

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah satu dari beberapa faktor penting bagi kehidupan manusia yang akan meningkatkan dan menciptakan manusia yang berkualitas seutuhnya pada bangsa dan mampu jika ditempatkan dalam persaingan dengan negara lain¹. Banyak jenis ilmu pendidikan di dunia salah satunya adalah pendidikan yang diajarkan dalam kepercayaan umat muslim. Ilmu pendidikan islam mempelajari segala aspek ilmu yang ada, mulai dari bagaimana pendidikan islam dan apa yang menjadi bagian dari ilmu pendidikan islam itu sendiri. Salah satu bagian dari pendidikan islam yang ketika dipelajari dengan benar akan membentuk pemahaman dan membentuk karakter islami, pendidikan ini adalah pendidikan sejarah kebudayaan islam.

Dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam dipelajari akan membantu dalam pembentukan karakter islami yang menjadikan individu berakhlak karimah. Dengan demikian, penguasaan Sejarah Kebudayaan Islam menjadi landasan penting dalam membentuk generasi yang memiliki kepribadian Islami yang kuat. Materi sejarah yang memuat konsep dan fakta seharusnya mampu melatih daya nalar mahasiswa, sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir mereka². Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu aspek penting dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) yang berperan untuk membangun pemahaman siswa mengenai perjalanan peradaban Islam dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya³. Pemahaman sejarah kebudayaan islam tidak hanya memperkaya wawasan keagamaan, tetapi

¹ Wardhana Teguh Syach Putra et al., "Desain Media Pembelajaran Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas X Di MAN Sibolga," *Intellect : Indonesian Journal of Learning and Technological Innovation* 1, no. 1 (2022): 112–24, <https://doi.org/10.57255/intellect.v1i1.61>.

² Indra Muharman et al., "Implementasi Media Film Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah Di Prodi Pendidikan Sejarah UISU Pada Mata Kuliah Sejarah Lokal," *Education & Learning* 3, no. 2 (2023): 1–6, <https://doi.org/10.57251/el.v3i2.1036>.

³ Muharman et al.

juga membentuk karakter siswa agar mampu mengambil hikmah dari perjuangan dan keberhasilan umat Islam di masa lalu⁴.

Namun, dalam praktiknya, minat dan pemahaman siswa terhadap materi sejarah islam sering kali berada pada level yang rendah. Hal ini disebabkan oleh dominasi metode pembelajaran konvensional, seperti ceramah, buku, modul sederhana, dan presentasi sederhana. Media yang digunakan tersebut sering kali kurang melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar⁵. Penggunaan media yang kurang tepat ini cenderung monoton, kurang interaktif, dan menyenangkan sehingga kurang mampu menghubungkan siswa dengan konteks sejarah secara mendalam⁶. Akibatnya, siswa akan mengalami kesulitan untuk memahami materi yang bersifat abstrak dan kompleks, sehingga pembelajaran sejarah kebudayaan islam menjadi kurang efektif dalam memahami materi yang disampaikan. Terutama siswa membayangkan peristiwa sejarah yang bersifat abstrak.

Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk menciptakan media pembelajaran sejarah kebudayaan islam yang lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan siswa saat ini. Meski media sebelumnya telah digunakan dan berhasil terdapat perkembangan dalam hasil belajar siswa. Namun, media ini masih memiliki keterbatasan dalam memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Idealnya, pembelajaran sejarah kebudayaan islam mampu menghadirkan narasi sejarah yang hidup dan menarik, tetapi kenyataannya, siswa sering merasa bosan dan sulit memvisualisasikan peristiwa-peristiwa sejarah. Hal ini menciptakan celah dalam penelitian, di mana pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan interaktif menjadi kebutuhan yang belum sepenuhnya terpenuhi.

⁴ Muharman et al.

⁵ Teguh Syach Putra et al., "Desain Media Pembelajaran Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas X Di MAN Sibolga."

⁶ Alya Fitriani and Jasiah, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran SKI," *Sindoro Cendekia Pendidikan* 4, no. 4 (2024): 50–54, <https://doi.org/10.8734/CAUSA.v1i2.365>.

Media merupakan sebuah alat bantu yang digunakan pendidik dalam kegiatan pembelajaran dalam menyampaikan informasi di kelas⁷. Media pembelajaran ada karena digunakan untuk membantu siswa lebih memahami materi yang dipelajari, merangsang minat belajar pada siswa. Banyak jenis media yang dapat digunakan guru dikelas sebagai alat bantu. Para pendidik saat ini bebas menggunakan media jenis apapun dalam pembelajaran⁸. Disisilain, kemajuan teknologi menawarkan peluang besar untuk menciptakan inovasi media pembelajaran yang lebih efektif dan menarik. Saat ini, kemajuan teknologi tidak dapat dihambat atau dihentikan perkembangannya. Perkembangan teknologi yang merambah segala aspek kehidupan manusia turut mendorong dan memaksa dunia pendidikan untuk mengikuti arus kemajuan tersebut⁹. Maka dengan perkembangan ini, dibidang pendidikan dituntut untuk selalu berkembang dan berinovasi dalam memanfaatkan teknologi dengan sebaik mungkin¹⁰.

Dalam perkembangan teknologi yang terjadi saat ini, berdampak pada perkembangan globalisasi di berbagai segi di Indonesia. Salah satunya adalah segi perkembangan budaya asing yang mulai meraba Indonesia. Termasuk budaya memuji idola yang sekaraang ini disukai oleh banyak kalangan remaja seperti trend K-Pop dengan salah satu *merchandise* yang ditawarkan yakni *Photocard*¹¹. *Photocard* merupakan sebuah kartu yang didalamnya berisi foto atau gambar seorang idola yang dikagumi¹². *Photocard* ini berbentuk sebuah kartu yang berukuran kecil yang umumnya berukuran 8 x 12 cm. Banyak remaja yang tertarik dengan kartu berjenis ini, kartu bergambar ini diminati oleh banyak kalangan dan identik dengan

⁷ Lestari Hidayat, "Pengembangan Media Belajar IPA Materi Tata Surya Melalui Aplikasi Augmented Reality Untuk Peningkatan Motivasi Belajar Siswa SD Negeri Di Kecamatan Adiwerna Kabupaten Tegal," *Journal of Education Research* 5, no. 1 (2024): 781–94.

⁸ Hidayat.

⁹ Nurkholis Imam Ikhsan, Fahmi Irfani, and Ibdalsyah Ibdalsyah, "Efektivitas Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa Di MTs Badru Tamam," *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal* 4, no. 4 (2022): 899–917, <https://doi.org/10.47467/reslaj.v4i4.1006>.

¹⁰ Fitriani and Jasiah, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran SKI."

¹¹ Nur Safitri et al., "Efek Penyebaran Korean Wave (Hallyu) Di Indonesia Terhadap Perilaku Konsumtif Penggemarnya Perspektif Islam," *Da'watuna: Journal of Communication and Islamic Broadcasting* 4, no. 3 (2024): 906–12, <https://doi.org/10.47467/dawatuna.v4i3.743>.

¹² Safitri et al.

potret foto seorang artis. Dengan Salah satu media *Photocard* inilah yang membangun peneliti untuk berinovasi mengembangkan media kegemaran remaja digunakan dalam pembelajaran yang hal ini memiliki potensi besar untuk mengatasi permasalahan minat siswa dalam pembelajaran SKI yang dikolaborasikan dengan penggunaan teknologi *augmented reality* (AR).

Augmented reality memungkinkan siswa untuk mengalami pengalaman belajar yang interaktif dengan menggabungkan elemen visual, audio, dan teks secara *real-time*¹³. Dalam penelitian milik Pardomuan bahwa dalam penelitiannya menunjukkan adanya perkembangan dalam proses pembelajaran yang memudahkan pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran¹⁴.

AR sebagai teknologi masa kini yang interaktif akan memungkinkan siswa untuk mengakses informasi tambahan melalui visualisasi dimensi atau simulasi yang menarik, sehingga membantu mereka mempelajari materi dengan cara yang lebih mendalam¹⁵. Dalam penelitian ini, peneliti akan digabungkan dengan media *photocard*, dengan *augmented reality*.

(AR) dapat menghadirkan pengalaman belajar yang unik, di mana siswa tidak hanya membaca atau mendengar materi, tetapi juga “melihat” dan “memahami” konsep-konsep sejarah kebudayaan islam melalui interaksi langsung¹⁶. Namun, media pembelajaran berbasis *augmented reality* dalam SKI masih jarang dikembangkan dan digunakan, sehingga potensi penuh teknologi ini belum dapat dimanfaatkan. Selain itu, masih sedikit penelitian yang mengevaluasi media *photocard* berbasis *augmented reality* dalam meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran SKI di tingkat SMA. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian yang perlu diisi untuk menjawab tantangan pembelajaran SKI di era digital.

¹³ Gusti Nyoman Pardomuan and Ambar Sulistyowati, “Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) Untuk Pengenalan Musik Modern Jurusan Musik Gereja STAKPN Sentani,” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6 (2022): 9464–75.

¹⁴ Pardomuan and Sulistyowati.

¹⁵ Pardomuan and Sulistyowati.

¹⁶ Valentina Rossi Wibowo, Kharisma Eka Putri, and Bagus Amirul, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Materi Penggolongan Hewan Kelas V Sekolah Dasar,” *PTK: Jurnal Tindakan Kelas* 3, no. 1 (2022): 58–69.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran SKI berbasis *Photocard* dengan AR yang dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata dalam menciptakan pembelajaran SKI yang lebih menarik, inovatif, dan efektif bagi siswa SMA. Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran sejarah kebudayaan islam berbasis *augmented reality* sebagai solusi inovatif untuk meningkatkan pemahaman siswa. Diharapkan, penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan menjadi referensi bagi pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi lainnya.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *Photocard* dengan *augmented reality* untuk meningkatkan pemahaman siswa?
2. Apakah media pembelajaran SKI berbasis *Photocard* dengan *augmented reality* ini efektif meningkatkan pemahaman siswa?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk:

1. Mengembangkan media pembelajaran sejarah kebudayaan Islam berbasis *Photocard* dengan *augmented reality* (AR) yang interaktif dan inovatif untuk meningkatkan pemahaman siswa
2. Mengidentifikasi efektivitas penggunaan media berbasis *Photocard* dengan teknologi *augmented reality* dalam meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran sejarah kebudayaan Islam.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang akan dikembangkan adalah produk *photocard* berbasis *augmented reality* (AR). Maka, berikut adalah spesifikasi produk yang diharapkan dari pengembangan media pembelajaran SKI berbasis *Photocard* dengan *augmented reality* (AR):

1. Pengembangan media yang akan peneliti kembangkan dengan Format Media: Berupa *Photocard* berukuran praktis 8 x 12 cm dengan desain visual menarik. Setiap kartu dilengkapi dengan gambar atau ilustrasi yang relevan dengan materi SKI, seperti tokoh Islam, atau artefak budaya.
2. Komponen Teknologi: Menggunakan teknologi *augmented reality* (AR) yang dapat diakses melalui perangkat *smartphone* atau *gadget*. Memanfaatkan aplikasi pendukung AR yang dapat memindai barcode atau marker pada kartu untuk menampilkan konten interaktif, seperti model 3D, video, atau narasi suara. Pembuatan dari *Photocard* berbasis *augmented reality* (AR) menggunakan software aplikasi Canva dan *Assemblr*.
3. Konten Pembelajaran: Materi yang sesuai dengan kurikulum SKI SMA, meliputi peristiwa sejarah, tokoh-tokoh Islam Nusantara, dan peninggalan budaya Islam. Serta, informasi pada kartu berupa teks singkat yang mudah di pahami, dilengkapi dengan penjelasan interaktif melalui AR.
4. Interaktivitas: Menyediakan fitur interaktif seperti animasi, dan kuis sederhana yang muncul saat menggunakan AR. Dengan pengguna dapat melihat detail tambahan, seperti deskripsi tokoh, timeline sejarah, peninggalan tokoh.
5. Desain Pengguna: Mudah digunakan oleh siswa dengan panduan sederhana untuk mengakses fitur *augmented reality*. Serta, mendukung pengalaman belajar individu maupun kelompok, baik di kelas maupun di luar kelas.
6. Tujuan Pembelajaran: Meningkatkan pemahaman siswa melalui pendekatan visual dan interaktif, membantu siswa memahami materi SKI dengan lebih baik melalui pengalaman belajar yang mendalam dan kontekstual.
7. Kesesuaian Teknologi: Sistem AR *Barcode* yang kompatibel dengan sistem operasi Android dan iOS. Tidak membutuhkan

perangkat dengan spesifikasi tinggi, sehingga dapat diakses oleh siswa dengan perangkat standar.

8. Panduan teknis bagi guru dan siswa untuk memanfaatkan aplikasi AR secara optimal dalam proses pembelajaran.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini memiliki signifikansi sebagai berikut:

1. Menjawab kebutuhan akan metode pembelajaran sejarah kebudayaan Islam yang lebih relevan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan siswa di era digital.
2. Memberikan solusi atas rendahnya minat dan pemahaman siswa terhadap materi sejarah kebudayaan Islam dengan menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik.
3. Mendukung lembaga pendidikan dalam memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
4. Memberikan model pembelajaran inovatif yang dapat dijadikan referensi oleh pendidik lainnya dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi Penelitian:

Berikut merupakan asumsi yang mendasari pengembangan media *photocard* berbasis *augmented reality* (AR) dengan materi Sejarah Agama Islam, antara lain:

- a. Media pembelajaran berbasis *photocard* dengan AR akan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi SKI.
- b. Siswa memiliki akses ke perangkat *smartphone* atau tablet yang mendukung teknologi AR.
- c. Guru dan siswa mampu menggunakan media ini dengan bimbingan minimal, setelah diberikan panduan penggunaan.
- d. Kurikulum SKI yang digunakan di sekolah-sekolah sesuai dengan materi yang dirancang dalam media pembelajaran.

2. Keterbatasan Penelitian

- a. Subjek Penelitian: Penelitian ini hanya melibatkan siswa SMA di sekolah tertentu, sehingga hasilnya belum tentu dapat digeneralisasi untuk siswa di sekolah lain dengan kondisi berbeda.
- b. Keterbatasan Akses Internet: Aplikasi AR memerlukan koneksi internet untuk mengakses konten tertentu, yang mungkin menjadi kendala di wilayah dengan jaringan internet yang tidak stabil.
- c. Pengembangan Konten: Konten AR yang dikembangkan masih terbatas pada materi tertentu dan memerlukan waktu serta biaya untuk ekspansi ke materi lainnya.
- d. Validasi Produk: Validasi produk dilakukan dalam skala kecil dan mungkin belum mencakup uji coba pada berbagai kondisi pembelajaran di sekolah lain
- e. Uji coba dalam pengembangan media ini hanya digunakan di sekolah tertentu

G. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang menunjukkan adanya kemiripan dengan konteks pada penelitian ini yakni penelitian yang membahas tentang pengembangan media berbasis *augmented reality* (AR). Beberapa penelitian sebelumnya mungkin telah memperhatikan bagaimana teknologi yang digunakan sebagai media dalam pembelajaran sejarah berhasil dengan cukup baik dan efektif¹⁷ meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar¹⁸. Selain itu, banyak pula penelitian yang membahas tentang bagaimana tantangan yang dihadapi baik oleh pendidik maupun peserta

¹⁷ Irwan Wijaya Arianto, Awanis Hidayati, and Aditya Pratama, "Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Berbasis Android Materi Sistem Indra Pendengaran Pada Manusia," *JUWARA Jurnal Wawasan Dan Aksara* 3 (2023): 134–43.

¹⁸ Fitri Nurul'Ain Nordin et al., "AR-Learn Model : Model Pembinaan Aplikasi Pembelajaran Berteraskan Augmented Reality (AR) AR-Learn Model: Augmented Reality (AR) -Based Learning Application Development Model," *JURNAL SULTAN ALAUDDIN SULAIMAN SHAH* 9 (2022): 31–43.

didik¹⁹. Maka dengan beberapa komparasi jenis penelitian sebelumnya yang akan membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian ini.

Dengan menganalisis penelitian sebelumnya akan membantu peneliti dalam mengidentifikasi baik dari kesamaan maupun dari perbedaan dalam tantangan yang mungkin dapat terjadi, dari hal ini dapat dicari bagaimana solusi yang mungkin dapat melalui pengembangan media ini dalam konteks pembelajaran sejarah agama islam. Dengan melaksanakan komparasi dan telaah dari penelitian sebelumnya, maka peneliti akan mendapatkan wawasan lebih banyak dan bertambah tentang media dan pembelajaran terkait. Seperti dalam penelitian milik Baghiz Azhar dalam penelitiannya bahwa dalam pengembangan berbasis *augmented reality* sebagai alat yang digunakan dalam pembelajaran dimungkinkan dan memiliki peluang lebih banyak dalam memanfaatkan teknologi²⁰. Meskipun dalam penelitian Baghiz Azhar tidak berfokus pada siswa dikelas dan mata pembelajaran tertentu, namun pendapatnya dalam penelitian ini membuktikan bahwa dalam memanfaatkan teknologi dan dikolaborasikan dengan *augmented reality* akan menciptakan media dalam pembelajara lebih menarik, interaktif, dan inovatif²¹.

Selain itu, dalam penelitian milik Ema Sujar Wati bahwa dengan memanfaatkan teknologi *augmented reality* dalam pembelajaran akan meningkatkan hasil belajar siswa dan akan mengundang siswa agar terlibat kegiatan dalam pembelajaran²². Hal ini didukung dengan pendapat pada penelitian milik Icha Primadona bahwa dengan memanfaatkan teknologi berbasis *augmented reality* akan mengundang siswa lebih aktif dan

¹⁹ Saiful Anwar and Jasiah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran SKI," *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam* 3, no. 1 (2025): 355–73, <https://doi.org/10.61132/jbpai.v3i1.913>.

²⁰ Baghiz Azhar et al., "Pengembangan Augmented Reality Tingkat Pendidikan Dan Training Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Dalam Membuat Film," *JBPM: Jurnal Bidang Penelitian Multimedia* 1, no. 1 (2022): 29–34.

²¹ Azhar et al.

²² Ema Sujar Wati, Mursidah Rahmah, and Siti Nurlaela, "Upaya Peningkatan Hasil Belajar Dengan Menerapkan Model Project Based Learning Melalui Media Augmented Reality," *Nautical : Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 2, no. 2 (2023): 93–99.

interaktif dalam kegiatan pembelajaran dikelas²³. Dengan merancang media dalam pembelajaran dengan baik merupakan salah satu langkah yang strategis, sebab hal ini akan menghadirkan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa dalam belajar agar kegiatan dalam pembelajaran dapat berjalan dengan efektif secara menyeluruh²⁴. Hal ini dianggap penting sebab zaman yang terus bergeser dan berkembang menuju integrasi teknologi yang lebih canggih lagi.

Di era yang hampir semua bidang memanfaatkan teknologi dalam memenuhi perkembangan digital. Dengan mengintegrasikan teknologi dengan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan menawarkan banyak kelebihan *positive* yang akan didapat, menawarkan kemudahan, fleksibilitas, dan agar lebih relevan dengan zaman sekarang, terlebih hal ini akan memudahkan siswa dalam mengakses pengetahuan²⁵. Menurut Nasution dengan mengintegrasikan teknologi dalam kegiatan pembelajaran akan memudahkan siswa dalam mengakses berbagai sumber, informasi agama dengan cepat, dan tepat dan memudahkan siswa dalam memperdalam materi secara mandiri²⁶. Selain itu, nasution juga berpendapat bahwa dengan mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran akan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran baik dari segi keaktifan maupun dalam minat belajar²⁷.

Demikian dengan pendapat dari Saiful Anwar dan Jasiah bahwa untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan banyak strategi dan upaya lain salah satunya dengan memanfaatkan media dalam pembelajaran yang berbasis teknologi²⁸. Banyak cara yang bisa dilakukan dengan memanfaatkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran dengan mengembangkan dan memanfaatkan gamifikasi untuk

²³ Icha Primadona et al., "Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) Menggunakan Assemblr Edu Pada Mata Pelajaran Biologi Di MAN 4 Agam," *Education Achievement: Journal of Science and Research* 5, no. 3 (2024): 907–23.

²⁴ Primadona et al.

²⁵ Yusral Nasution, "Integrasi Teknologi Dalam Pembelajaran PAI," *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan (JITK)* 2, no. 2 (2024): 336–44.

²⁶ Nasution.

²⁷ Nasution.

²⁸ Anwar and Jasiah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran SKI."

menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan maka dari hal ini siswa akan tertarik untuk belajar lebih banyak dengan media yang menyenangkan²⁹.

Kehadiran teknologi dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam ini akan memperkaya pengalaman belajar yang lebih fleksibel dengan tidak lagi terbatas dari ruang kelas, namun dapat di akses dimana dan kapan saja, dikuatkan dengan pendapat milik Arianto bahwa melalui penerapan dari teknologi *augmented reality* dalam pembelajaran, siswa dapat lebih banyak terlibat dan aktif dalam proses belajar yang dijalankan mereka dengan memberikan pengalaman yang lebih aktif, dan interaktif dengan memungkinkan siswa untuk melihat dan merasakan materi yang di pelajari secara langsung³⁰.

Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu

NO	NAMA, TAHUN	PERBEDAAN	PERSAMAAN
1.	Baghiz Azhar, et all (2022), Pengembangan <i>Augmented Reality</i> Tingkat Pendidikan dan Training sebagai Media Pembelajaran Pengenalan dalam Membuat Film	<ul style="list-style-type: none"> - Penelitian ini berbeda sebab tidak fokus pada siswa SMAM dengan materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) - Penelitian Azhar et al. ditujukan untuk pelatihan pembuatan film sederhana dengan menggunakan objek 3D berbasis AR - Media yang digunakan berupa <i>Photocard</i> berbasis AR yang berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran SKI. Sedangkan media dalam penelitian Azhar et al. adalah aplikasi AR yang digunakan untuk menampilkan objek 3D 	<ul style="list-style-type: none"> - penelitian ini sama-sama memanfaatkan teknologi AR untuk menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif - Fokus utama penelitian ini adalah meningkatkan pemahaman dan keterlibatan pengguna terhadap materi yang diajarkan - Azhar et al. menggunakan marker atau penanda visual untuk memicu tampilan objek 3D, konsep yang juga diterapkan dalam <i>Photocard</i> pada penelitian ini

²⁹ Anwar and Jasiah.

³⁰ Arianto, Hidayati, and Pratama, "Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Berbasis Android Materi Sistem Indra Pendengaran Pada Manusia."

2.	Ema Sujar Wati, et all (2023) Upaya peningkatan hasil belajar dengan menerapkan model Project Based Learning melalui media <i>Augmented Reality</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Penelitian ini berbeda sebab tidak fokus pada siswa SMA dengan materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) - Penelitian ini berbeda metode penelitian yang digunakan, penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang menekankan pada proses perubahan selama pelaksanaan tindakan sampai terjadi keberhasilan atau bisa disebut juga sebagai penelitian tindakan kelas (PTK) 	<ul style="list-style-type: none"> - penelitian ini sama-sama memanfaatkan teknologi AR dalam pembelajaran - Fokus utama penelitian ini adalah meningkatkan pemahaman dan keterlibatan engguna terhadap materi yang diajarkan
3.	Icha Primadona, et all (2024) Perancangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Augmented Reality</i> (AR) Menggunakan <i>Assemblr Edu</i> Pada Mata Pelajaran Biologi Di MAN 4 Agam	<ul style="list-style-type: none"> - Penelitian ini fokus pada: Materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) untuk siswa SMA. Sedangkan, penelitian Primadona et al.: Materi Biologi (sistem pernapasan, ekskresi, koordinasi, dll.) untuk siswa MA - Penelitian ini menggunakan <i>Photocard</i> berbasis AR untuk pembelajaran, sementara itu penelitian milik Primadona et al. menggunakan platform <i>Assemblr Edu</i>, sebuah aplikasi khusus untuk pembuatan dan penyajian konten AR 	<ul style="list-style-type: none"> - Kedua penelitian sama-sama menggunakan teknologi AR sebagai media pembelajaran interaktif yang bertujuan untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa - menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D) - Keduanya berusaha mengatasi pembelajaran konvensional yang cenderung monoton dengan media digital berbasis AR untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif
4.	Yusral Nasution, (2024) Integrasi Teknologi Dalam Pembelajaran PAI	<ul style="list-style-type: none"> - Metode yang digunakan dalam penelitian berbeda, penelitian ini menggunakan metode studi pustaka dengan mengumpulkan data dan menganalisis literasi yang berkaitan dengan integrase teknologi dan sumber yang relevan 	<ul style="list-style-type: none"> - Sama-sama berupaya meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, baik dari segi keaktifan maupun minat belajar - Sama-sama menelaah dan mencari jalan keluar dalam permasalahan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran - Sama-sama mencari solusi dengan mengintegrasikan dengan teknologi yang ada saat ini
5.	Arianto, et all (2023) “Pengembangan Aplikasi <i>Augmented Reality</i> Berbasis Android Materi Sistem Indra Pendengaran Pada Manusia	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan media yang berbasis berbeda yakni media game menggunakan platform Educaplay yang dirancang sebagai permainan edukasi interaktif - Penelitian ini menggunakan teknologi AR untuk memvisualisasikan materi 	<ul style="list-style-type: none"> - Kedua penelitian bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dengan menggunakan media berbasis teknologi. - Sama-sama ingin mengatasi permasalahan rendahnya minat siswa terhadap

		sejarah dalam bentuk interaktif. Sedangkan penelitian anwar memanfaatkan gamifikasi untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui fitur-fitur permainan seperti kuis dan tantangan berbasis game	pelajaran SKI yang sering dianggap monoton - Sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif.
6	Anggun, et all (2024) Peran media <i>Augmented Reality</i> untuk meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran IPA materi rangkaian listrik	- Dalam penelitian ini menelaah dan mencari bagaimana peran dari AR dapat memberikan peningkatan pada pemahaman peserta didik dengan fokus materi sendiri adalah materi IPA rangkaian listrik agar materi lebih mudah dipahami oleh siswa	- Dalam hal ini memiliki persamaan dalam tujuan penelitian yakni untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam materi pembelajaran. Selain itu hal ini juga sama bahwa fungsi dari adanya penggunaan media ini akan lebih memudahkan guru dalam proses pembelajaran, dan dengan media inilah yang dapat membangun perspektif siswa lebih abstrak dan lebih nyata
7	Carolina, (2023) <i>Augmented Reality</i> sebagai Media Pembelajaran Interaktif 3D untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Digital Native	- Dalam penelitian ini, memiliki tujuan utama yakni untuk mendeskripsikan bagaimana penggunaan dari AR sebagai media pembelajaran 3D akankah memiliki dampak pada peningkatan motivasi belajar siswa digital native. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan beberapa tahap. Dan hasil dalam penelitian ini membuktikan bahwa motivasi belajar siswa meningkat sekitar 65% ketika diterapkan media ini, maka penelitian ini dapat dinyatakan berhasil.	- Penelitian ini memiliki persamaan yakni dalam fokus media yang digunakan adalah dengan memanfaatkan teknologi fitur <i>Augmented Reality</i> sebagai bahan dasar media yang dalam pembelajaran siswa dikelas. Dan menyesuaikan dengan kebutuhan siswa.