

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *PHOTOCARD*
DENGAN *AUGMENTED REALITY* (AR) UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN SKI**

TESIS



Disusun Oleh:

Dewi Wulandari (23501003)

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) SYEKH WASIL KEDIRI
2025**

HALAMAN JUDUL

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *PHOTOCARD*
DENGAN *AUGMENTED REALITY* (AR) UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN SKI**

TESIS

Diajukan kepada

Universitas Islam Negeri (UIN) Syekh Wasil Kediri

Untuk memenuhi salah satu persyaratan

Dalam menyelesaikan program Pascasarjana

Oleh:

DEWI WULANDARI

23501003

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) SYEKH WASIL KEDIRI
2025**

HALAMAN PERSETUJUAN

Tesis ini dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *PHOTOCARD* DENGAN *AUGMENTED REALITY* (AR) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN SKI" oleh Dewi Wulandari telah disetujui untuk diajukan pada ujian tesis Program Pascasarjana IAIN Kdiri

Dosen Pembimbing

1. Prof. Dr. Hj. MUNIFAH, M.Pd.
NIP. 197004121994032006

1. 
.....

2. Dr. MUAWANAH, M.Pd.
NIP. 196806041998032001

2. 
.....

Kediri, 03 Juni 2025

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *PHOTOCARD*
DENGAN *AUGMENTED REALITY* (AR) UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN SKI**

**DEWI WULANDARI
23501003**

Telah diujikan siding munakosah Universitas Islam Negeri (UIN) Syekh Wasil
Kediri pada tanggal 01 Juli 2025

Tim penguji

1. Ketua Sidang

Dr. Zayyad Abd. Rahman, M.Hi

NIP. 197312162005011002

(.....


2. Penguji Utama

Dr. H. Anis Humaidi, M.Ag

NIP. 19731215999031002

(.....


3. Penguji I

Prof. Dr. Hj. Munifah, M.Pd

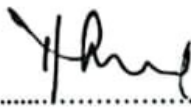
NIP. 197004121994032006

(.....


4. Penguji II

Dr. Hj. Mu'awanah, M.Pd

NIP. 196806041998032001

(.....


Kediri, 01 Juli 2025
Direktur,

Dr. Asror Yusuf, M.Ag
NIP. 197506132003121004

HALAMAN MOTTO

“Tetap *secure* walau jalan yang ditempuh tidak sama karena kalau dirimu melakukan apa yang orang lain belum mau lakukan, maka suatu hari nanti kamu akan mendapatkan apa yang orang lain belum bisa dapatkan. Sebab, respon kamu saat ini akan menentukan kualitas kamu besok”

عَلِّمِ ابْنَكَ يَتَنَاسَبُ مَعَ زَمَانِهِ

“Ajarilah anakmu sesuai dengan zamannya”

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dewi Wulandari

NIM : 23501003

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Pascasarjana

Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Photocard* dengan *Augmented Reality (AR)* Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran SKI

Dengan ini, menyatakan bahwa tesis yang saya tulis ini adalah benar-benar merupakan hasil dari karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil-alihan tulisan orang lain yang saya akui sebagai tulisan saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti tesis ini hasil jiplakan saya bersedia menerima sanksi perbuatan tersebut.

Kediri, 01 Juli 2025

Yang membuat pernyataan



Dewi Wulandari

23501003

ABSTRAK

Wulandari, Dewi. 2025. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Photocard* Dengan *Augmented Reality* (Ar) Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Ski. Tesis. Program Studi Pendidikan Agama Islam, Pascasarjana Universitas Islam Negeri (UIN) Syekh Wasil Kediri. Pembimbing: (I) Prof. Dr. Hj. Munifah, M.Pd, (II) Dr. Muawanah, M.Pd

Kata Kunci: Pengembangan Media, *Photocard*, *Augmented Reality*, Pemahaman, Walisongo

Pemahaman adalah kemampuan seseorang dalam membangun arti dari informasi atau konsep yang diterima dalam suatu proses pembelajaran. Seorang siswa yang paham dengan materi akan lebih mudah dalam menjelaskan, menelaah, dan bahkan menerapkan suatu materi. Namun, dalam kenyataannya banyak siswa yang masih minim memiliki pemahaman yang baik khususnya pada materi yang berkaitan dengan sejarah islam. Maka penelitian pengembangan ini dilakukan yang dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman siswa terkait materi sejarah islam, khususnya walisono yang memang dianggap kurang menarik karena disampaikan secara konvensional di kelas. Penelitian pengembangan ini dilakukan bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *photocard* diintegrasikan dengan teknologi *augmented reality* serta menguji efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Penelitian ini menggunakan metode *research and development* (RnD) dengan mengadopsi model ADDIE yang terdiri dari *analysis, design, development, implementation, and evaluation*. Media yang dikembangkan adalah sebuah kartu yang berukuran 8x12 cm didalamnya berisi gambar tokoh walisono, informasi singkat, QR code materi video, dan QR code firur AR. Media ini bisa diakses melalui perangkat digital siswa masing-masing. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas X'C di SMAN 1 Kota Kediri. Instrumen yang digunakan adalah validasi ahli media, validasi ahli materi, serta *pretest-posttest* siswa. Analisis awal pada media dengan diuji secara terbatas dengan 9 siswa, dan hasil ini akan dianalisis dan dilanjutkan dengan menguji media dengan uji media secara luas dengan 30 siswa dalam kelas. Hasil dari data ini dianalisis dengan menguji rata-rata nilai, uji N-Gain dan analisis uji t-Test untuk menentukan media ini efektif digunakan.

Hasil dari validasi ahli media ini menunjukkan media kategori layak dengan nilai sebesar 88,54 %, dan validasi ahli materi sebesar 92,85 % dengan kategori sangat layak. Dan hasil rata-rata dari nilai dari uji coba terbatas *pretest-posttest* siswa sebesar 32,2 dengan nilai N-Gain sebesar 0,716 dan uji coba luas dengan nilai rata-rata 28,3 dengan nilai N-Gain sebesar 1,2, maka keduanya dari hasil ini menunjukkan kategori tinggi. Hasil dari uji *pretest-posttest* akan diuji t-Tes dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ maka dengan ini menandakan bahwa efektivitas media photoard berbasis *augmented Reality* berhasil meningkatkan pemahaman siswa, ditambah peneliti juga menemukan bahwa media yang digunakan ini bisa sekaligus menarik ketertarikan, perhatian, dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran walisono. Sehingga pembelajaran dikelas lebih efektif.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahma, taufik, dan hidayahnya, sehingga skripsi yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Mata Pelajaran SKI*” dapat terselesaikan dengan baik. Karya ilmiah berupa Tesis ini merupakan salah satu persyaratan memperoleh gelar Magister Pendidikan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri. Shalawat serta salam senantiasa ikut tercurahkan kepada Rasulullah SAW yang telah menuntun umatnya dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang yakni Adinul Islam yang kita cintai.

Tesis ini disusun sebagai bentuk kontribusi dari penulis dalam mengembangkan inovasi media pembelajaran yang berbasis teknologi digital khususnya pada sejarah islam walisongo sesuai kebutuhan pada abad 21 ini. Dalam hal ini penulis menyadari bahwa tersusunnya tesis ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Maka sebab itu, dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Wahidul Anam, M.Pd selaku Rektor IAIN Kediri
2. Prof. Dr. Hj. Asror Yusuf, M.Pd selaku Direktur Pascasarjana IAIN Kediri
3. Ibu Prof. Dr. Hj. Munifah, M.Pd dan Ibu Dr. Muawanah, M.Pd selaku dosen pembimbing I dan II yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi dalam penyelesaian Tesis
4. Pimpinan, guru, dan siswa SMAN 1 Kota Kediri yang telah memberikan izin dan dukungan dalam proses penelitian ini
5. Bapak Warsito dan Ibu Siami, selaku orang tua yang telah memberikan do’a dan dukungan kepada penulis untuk menyelesaikan studi
6. Mbah Da’im dan Mbah Surip selaku kakek dan nenek penulis, serta Rif’atul dan Haris selaku adik penulis yang telah memberikan motivasi dan do’a
7. Kepada Abah Yai KH. Nochid Al Faqih dan Bu Nyai HJ. Mukhtiasih Mukhlisah dan Segenap keluarga besar Markaz Al Furan Ustadz Umar Al

Faruq dan Ustadzah Toyyibah yang saya harap semoga selalu barakah ilmu darinya

8. Selanjutnya, saya persembahkan karya ini dengan penuh rasa bangga dan kerendahan hati, terimakasih telah mau berjuang hingga dititik ini, terimakasih telah percaya, terimakasih untuk tidak berhenti berjuang dan tidak libur, terimakasih karena tidak menyerah, terimakasih karena selalu mengusahakan berbuat baik daripada yang salah, terimakasih karena tetap menjadi diri sendiri, dan terakhir terimakasih sebab setelah ini akan ada banyak hal yang akan dilalui dan semoga selalu sehat, kuat, taat, dilancarkan dan dimudahkan, aamiin.
9. Teruntuk orang spesial Iswan Fikri, yakni jodoh penulis yang masih belum diketahui. Terimakasih atas do'a secara batiniyah yang selalu dilangitkan sehingga penulis bisa menyelesaikan tesis ini dengan lancar.
10. Teman-teman penulis di berbagai pihak yang tidak dapat disebut satu pesatu, yang telah memberikan motivasi dan dukungan sehingga penulis bisa menyelesaikan Tesis ini dengan maksimal dan baik

Penulis menyadari bahwa hasil karya tulis ini masih jauh dari kata sempurna. Maka dari itu, segala kritik dan saran yang membangun akan sangat penulis harapkan demi perbaikan di masa mendatang. Serta semoga Tesis ini bisa memberi manfaat dalam dunia pendidikan khususnya dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi digital di bidang Pendidikan Agama Islam.

Kediri,
Yang membuat pernyataan



Penulis

DAFTAR ISI

COVER

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan.....	5
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	5
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	7
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	7
G. Penelitian Terdahulu	8
BAB II : KAJIAN PUSTAKA	14
A. Media Pembelajaran Berbasis <i>Photocard</i> dengan <i>Augmented Reality</i>	14
1. Media <i>Photocard</i> dalam Pembelajaran.....	14
2. Teknologi <i>Augmented Reality</i> (AR) dalam Pendidikan	25
B. Pemahaman Siswa dalam Pembelajaran Mata Pelajaran SKI.....	31
1. Pengertian pemahaman siswa.....	31
2. Ruang lingkup mata pelajaran SKI – Walisongo.....	32
3. Aspek-aspek dan indikator Pemahaman Siswa.....	34
C. Kerangka Berpikir.....	36

BAB III : METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	37
A. Model Penelitian dan Pengembangan.....	37
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	39
C. Uji Coba Produk.....	42
<u>s</u>BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	48
A. <i>Analisis</i> (Identifikasi Masalah)	48
B. <i>Design</i> (Perancangan Desain).....	50
C. <i>Development</i> (Pengembangan).....	69
D. <i>Implementation</i> (Implementasi)	77
E. <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	85
BAB V : PEMBAHASAN.....	89
A. Pengembangan Media Pembelajaran <i>Photocard</i> berbasis <i>Augmented Reality</i>	89
B. Efektivitas Media dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa	93
BAB VI : PENUTUP.....	99
A. Kesimpulan	99
B. Saran Pemanfaatan, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	100
DAFTAR PUSTAKA	102
LAMPIRAN-LAMPIRAN	108

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu	11
Tabel 3. 1 Kriteria Kevalidan Berdasarkan Skala Likert.....	46
Tabel 4. 1 Hasil Validasi Ahli Media.....	72
Tabel 4. 2 Kriteria Kevalidan Berdasarkan Skala Likert	73
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Materi	75
Tabel 4. 4 Kriteria Kevalidan Berdasarkan Skala Likert	76
Tabel 4. 5 Hasil Uji Coba terbatas pada media photocard.....	78
Tabel 4. 6 Hasil Uji Coba Luas pada Media Photocard.....	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	36
Gambar 3. 1 Model ADDIE Menurut Seals dan Richey	41
Gambar 4. 1 Proses Pemilihan Gambar Walisongo	52
Gambar 4. 2 Menentukan Pemilihan Warna yang senada dengan Walisongo	54
Gambar 4. 3 Pemilihan dan letakkan warna dasar photocard	55
Gambar 4. 4 Menambah elemen dan teks informasi dalam photocard	55
Gambar 4. 5 Tambahkan teks dan atur tata letak	56
Gambar 4. 6 Atur logo media bagian depan	56
Gambar 4. 7 Desain awal bagian belakang photocard	57
Gambar 4. 8 Tambahkan Kata bijak dan atur tata letak	57
Gambar 4. 9 Menjadikan foto walisongo menjadi video ilustrasi	58
Gambar 4. 10 Mengatur prompt, foto, dan audio ilustrasi video	59
Gambar 4. 11 Proses finish ilustrasi Video	59
Gambar 4. 12 Halaman Edit Assembler.edu	60
Gambar 4. 13 Masukkan Video pada halaman utama di Assembler.edu	61
Gambar 4. 14 Pilihan elemen 3D	61
Gambar 4. 15 Atur posisi, ukuran, warna elemen	62
Gambar 4. 16 Proses Publish AR	62
Gambar 4. 17 QR Code di Assembler.edu	63
Gambar 4. 18 Memasukkan soal di Quizizz	64
Gambar 4. 19 Hasil 20 Soal kuis	64
Gambar 4. 20 Quizizz bisa didistribusikan	65
Gambar 4. 21 Men-Generate link menjadi Barcode	65
Gambar 4. 22 Import Barcode pada desain photocard bagian depan	66

Gambar 4. 23 Import Barcode pada desain photocard bagian belakang.....	67
Gambar 4. 24 Alur Perancangan Media Photocard Berbasis AR	68
Gambar 4. 25 Hasil Produk Awal Media Photocard Desain depan dan belakang	71
Gambar 4. 26 Dokumentasi Validasi Ahli Media.....	74
Gambar 4. 27 Dokumentasi Validasi Ahli Materi	77
Gambar 4. 28 Implementasi Media Photocard di kelas X'C	84
Gambar 4. 29 Implementasi Media Photocard di kelas X'C	84

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Permohonan Penelitian	108
Lampiran 2 : Surat Balasan Penelitian	109
Lampiran 3 : Surat Keterangan Media Telah Dipergunakan	110
Lampiran 4. Dokumentasi Implementasi media di kelas (uji coba luas / 30 siswa)	111
Lampiran 5 : Dokumentasi Implementasi media di kelas (uji coba terbatas / 9 siswa).....	112
Lampiran 6 : Hasil Validasi Ahli Materi / Isi	113
Lampiran 7 : Hasil Valdasi Ahli Media	117
Lampiran 8 : Hasil Pretest dan Posttest Siswa	121
Lampiran 9 : Hasil Angket Respon Siswa	123
Lampiran 10 : Hasil Uji T-Test di SPSS.....	124
Lampiran 11 : Hasil Produk Media Photocard Berbasis Augmented Reality.....	127
Lampiran 12 : Hasil Produk Buku Panduan Penggunaan Media Photocard Berbasis Augmented Reality.....	128
Lampiran 13. Riwayat Hidup.....	129