologi *Augmented Reality* di MTs Negeri 2 Temanggung?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

- a. Untuk menghasilkan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam bagi Generasi Alpha dengan Teknologi *Augmented Reality* di MTs Negeri 2 Temanggung.
- b. Untuk menghasilkan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang layak bagi Generasi Alpha dengan *Teknologi Augmented Reality* di MTs Negeri 2 Temanggung.

- c. Untuk menghasilkan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang efektif digunakan bagi Generasi Alpha dengan Teknologi *Augmented Reality* di MTs Negeri 2 Temanggung.

2. Kegunaan Penelitian

a. Secara Akademis

- 1) Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi signifikan bagi pengembangan pendidikan Islam, khususnya dalam inovasi media pembelajaran serta perumusan kebijakan yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran SKI.
- 2) Memperkaya khazanah keilmuan dalam studi Pendidikan Agama Islam.
- 3) Temuan dalam penelitian ini berpotensi diperluas dalam cakupan materi yang lebih kompleks, memungkinkan analisis perbandingan efektivitas antara media berbasis AR dengan metode pembelajaran konvensional maupun teknologi lainnya.

b. Secara Praktis

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi inovatif bagi pendidik dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran SKI, baik di Madrasah maupun lembaga pendidikan lain.
- 2) Produk penelitian ini tidak hanya terbatas pada lingkungan akademik, tetapi juga dapat dimanfaatkan oleh masyarakat luas sebagai media edukasi interaktif yang mendukung pemahaman nilai-nilai Islam secara lebih mendalam dan menarik.

D. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang akan dibuat dalam penelitian dan pengembangan ini antara lain:

1. Media pembelajaran bernama WARIS (*Walisanga Augmented Reality Interactive Study*)
2. Sebuah peta bergambar yang berisi marker *Augmented Reality* yang akan memunculkan visualisasi 3D.
3. Apabila barkot pada marker tersebut di scan menggunakan aplikasi *Google lens* akan menampilkan materi tentang tokoh walingoso.
4. Materi yang ditampilkan berupa animasi 3D tokoh Walisongo beserta icon dakwahnya yang dilengkapi dengan teks penjelasan materi secara singkat.
5. Buku panduan pemakaian media WARIS dan proses pengembangan media WARIS

E. Kajian Penelitian

Dalam penelitian ini sebagai pembandingan, peneliti menggunakan sejumlah penelitian-penelitian terdahulu sebagai kajian pustaka.

1. Penelitian Nurul Hafizah dengan judul “*Media Pembelajaran Digital Generasi Alpha Era Society 5.0 pada Kurikulum Merdeka*” (2023)²⁸

Dalam penelitiannya, Nurul menelaah berbagai jenis media pembelajaran yang sesuai untuk generasi Alpha dengan menggunakan metode penelitian kepustakaan dan teknik dokumentasi. Hasil penelitian

²⁸ Nurul Hafizah, *Media Pembelajaran Digital Generasi Alpha Era Society 5.0 pada Kurikulum Merdeka*. Al-Madrasah:Jurnal Ilmiah PendidikanMadrasah Ibtidaiyah Vol. 7, No.4, (2023). Hal 1675-1688. <https://jurnal.stiq-amuntai.ac.id/index.php/al-madrasah/article/view/2699>

menunjukkan bahwa media pembelajaran yang cocok untuk generasi Alpha meliputi animasi atau video digital, podcast atau media audio, Augmented Reality (AR), Virtual Reality (VR), game edukasi, e-modul interaktif, serta aplikasi presentasi seperti PowerPoint dan Focusky.

Namun, penelitian tersebut hanya mengidentifikasi jenis-jenis media pembelajaran yang sesuai tanpa menjelaskan secara rinci proses pengembangan dan efektivitas masing-masing media dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini akan berfokus pada analisis mendalam mengenai proses pengembangan serta efektivitas media pembelajaran berbasis Augmented Reality (AR) dalam mendukung pembelajaran generasi Alpha.

2. Tesis Zaenani Qodriyatun, berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Unit Kegiatan Belajar Mandiri (UKBM) Digital Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII Pada Madrasah Tsanawiyah Negeri 6 Bantul*” (2021).²⁹

Dalam tesisnya, Zaenani melakukan penelitian pengembangan dengan model ADDIE dan berhasil mengembangkan media pembelajaran Unit Kegiatan Belajar Mandiri (UKBM) digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media UKBM layak digunakan dalam pembelajaran dan efektif dalam mendukung kegiatan belajar mandiri peserta didik dalam mata pelajaran SKI.

²⁹ Zaenani Qodriyatun, “Pengembangan Media Pembelajaran Unit Kegiatan Belajar Mandiri (UKBM) Digital Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII Pada Madrasah Tsanawiyah Negeri 6 Bantul,” *UIN Sunan Kalijaga*, 2021.

Namun, inovasi media UKBM ini dikembangkan sebagai respons terhadap kendala pembelajaran luring selama pandemi COVID-19, sehingga lebih cocok diterapkan dalam pembelajaran mandiri di rumah. Kini, dengan berakhirnya masa pandemi, diperlukan inovasi media pembelajaran yang dapat digunakan secara fleksibel, baik dalam pembelajaran luring maupun daring. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Augmented Reality (AR) untuk mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Media ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif.

3. Tesis Intan Dewi Mawardini, yang berjudul *“Pengembangan Media Pembelajaran E-Scrapbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ski Pada Peserta didik Kelas Iii MI” (2022).*³⁰

Dalam tesisnya, Intan mengembangkan media pembelajaran digital untuk mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) menggunakan teknologi e-scrapbook. Proses pengembangannya mengikuti model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media e-scrapbook yang dikembangkan

³⁰ Intan Dewi Mawardini, yang berjudul *“Pengembangan Media Pembelajaran E-Scrapbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ski Pada Peserta didik Kelas Iii MI” (UIN Sunan Kalijaga 2022).*

efektif dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran SKI.

Media e-scrapbook merupakan digitalisasi buku paket yang diperkaya dengan gambar serta animasi bergerak untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif. Namun, media tersebut masih terbatas pada aspek visual saja. Oleh karena itu, penelitian yang akan dilakukan bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran SKI berbasis audio-visual menggunakan teknologi Augmented Reality (AR). Selain itu, penelitian juga akan menganalisis sejauh mana efektivitas teknologi AR dalam mendukung proses pembelajaran SKI agar lebih menarik dan meningkatkan pemahaman peserta didik.

4. Tesis Nazilatus Syukriyah yang berjudul *“Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Era 4.0 Berbasis Teknologi Augmented Reality Di SMA Sains Alquran Yogyakarta”* (2020).³¹

Dalam tesisnya, Nazil berhasil mengembangkan inovasi media pembelajaran PAI berbasis augmented reality yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Media pembelajaran yang ia ciptakan berbentuk aplikasi bernama MANHAJ AR (Manasik Haji Augmented Reality), yang dirancang untuk membantu pemahaman materi fikih,

³¹ Nazilatus Syukriyah yang berjudul *“Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Era 4.0 Berbasis Teknologi Augmented Reality Di SMA Sains Alquran Yogyakarta”* (UIN Sunan Kalijaga 2020).

khususnya manasik haji. Pengembangan aplikasi ini mengikuti lima tahap, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi.

Namun, keterbatasan MANHAJ AR terletak pada cakupannya yang hanya berfokus pada materi fikih, sehingga kurang memungkinkan untuk diterapkan dalam materi PAI lainnya. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis augmented reality yang dapat digunakan dalam mata pelajaran PAI lainnya, khususnya materi Walisongo dalam rumpun Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

5. Penelitian yang dilakukan Tasya Yunisha dan Helmi Aziz berjudul *“Pengaruh Media Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam”* (2023).³²

Penelitian diatas bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran Augmented Reality (AR) dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media AR dalam pembelajaran SKI berpengaruh positif, ditandai dengan meningkatnya hasil belajar peserta didik.

Penelitian sebelumnya menggunakan metode eksperimen, yang berfokus pada menguji efektivitas media tanpa melakukan pengembangan atau modifikasi terhadap media yang sudah ada. Sebagai perbedaan,

³² Tasya Yunisha dan Helmi Aziz berjudul *“Pengaruh Media Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam”* Jurnal Riset Pendidikan Agama Islam: Unisba Press (2023) hal 147-152. <https://journals.unisba.ac.id/index.php/JRPAI/article/view/3059>

penelitian yang dilakukan peneliti akan menggunakan metode pengembangan dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Pendekatan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan serta permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran SKI di madrasah, sehingga media yang dikembangkan dapat lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan kajian pustaka di atas, dapat diketahui bahwa penelitian ini memiliki kesamaan dan perbedaan dengan penelitian sebelumnya. Kesamaannya terletak pada tema penelitian baik secara langsung maupun tidak langsung, yaitu membahas pengembangan media pembelajaran digital. Sementara itu, perbedaannya terletak pada fokus penelitian, ruang lingkup, serta metode yang digunakan, khususnya dalam mengembangkan media pembelajaran SKI untuk Generasi Alpha dengan Teknologi Augmented Reality di MTs Negeri 2 Temanggung.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam tesis ini disusun secara sistematis dan terstruktur untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai alur penelitian. Penyusunan setiap bab disesuaikan dengan tahapan penelitian sehingga memudahkan pembaca dalam memahami proses, hasil, dan pembahasan penelitian secara utuh. Adapun sistematika pembahasan dalam tesis ini adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan memuat gambaran umum penelitian yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian pustaka, serta sistematika pembahasan.

Bab II Kajian Teori berisi landasan teori yang mendukung penelitian, meliputi teori-teori yang berkaitan dengan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), Media Pembelajaran SKI, Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Generasi Alpha, Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality, Teori Konstruktivisme (John Piaget) dan Kerangka Teori.

Bab III Metode Penelitian menjelaskan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang digunakan.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan menyajikan hasil penelitian sesuai dengan tahapan model ADDIE, yang meliputi tahap analisis kebutuhan (*Analyze*), perancangan media (*Design*), pengembangan media (*Develop*), implementasi (*Implement*), dan evaluasi (*Evaluate*). Pada bab ini juga dipaparkan hasil uji kelayakan, hasil uji efektivitas media WARIS, serta pembahasan yang mengkaji dan menginterpretasikan hasil penelitian dengan mengacu pada teori dan penelitian terdahulu sehingga mampu menjawab seluruh rumusan masalah penelitian.

Bab V Penutup berisi kesimpulan yang merupakan jawaban atas rumusan masalah berdasarkan hasil penelitian, disertai saran-saran yang ditujukan kepada pihak-pihak terkait sebagai bahan pengembangan lebih lanjut, serta penutup.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian dan pengembangan, peneliti menemukan kesimpulan sebagai berikut:

1. Setelah melalui proses penelitian dan pengembangan dengan konsep ADDIE yaitu meliputi tahapan *Analyze* (analisis), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), *Implement* (implementasi), dan *Evaluate* (evaluasi) dihasilkan media pembelajaran WARIS. Media WARIS adalah Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk Generasi Alpha dengan Teknologi *Augmented Reality* yang cocok digunakan di MTs Negeri 2 Temanggung. Selain di MTs Negeri 2 Temanggung Media WARIS juga cocok digunakan di sekolah lain yang sudah menerapkan pembelajaran berbasis Teknologi Digital. Media WARIS memiliki karakteristik sebagai berikut: media digital berbasis *Augmented Reality*, media pembelajaran yang menarik secara visual, kontekstual, mudah dipahami, mudah digunakan tanpa aplikasi tambahan, mampu meningkatkan kemandirian, interaktif serta sesuai dengan karakteristik peserta didik Generasi Alpha.
2. Media WARIS sudah di uji validasi oleh beberapa ahli, yaitu ahli Media serta ahli materi. Hasil dari validasi ahli menunjukkan bahwa media WARIS dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Kelayakan media WARIS meliputi beberapa hal yaitu Kesesuaian Materi dengan Capaian

Pembelajara, Kesesuaian materi dengan Tujuan pembelajaran, Informasi yang akurat, Kesesuaian penggunaan bahasa, Bebas bias, Kelayakan AR, Keterpaduan materi dan media, Memiliki nilai karakter dan hikmah, kesesuaian dengan karakter Genetasi Alpha, tampilan QR untuk instalasi aplikasi, tampilan marker, tampilan augmented reality, kualitas suara, tingkat ketertarikan, kemudahan penggunaan dan panduan penggunaan yang lengkap.

3. Media Pembelajaran WARIS juga telah di uji secara kuantitatif, menunjukkan bahwa media tersebut sangat efektif dalam mendukung keterapaian pembelajaran SKI materi Peran Walisanga dalam dakwah Islam di Nusantara. Tingkat efektivitas mencapai prosentase 82,3%, termasuk dalam tingkat efektivitas yang tinggi. Selain itu media WARIS juga mendapatkan persepsi yang sangat positif dari peserta didik. Hal tersebut menunjukkan bahwa media Pembelajaran WARIS efektif dalam mendukung pembelajaran siswa serta sangat sesuai dengan karakteristik Generasi Alpha saat ini.

Dengan demikian Media pembelajaran WARIS memiliki kontribusi sebagai berikut a) Menghasilkan inovasi media pembelajaran berbasis *Augmented Reality*, b) Menyediakan sumber belajar yang sesuai dengan karakteristik generasi Alpha, c) Meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, d) Meningkatkan hasil belajar peserta didik, e) Mengoptimalkan pemanfaatan teknologi di madrasah, dan f) Menambah referensi media pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Guru Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) hendaknya memanfaatkan media pembelajaran WARIS sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.
2. Penelitian ini hanya difokuskan pada satu capaian pembelajaran, yaitu materi peran Walisanga dalam penyebaran Islam di Nusantara . Oleh karena itu, diperlukan penelitian dan pengembangan lebih lanjut pada materi SKI lainnya agar tersedia lebih banyak alternatif media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Perkembangan teknologi berlangsung sangat cepat dan terus mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Oleh sebab itu, lembaga pendidikan perlu terus mendukung inovasi pembelajaran melalui penyediaan fasilitas, kebijakan, serta program-program yang mendorong pemanfaatan teknologi secara optimal. Dukungan tersebut penting agar proses pembelajaran tetap relevan dengan perkembangan zaman dan mampu memenuhi kebutuhan belajar peserta didik di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Hidayat (2022), Pendidikan Generasi Alpha (Yogyakarta: Jejak Pustaka,
- Alexander M. Sidorkin and Mark K (2017). Warford, Reforms and Innovation in Education: Implications for the Quality of Human Capital, Reforms and Innovation in Education, , <https://doi.org/10.1007/978-3-319-60246-2>
- Antonius Budiarto, Ratna Dynawati dan Darmi Rahayu (2022). Studi Literatur: Inovasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Di Era Revolusi Industri 4.0. yang di seminasikan dalam Seminar Nasional 100 Tahun Tamanpeserta didik
- Ariyanti, Novi, dan Nuke Ladyna Anggerawati (2024). “Analisis Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Aliyah.” *Al-Jadwa: Jurnal Studi Islam* 4, no. 1: 67–77. <https://doi.org/10.38073/aljadwa.v4i1.1855>.
- Asyhar Arsyat (2015), Media Pembelajaran (Jakarta: Rajawali Pers)
- Batubara, (2020). Media Pembelajaran Efektif. Semarang: Fatawa Publishing. 49
- Birgitte Lund Nielsen (2016), “Augmented Reality in Science Education – Affordances For Student Learning,” NORDINA 12,
- Bawono, Alan Setyo dan Putra, G. M. C. (2023)., Pengembangan Augmented Reality berbasis Assemblr Edu Pada Muatan Pelajaran Ips Kelas V SD, *Elementary School Teacher Journal*, 6,1.
- Direktorat Jenderal Pendidikan Islam. (2024). *Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 3320 Tahun 2024 tentang capaian pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab pada madrasah*. Kementerian Agama Republik Indonesia
- Djiwandono ,Sri Esti Muryani (2002). *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: PT Grasindo.
- Fauzan, M., dan Riri Rahmadhani (2024). “Analisis Pembelajaran SKI Di MtsS Rao-Rao: Tantangan Integrasi, Inovasi Metode, Dan Media Pembelajaran.” *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)* 6, no. 1
- Febriansyah, A., Eryanto, H., & Adha, M. A. (2025) Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Menggunakan Assemblr Edu. *Jejak Digital: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*. 5,2.190
- Hake, R. R. (1998). Interactive Engagement Versus Traditional Methods: A Six-Thousand-Student Survey of Mechanics Test Data for Introductory Physics Courses. *American Journal of Physics*, 66(1),

- Hamdanah, dkk 1 (2022). Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Dan Upaya Mengatasinya (Study Di Madrasah Aliyah Nurul Amal Menes Kabupaten Pandeglang) KAFFAH: Jurnal Pendidikan dan Sosio Keagamaan, Vol. 1
https://jurnal.unmabanten.ac.id/index.php/kaffah/article/download/377/172?utm_source=perplexity
- Hidayah, Fathi, Bey Arifin Sidon, dan Agus Fahrurrozi (2022). “Model Pendidikan Karakter Dalam Kitab Adabul Alim Wal Muta’allim Karya Kh. Hasyim Asy’ari Sebagai Alternatif Pendidikan Karakter Di Tingkat Mts.” *INCARE International Journal of Educational Resources* 3, no. 2.
- Ilmawan Mustaqim (2016). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Vol.13, No.2,
- Intan Dewi Mawardini (2022), yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran E-Scrapbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ski Pada Peserta didik Kelas Iii MI” (UIN Sunan Kalijaga).
- Kholiludin, Muhamad (2020).. *Sejarah Kebudayaan Islam Kelas IX*. Kementerian Agama RI,
- munawir, dan istiqomah, fifin (2024). “Analisis Problematika Guru Dalam Pembelajaran SKI di MI Beserta Solusinya.” *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* 4, no. 1.
- Munawir, Munawir, Fina Alfiana, dan Sekar Putri Pambayun (2024). “Menyongsong Masa Depan: Transformasi Karakter Peserta didik Generasi Alpha Melalui Pendidikan Islam yang Berbasis Al-Qur’an.” *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 7, no. 1: 1–11.
<https://doi.org/10.54069/attadrib.v7i1.628>.
- Nabilla, E. R., Hidayat, A., & Mubarak, A. (2025). Analisis Penggunaan Media Assemblr Edu Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VB SDN Serang 03. *Edukasi: Jurnal Penelitian dan Artikel Pendidikan*, 10,4
- Nahak, Kristina E. Noya dan Ati, Chintia M P (2025), Pengembangan Media Interaktif Berbasis Assemblr Eduterhadap Hasil Belajar Ips Peserta Didik Kelas 3 SD Inpres Bakunase 2, *HINEF : Jurnal Rumpun Ilmu Pendidikan*,
- Nazilatus Syukriyah (2020)“Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Era 4.0 Berbasis Teknologi Augmented Reality Di SMA Sains Alquran Yogyakarta” (UIN Sunan Kalijaga
- Noviani, N., & Putra, G. M. C. (2025). *Pengembangan Media AR SIKAYA Berbasis Assemblr Edu pada Mapel IPAS Kelas IV*. FONDATIA

- Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, and Aditin Putria (2018). Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya (Bandung: Remaja Rosdakarya,)
- Nurindah, Hajar, St. dan Akram, (2025) The Effectiveness of the use of Assemblr Edu-Based Augmented Reality Media on Student Learning Motivation, *Journal of Education Technology*, 9,2.
- Nurul Hafizah(2023), Media Pembelajaran Digital Generasi Alpha Era Society 5.0 pada Kurikulum Merdeka. *Al-Madrasah:Jurnal Ilmiah PendidikanMadrasah Ibtidaiyah* Vol. 7, No.4,. Hal 1675-1688. <https://jurnal.stiq-amuntai.ac.id/index.php/al-madrasah/article/view/2699>
- Puji Rahayuningsih,dkk (2022). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Peserta didik. *Education Journal : Penelitian Ibnu Rusyd Kotabumi* Vol. 2, No. 1, Februari. https://ojs.stai-ibnurusyd.ac.id/index.php/jpib/article/download/101/42/539?utm_source=perplexity
- Prayoga ,Widya Galih dkk. (2025), " Implementasi Media Pembelajaran Assemblr Edu untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Systematic Literature Review*, Vol. 6, No. 2
- Putri, Dini (2007). "Inovasi Pembelajaran." *Perspektif Ilmu Pendidikan* 16, no. 8
- Putri, Rezanisa, Puput Tri Lestari, Dinda Sir Anisa, Ridwan Mustofa, dan Endang Sri Maruti (2025). "Memahami Karakteristik Generasi Z dan Generasi Alpha: Kunci Efektif Pendidikan Karakter di Sekolah." *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar* 6 <https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/index>.
- Qodriyatun, Zaenani (2021). "Pengembangan Media Pembelajaran Unit Kegiatan Beajar Mandiri (UKBM) Digital Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII Pada Madrasah Tsanawiyah Negeri 6 Bantul." *UIN Sunan Kalijaga*.
- Rahayuningsih, Puji, Wahyu Hidayah, dan Cindy Nurhaliza Primar (2022). "Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Peserta didik." *Education Journal* 2, no. 1.
- Rezanisa, Putri , dkk(2024). Memahami Karakteristik Generasi Z dan Generasi Alpha: Kunci Efektif Pendidikan Karakter di Sekolah, *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar* vol 5 <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Robert, Branch (2019). Instructional design: the ADDIE Approach.,New York. Springer Science + Business Media,.
- Ronny Gunawan, Maya Zaina Billah, Rosiani Silalahi, dan Henrik Tuka (2024). "Gaya Belajar Gen Alpha di Era Digital." *Dewantara : Jurnal Pendidikan*

Sosial Humaniora 3, no. 4: 277–97.
<https://doi.org/10.30640/dewantara.v3i4.3661>.

peserta didiknto (2025). “Analisis Pendidikan Islam Terhadap Pengajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).” *J U M I Jurnal Manajemen Islam*,
<https://oj.mjukn.org/index.php/jumi/article/view/45/28>.

Sariana, Tursinawati, & Mislinawati. (2025). Pengaruh Media Augmented Reality Berbantuan Assemblr Edu terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 9,3

Santrock, J. (2011) W. *Child Development*. 13th ed. McGraw-Hill Humanities.

Sunyoto, Agus (2012). *Atlas Walisanga*. Pustaka IIMaN, Trans Pustaka dan LTN PBNU,.

Tasya Yunisha dan Helmi Aziz (2023) . berjudul “Pengaruh Media Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam” *Jurnal Riset Pendidikan Agama Islam: Unisba Presshal* 147-152.
<https://journals.unisba.ac.id/index.php/JRPAI/article/view/3059>

Widyanti, A., & Putra, G. M. C. (2025). *Pengembangan Media Augmented Reality Berbasis Assemblr Edu untuk Peningkatan Hasil Belajar IPAS SD*. JIKAP PGSD.

Zaenani Qodriyatun (2021), berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Unit Kegiatan Belajar Mandiri (UKBM) Digital Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII Pada Madrasah Tsanawiyah Negeri 6 Bantul” (UIN Sunan Kalijaga).

Zahara, Y., dkk. *Pemanfaatan Assemblr Edu dalam Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality sebagai Strategi Peningkatan Keterampilan Guru di Era Society 5.0*. *Jurnal SOLMA*.14, 3, (2025). 4571

Zendrato, Juwita Febri Cahyani, dan Noel Michael Putra Ziliwu (2025). “Dampak Teknologi Digital Dalam Pembentukan Karakter Gen Alpha.” *IDENTIK: Jurnal Ilmu Ekonomi, Pendidikan dan Teknik* 02, no. 1.
<https://sihojurnal.com/index.php/identik/article/view/154>.