

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SKI BERBASIS
AUGMENTED REALITY PADA MATERI WALISONGO UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS XI
DI MAN 1 KOTA KEDIRI**

SKRIPSI



OLEH

ASNALANA NURUSSUFİYAH

NIM. 22201070

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYEKH WASIL KEDIRI**

2026

HALAMAN JUDUL

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SKI BERBASIS
AUGMENTED REALITY PADA MATERI WALISONGO UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS XI
DI MAN 1 KOTA KEDIRI**

SKRIPSI

Diajukan kepada

Universitas Islam Negeri Syekh Wasil Kediri

untuk memenuhi salah satu persyaratan

dalam menyelesaikan program Sarjana Pendidikan

OLEH

ASNALANA NURUSSUFIYAH

NIM. 22201070

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYEKH WASIL KEDIRI**

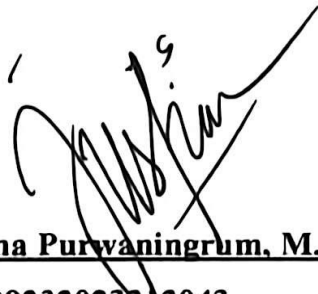
2026

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh Asnalana Nurussufiyah ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

Kediri, 04 Juni 2026

Dosen Pembimbing I



Dr. Septiana Purwaningrum, M.Pd.I

NIP. 198709232023202043

Dosen Pembimbing II



Novi Rosita Rahmawati, M.Pd.

NIP. 199211092018012001

HALAMAN PENGESAHAN

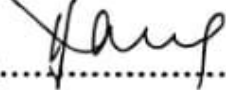


PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SKI BERBASIS
AUGMENTED REALITY PADA MATERI WALISONGO UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK
KELAS XI DI MAN 1 KOTA KEDIRI

ASNALANA NURUSSUFTYAH

NIM. 22201070

Telah diujikan di depan Sidang Munaqosah Universitas Negeri Islam (UIN)
Syekh Wasil Kediri pada tanggal 23 Juni 2026

Tim Penguji,

1. Penguji Utama
Dr. Hj. Mu'awanah, M.Pd.
NIP. 196806041998032001

(.....)
2. Penguji I
Dr. Septiana Purwaningrum, M.Pd.I
NIP. 198709232023212043

(.....)
3. Penguji II
Novi Rosita Rahmawati, M.Pd.
NIP. 199211092018012001

(.....)

Kediri, 23 Juni 2026

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Universitas Islam Negeri Syekh Wasil Kediri,



Prof. Dr. Hj. Munifah, M.Pd.
NIP. 197604121994032006

HALAMAN MOTTO

"المُحَافَظَةُ عَلَى الْقَدِيمِ الصَّالِحِ وَالْأَخْذُ بِالْجَدِيدِ الْأَصْلِحِ"

(Memelihara tradisi lama yang baik dan mengambil inovasi baru yang lebih baik).

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Asnalana Nurussufiyah

NIM : 22201070

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis yang berjudul: “Pengembangan Media Pembelajaran SKI Berbasis *Augmented Reality* pada Materi Walisongo untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XI di MAN 1 Kota Kediri” adalah hasil karya saya dan bukan plagiasi baik sebagian atau seluruhnya. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil dari plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut dengan ketentuan yang berlaku.

Kediri, 29 Mei 2026



Asnalana Nurussufiyah

ABSTRAK

Nurussufiyah, Asnalana. Dosen Pembimbing Dr. Septiana Purwaningrum, M.Pd.I. dan Novi Rosita Rahmawati, M.Pd. *Pengembangan Media Pembelajaran SKI Berbasis Augmented Reality pada Materi Walisongo untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XI di MAN 1 Kota Kediri*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Syekh Wasil Kediri, 2026.

Kata Kunci: *Augmented Reality*, Media Pembelajaran, Motivasi Belajar, Walisongo, SKI.

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) sering menghadapi problematika seperti kesulitan peserta didik dalam memahami konsep abstrak, kurangnya keterkaitan antarperistiwa sejarah, serta rendahnya motivasi belajar akibat pembelajaran yang monoton dan kurang interaktif. Kondisi ini ditemukan di MAN 1 Kota Kediri, di mana peserta didik menunjukkan gejala kebosanan dan kurangnya minat selama pembelajaran SKI berlangsung. Tujuan dari penelitian ini adalah: 1) Untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis AR pada materi Walisongo di kelas XI MAN 1 Kota Kediri; 2) Untuk mengukur kelayakan media pembelajaran berbasis AR pada materi Walisongo di kelas XI MAN 1 Kota Kediri; dan 3) Untuk menganalisis peningkatan motivasi belajar peserta didik dari pengembangan media pembelajaran berbasis AR pada materi Walisongo di kelas XI MAN 1 Kota Kediri.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahap, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas XI MAN 1 Kota Kediri dengan dua tahap uji coba, yakni uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Instrumen yang digunakan meliputi lembar validasi ahli materi, ahli media, serta angket respons peserta didik dan angket motivasi belajar.

Hasil penelitian dan pengembangan menunjukkan bahwa: 1) Media pembelajaran SKI berbasis AR dikembangkan menggunakan model ADDIE dan mengintegrasikan beberapa fitur seperti materi bacaan, objek 3D AR, video terkait materi, serta kuis dengan *leaderboard* dalam satu platform *Google Sites*; 2) Media dinyatakan layak digunakan dengan penilaian ahli materi sebesar 88% dan 94% dengan kategori sangat layak, ahli media memperoleh 96% dengan kategori sangat layak, angket respon peserta didik pada uji coba kelompok kecil sebesar 83,2% dengan kategori sangat layak dan kelompok besar sebesar 78,75% dengan kategori layak; dan 3) Adapun setelah diterapkannya media pembelajaran motivasi belajar peserta didik mengalami peningkatan dari 69,4% menjadi 79,2% dengan nilai N-Gain Score sebesar 0,32 yang termasuk dalam kategori sedang.

ABSTRACT

Nurussufiyah, Asnalana. Supervisor Dr. Septiana Purwaningrum, M.Pd.I. and Novi Rosita Rahmawati, M.Pd. *Development of Augmented Reality-Based SKI Learning Media on Walisongo Material to Increase Learning Motivation for Class XI Students at MAN 1 Kediri City*. Thesis, Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, UIN Syekh Wasil Kediri, 2026.

Keywords: *Augmented Reality*, Learning Media, Learning Motivation, Walisongo, SKI.

Learning the History of Islamic Culture (SKI) often faces problems such as students' difficulties in understanding abstract concepts, lack of connection between historical events, and low learning motivation due to monotonous and less interactive learning. This condition was found in MAN 1 Kediri City, where students showed symptoms of boredom and lack of interest during SKI learning. The objectives of this research are: 1) To develop AR-based learning media on Walisongo material in class XI MAN 1 Kediri City; 2) To measure the feasibility of AR-based learning media in Walisongo material in class XI MAN 1 Kediri City; and 3) To analyze the increase in students' learning motivation from the development of AR-based learning media on Walisongo material in class XI MAN 1 Kediri City.

This research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model which includes five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects were students of class XI MAN 1 Kediri City with two trial stages, namely small group trials and large group trials. The instruments used include validation sheets from material experts, media experts, as well as student response questionnaires and learning motivation questionnaires.

The research and development results show that: 1) AR-based SKI learning media was developed using the ADDIE model and integrates several features such as reading material, 3D AR objects, videos related to the material, and kuiszes with leaderboards in one Google Sites platform; 2) The media was declared suitable for use with material expert assessments of 88% and 94% in the very appropriate category, media experts obtained 96% in the very appropriate category, student response questionnaires in small group trials were 83.2% in the very appropriate category and large groups were 78.75% in the appropriate category; and 3) Meanwhile, after implementing the learning media, students' learning motivation increased from 69.4% to 79.2% with an N-Gain Score of 0.32 which is included in the medium category.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT. yang telah memberikan nikmat, rahmat, dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada baginda nabi Muhammad SAW. yang telah menuntun umatnya keluar dari zaman jahiliyah menuju zaman yang terang benderang. Skripsi ini membahas tentang pengembangan media pembelajaran SKI berbasis *Augmented Reality* pada materi Walisongo untuk meningkatkan motivasi belajar.

Penulis menyampaikan banyak terimakasih kepada berbagai pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Ucapan terimakasih penulis sampaikan terutama kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. H. Wahidul Anam, M.Ag., selaku rektor UIN Syekh Wasil Kediri
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Munifah, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Wasil Kediri
3. Ibu Dr. Nila Lukmatus Syahidah, M.Pd.I., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam
4. Ibu Dr. Septiana Purwaningrum, M.Pd.I., selaku dosen pembimbing I dan Ibu Novi Rosita Rahmawati, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang senantiasa tulus dan sabar memberikan bimbingan, arahan serta motivasi kepada penulis untuk menuntaskan skripsi ini hingga akhir.

5. Bapak Moh. Juri dan Ibu Nurul Jannah selaku kedua orang tua penulis, serta seluruh keluarga penulis. Atas ridho, do'a, dukungan dan motivasinya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini hingga akhir.
6. Abah Dr. KH. Achmad Kirom selaku pengasuh pesantren pelajar Al-Fath Rejomulyo Kota Kediri
7. Keluarga besar MAN 1 Kota Kediri yang telah memberi kesempatan, waktu serta tempat untuk dapat dilaksanakannya uji coba media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini.
8. Siti Nur Insiroh, Trian Faizah, Ismatul Luthfiyah, Dessy Fitriana, Imelda Putri, Fathiya Ruhannisa' serta teman-teman seperjuangan penulis yang mendukung dan membantu penulis dalam melewati kesulitan selama menyelesaikan skripsi ini.

Penulis hanya dapat mendo'akan kepada pihak yang bersangkutan supaya senantiasa dalam lindungan serta ridho Allah SWT. Penulis berharap semoga karya tulis ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun pembaca.

Kediri, 30 Mei 2026

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	10
C. Tujuan Penelitian	10
D. Manfaat Penelitian.....	11
E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	12
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian	12
G. Penelitian Terdahulu.....	13
BAB II.....	19
KAJIAN TEORI	19
A. Media Pembelajaran	19

B. <i>Augmented Reality</i> (AR).....	30
C. Materi Walisongo dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)...	39
D. Motivasi Belajar	48
BAB III	54
METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	54
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	54
B. Model dan Prosedur Pengembangan	55
C. Subyek uji coba.....	60
D. Jenis data	61
E. Instrumen pengumpulan data	62
F. Teknik analisis data.....	67
BAB IV	70
HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	70
A. Penyajian Data Uji Coba	70
B. Analisis Data.....	85
C. Revisi Produk.....	93
BAB V.....	98
PEMBAHASAN	98
A. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis AR pada Materi Walisongo di kelas XI MAN 1 Kota Kediri.....	98
B. Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis AR pada Materi Walisongo di kelas XI MAN 1 Kota Kediri.....	101
C. Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik dari Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis AR pada Materi Walisongo di kelas XI MAN 1 Kota Kediri	104
BAB VI	107

PENUTUP.....	107
A. Simpulan.....	107
B. Saran	108
DAFTAR PUSTAKA	111

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi	64
Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Media.....	64
Tabel 3.3 Kisi-kisi Aspek Angket Motivasi Belajar	65
Tabel 3.4 Persentase Pencapaian Skor	68
Tabel 3.5 Kategori Motivasi Belajar.....	68
Tabel 3.6 Interpretasi Kategori Motivasi Belajar.....	69
Tabel 3.7 Interpretasi Kategori Motivasi Belajar.....	70
Tabel 4.1 Data Kuantitatif Validasi Ahli Materi (Dosen).....	79
Tabel 4.2 Data Kuantitatif Validasi Ahli Materi (Guru Mapel).....	80
Tabel 4.3 Data Kualitatif Validasi Ahli Materi.....	80
Tabel 4.4 Data Kuantitatif Validasi Ahli Media	81
Tabel 4.5 Data Kualitatif Validasi Ahli Media	81
Tabel 4.6 Data Kuantitatif Uji Coba Kelompok Kecil.....	82
Tabel 4.7 Data Kualitatif Uji Coba Kelompok Kecil.....	82
Tabel 4.8 Data Kuantitatif Uji Coba Kelompok Besar	83
Tabel 4.9 Data Kualitatif Uji Coba Kelompok Besar	83
Tabel 4.10 Data Validasi Ahli Materi	86
Tabel 4.11 Data Validasi Ahli Media	87
Tabel 4.12 Data Nilai Kelayakan Media Uji Coba Kelompok Kecil.....	88
Tabel 4.13 Data Nilai Kelayakan Media Uji Coba Kelompok Besar	89
Tabel 4.14 Perolehan Nilai Angket Peserta Didik Sebelum Penggunaan Media .	90
Tabel 4.15 Perolehan Nilai Angket Peserta Didik Setelah Penggunaan Media....	91
Tabel 4.16 Hasil Revisi Produk Oleh Ahli Materi dan Media.....	94

Tabel 4.17 Tampilan Hasil Revisi Produk	95
---	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Skema Model ADDIE	55
Gambar 3.2 <i>Storyboard</i> Tampilan Menu	57
Gambar 3.3 <i>Storyboard</i> Tampilan Ruang Tokoh pada Menu Materi	58
Gambar 3.4 <i>Storyboard</i> Tampilan Halaman Isi Konten pada Menu Materi.....	58
Gambar 4.1 Tampilan Halaman Sampul Media Pembelajaran Berbasis AR.....	73
Gambar 4.2 Tampilan Halaman Beranda Media Pembelajaran Berbasis AR	74
Gambar 4.3 Tampilan Halaman CP dan TP.....	74
Gambar 4.4 Halaman Petunjuk Penggunaan.....	75
Gambar 4.5 Halaman Materi (Apersepsi)	75
Gambar 4.6 Halaman Materi (Ruang Tokoh)	76
Gambar 4.7 Tampilan Halaman Materi (Biografi, strategi dan peran dakwah)....	76
Gambar 4.8 Tampilan AR Salah Satu Peninggalan Sejarah tokoh Walisongo.....	77
Gambar 4.9 Tampilan Link Video Youtube	77
Gambar 4.10 Tampilan Kuis Wordwall	78
Gambar 4.11 Tampilan Menu Profil Pengembang	78
Gambar 4.12 Grafik Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik	93
Gambar 4.12 Barcode <i>Media Pembelajaran Berbasis AR</i>	96

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian	115
Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian	116
Lampiran 3 Lembar Validasi Ahli Materi.....	117
Lampiran 4 Lembar Validasi Ahli Media.....	121
Lampiran 5 Lembar Angket Respon Peserta Didik	123
Lampiran 6 Lembar Angket Motivasi Belajar Peserta Didik.....	125
Lampiran 7 Dokumentasi Kegiatan	127
Lampiran 8 Riwayat Hidup Penulis	129