

Penerapan Media *Augmented Reality* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IV Di SDN 147 Wonorejo Kabupaten Luwu Timur

Muhammad Rezky Tasyrif
Universitas Islam Negeri Palopo
E-Mail: muhammadrezky186@gmail.com

Abstract

This thesis discusses the application of Augmented Reality media to improve student learning outcomes in Islamic religious education for fourth-grade students at SDN 147 Wonorejo Luwu Timur. The study aims to determine the improvement in student learning outcomes through the application of Augmented Reality media in Islamic education lessons for fourth-grade students at SDN 147 Wonorejo Luwu Timur. This research is a Classroom Action Research (CAR) study using the Kemmis and McTaggart model, conducted in two cycles. The research subjects consisted of 19 fourth-grade students at SDN 147 Wonorejo Luwu Timur. The data collection techniques used included observation, tests, and documentation. The data obtained were analyzed in terms of learning outcomes and learning activities. The results of the study showed that augmented reality media were effective in improving student learning outcomes between cycles. In the pre-cycle, the average learning outcome score was 66.84 with a completion rate of 26.31%. In Cycle I, the average score increased to 75.78 with a completion rate of 57.89%, and in Cycle II, the average score reached 81.57 with a completion rate of 100%. Thus, augmented reality media is highly effective in improving student learning outcomes at SDN 147 Wonorejo Luwu Timur.

Keywords: *Augmented Reality Media; Learning Outcomes; Islamic Religious Education*

Abstrak

Skripsi ini membahas tentang penerapan media *Augmented Reality* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama

Islam kelas IV SDN 147 Wonorejo Luwu Timur. Penelitian bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik melalui penerapan media *Augmented Reality* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam kelas IV di SDN 147 Wonorejo Luwu Timur. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan Mc Taggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian terdiri 19 peserta didik kelas IV SDN 147 Wonorejo Luwu Timur. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, tes dan dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis secara hasil belajar dan aktivitas belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *augmented reality* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik antar siklus. Pada pra siklus nilai rata-rata hasil belajar peserta didik diperoleh 66,84 dengan ketuntasan 26,31%. Pada siklus I terjadi peningkatan rata-rata menjadi 75,78 dengan ketuntasan 57,89% dan pada siklus II terjadi peningkatan rata-rata mencapai 81,57 dengan ketuntasan 100%. Dengan demikian, media *augmented reality* sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di SDN 147 Wonorejo Luwu Timur.

Kata Kunci: Media *Augmented Reality*; Hasil Belajar; Pendidikan Agama Islam

1. Pendahuluan

Keterlaksanaan pembelajaran merupakan hasil interaksi komponen-komponen dan ciri-ciri khas yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penekanan pada pembelajaran yang mengarah pada pengetahuan dan keterampilan yang bertujuan untuk berkembang secara spiritual dan sosial, keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang memiliki etika luhur, kebugaran, pengetahuan, dan keahlian. kreatif dan mandiri. Tujuannya adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik serta bertanggung jawablah atas pembelajaran anda sendiri.

Peran guru mengacu pada bagaimana guru dapat memahami dan menentukan batasan-batasan yang harus dihormati peserta didik ketika mengorganisasikan dan mengkomunikasikan materi serta melaksanakan proses pembelajaran. Sebagai guru profesional, guru harus mempunyai informasi yang cukup mengenai perkembangan kognitif peserta didiknya. Konfigurasi ini memungkinkan guru untuk menyesuaikan proses pembelajaran dengan kemampuan berpikir peserta didiknya. Media adalah alat untuk menyampaikan pesan, dan dalam konteks pembelajaran disebut sebagai media pendidikan.

Penggunaan media sangat penting dan tanpanya, koordinasi kegiatan pembelajaran akan sulit terwujud. Media memiliki fleksibilitas yang memungkinkannya digunakan untuk semua tingkatan peserta didik dan segala jenis pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mendorong peserta didik untuk mengambil tanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri dan mempertimbangkan dampak jangka panjang dari proses belajar. Memanfaatkan media pembelajaran memegang peranan krusial dalam meningkatkan prestasi akademis peserta didik dan mendorong motivasi belajar mereka. Hal ini karena media pembelajaran menjadi pondasi penting dalam mengembangkan pengetahuan, terutama bagi peserta didik yang tengah menempuh proses pembelajaran.

Hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh peserta didik setelah ia mengikuti kegiatan belajar. Hasil yang dicapai oleh peserta didik tersebut bisa berupa kemampuan-kemampuan, baik yang berkenaan dengan aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajar. Selain itu, hasil belajar juga dapat diartikan sebagai hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar.

Berdasarkan hasil observasi awal tanggal 20 September 2024 peneliti di SDN 147 Wonorejo Kabupaten Luwu Timur, peserta didik kelas IV mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran pendidikan agama Islam. Hal ini terlihat dari masih adanya peserta didik yang berprestasi di bawah KKTP yang ditentukan. Nilai kelulusan minimal mata pelajaran pendidikan agama Islam adalah 75. Peneliti menemukan 10 dari 19 peserta didik atau 53% peserta didik mendapat nilai dibawah KKTP. Hal ini mempengaruhi kemampuan pemahaman peserta didik. Peneliti menunjukkan masalah lainnya yaitu lebih sedikit peserta didik yang berpartisipasi dalam kegiatan proses belajar.

Dari permasalahan ini peneliti menawarkan sebuah solusi melalui penerapan media *augmented reality*. *Augmented reality* (AR) merupakan sebuah teknologi yang menggabungkan elemen-elemen dunia nyata dengan objek-objek virtual yang dihasilkan komputer. Teknologi ini memungkinkan pengguna untuk melihat dan

berinteraksi dengan informasi digital dalam konteks lingkungan fisik mereka. Dengan menggunakan perangkat seperti smartphone atau kacamata khusus, pengguna dapat melihat objek 3D, video, dan data lainnya yang ditampilkan secara real-time di atas objek dunia nyata. AR tidak hanya memberikan pengalaman visual yang lebih kaya, tetapi juga memungkinkan pengguna untuk belajar, bekerja, dan bermain dengan cara yang lebih interaktif dan intuitif

Sebelumnya peneliti pernah mencoba menggunakan media ini dan hasilnya memuaskan, serta peneliti juga telah menelusuri hasil riset, beberapa peneliti temukan bahwa media *augmented reality* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik diantara salah satu penelitian yang dilakukan Madella Devitri dkk, dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media *Augmented Reality* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VIII MTSN 1 Solok Selatan” Berdasarkan output “Test Statistics” diketahui Asymp.Sig(2-tailed) bernilai 0,001. Dasar pengambilan Keputusan pada uji Wilcoxon jika nilai Asymp.Sig < 0,05 maka hipotesis diterima, jika nilai Asymp.Sig 0,05 maka hipotesis ditolak. Hasil analisis menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media *Augmented Reality* terhadap hasil belajar peserta didik serta media tersebut efektif digunakan dalam pembelajaran. Hasil belajar peserta didik kelas VIII mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam diterapkan pada kelas VIII 4 sebagai kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata lebih tinggi yaitu 86,37 sedangkan nilai rata-rata yang diperoleh pada kelas VIII 3 sebagai kelas kontrol lebih rendah dengan rata-rata 82,89.

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil dari penerapan media *augmented reality* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV di SDN 147 Wonorejo Kabupaten Luwu Timur.

2. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan yaitu, penelitian tindakan kelas. peningkatan hasil belajar adalah tujuan utama dari penelitian, pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di kelas IV SDN 147 Wonorejo Kabupaten Luwu Timur, pada penelitian ini peneliti

terlibat langsung dalam seluruh proses penelitian. Subjek penelitian adalah pihak-pihak yang dijadikan objek dalam sebuah penelitian, dalam penelitian tindakan kelas ini yang menjadi subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas IV SDN 147 Wonorejo Kabupaten Luwu Timur sebanyak 19 orang.

Pelaksanaan penelitian ini berlangsung selama satu bulan (Februari-Maret). Dengan alokasi waktu dua bulan, diharapkan penelitian ini dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan dengan hasil yang optimal. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN 147 Wonorejo Kabupaten Luwu Timur yang beralamatkan di Desa Wonorejo, Kec. Mangkutana, Kab. Luwu Timur, Sulawesi Selatan.

Penelitian direncanakan terdiri dua siklus dimana pada siklus I dilaksanakan 2 kali pertemuan dan siklus II dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan. Pada setiap siklus terdiri dari beberapa tahap sesuai dengan tahapan-tahapan pada penelitian tindakan kelas, kecuali pada siklus II dilakukan perbaikan-perbaikan sesuai dengan hasil refleksi pada siklus I. Sasaran penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN 147 Wonorejo Kabupaten Luwu Timur untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran pendidikan agama Islam melalui penerapan media *augmented reality*.

Penelitian ini menggunakan 3 instrumen pengumpulan data yaitu observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan dua cara yaitu:

1. Hasil Belajar

Tes hasil belajar digunakan karena merupakan alat yang efektif untuk mengukur kemampuan, pengetahuan, atau keterampilan seseorang secara sistematis dan objektif. Untuk analisis tingkat keberhasilan atau persentase ketuntasan belajar peserta didik setelah proses pembelajaran berlangsung pada tiap siklusnya dapat dilakukan berupa soal tes tertulis pada setiap akhir siklus. Ketuntasan ditandai dengan tercapainya kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) 75. Nilai tes hasil belajar dihitung menggunakan rumus statistika sederhana.

- a. Rumus menghitung hasil belajar

$$\text{Nilai} = \frac{J \times S}{T} \times 100$$

Keterangan:

Nilai = Skor akhir yang akan didapat peserta (dalam skala 0–100)

J = Jumlah soal yang dijawab **benar**

S = **Skor per soal benar** (untuk 10 soal, biasanya 1)

T = **Total skor maksimal** (jumlah soal × skor per soal = 10 × 1 = 10)

100 = Skala penilaian standar (dikonversi ke skala 0–100)

b. Rubrik penilaian tes soal pilihan ganda

Tabel 1 Rubrik Penilaian

No	Kriteria Penilaian	Bobot Skor
1	Jawaban Benar	1
2	Jawaban Salah	0

c. Rumus menghitung rata-rata

$$x = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan:

X : Nilai rata-rata

$\sum x_i$: Jumlah nilai tes peserta didik

n : Jumlah peserta didik yang mengikuti tes

d. Rumus menghitung persentase

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100 \%$$

n

Keterangan:

P : Persentase ketuntasan peserta didik

$\sum x$: Jumlah nilai peserta didik

n : Banyak peserta didik

2. Aktivitas Belajar

Data hasil observasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung dianalisis dan dideskripsikan. Untuk mengetahui persentase aktivitas belajar selama proses pembelajaran digunakan analisis persentase dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase aktivitas belajar

F = Skor yang diperoleh

N = Nilai maksimal

3. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Kondisi Awal

Sebelum melaksanakan penelitian dengan penerapan media *augmented reality* maka terlebih dahulu peneliti memberikan tes kemampuan awal peserta didik. Tes kemampuan awal peserta didik diberikan pada pertemuan pertama yang dilakukan pada hari Senin 17 Februari 2025. Tes ini berupa soal pilihan ganda 10 nomor. Nilai hasil belajar yang diperoleh peserta didik digunakan sebagai perbandingan hasil belajar pra siklus, siklus I, dan siklus II.

Adapun data hasil nilai tes pra siklus peserta didik sebelum menerapkan media *augmented reality* yaitu tercantum pada tabel 2 berikut:

Tabel 2 Hasil Nilai Tes Pra Siklus

No	Nama Peserta Didik	Nilai	Keterangan
1	Adzkia Samha Saufa	60	Tidak Tuntas
2	Aliya Almaahira	60	Tidak Tuntas
3	Andi Satria S.	70	Tidak Tuntas
4	Anisa Sabrina	80	Tuntas
5	Anjas Tri Wiguna	70	Tidak Tuntas
6	Arsyilah Yasni P.	70	Tidak Tuntas
7	Daffa Ibnu Hafid	80	Tuntas
8	Faris Naufal	50	Tidak Tuntas
9	Muh.Raif Anaqi	50	Tidak Tuntas

Penerapan Media Augmented Reality Untuk Meningkatkan Hasil Belajar
Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IV Di SDN
147 Wonorejo Kabupaten Luwu Timur

10	Muh.Anugrah Agus	50	Tidak Tuntas
11	Muh.Daffa Pratama I	80	Tuntas
12	Muhammad Al-Faiz	60	Tidak Tuntas
13	Muhammad Alif Fhurqan	70	Tidak Tuntas
14	Nada Arsyifa Salsabila	80	Tuntas
15	Nasrun Ilham Ramadhan	70	Tidak Tuntas
16	Nurfahmi Alike Risky	60	Tidak Tuntas
17	Syafiiqah Khairyah	60	Tidak Tuntas
18	Vicky Aditya Rahman	70	Tidak Tuntas
19	Zalfa Athifah Adri	80	Tuntas
Jumlah		1270	
Rata-Rata		66,84	

Dari tabel 2 hasil nilai tes pra siklus pada peserta didik kelas IV SDN 147 Wonorejo diperoleh nilai rata-rata 66,84. Apabila nilai tes pra siklus peserta didik dikelompokkan dalam lima kategori dapat dilihat pada tabel 3 berikut:

Tabel 3 Kategori Nilai Pra Siklus

No	Tingkat Keberhasilan	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	80%-100%	Baik Sekali	5	26,31%
2	66%-79%	Baik	6	31,57%
3	56%-65%	Cukup Baik	5	26,31%
4	40%-55%	Kurang	3	15,78%
5	<40%	Kurang Sekali		

Penerapan Media Augmented Reality Untuk Meningkatkan Hasil Belajar
Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IV Di SDN
147 Wonorejo Kabupaten Luwu Timur

Jumlah	19	100%
--------	----	------

Berdasarkan tabel 3 dapat diketahui bahwa dari 19 peserta didik yang menjadi sampel, terdapat 5 peserta didik yang mendapatkan nilai termasuk kategori baik sekali dengan persentase 26,31%, 6 peserta didik mendapatkan nilai dalam kategori baik dengan persentase 31,57%, 5 peserta didik mendapatkan nilai dalam kategori cukup baik dengan persentase 26,31%, 3 peserta didik mendapatkan nilai dalam kategori kurang baik dengan persentase 15,78%.

Ketuntasan hasil belajar peserta didik pra siklus yaitu terdapat 5 peserta didik tuntas atau memperoleh nilai yang mencapai nilai KKTP dengan persentase 26,31% dan 14 peserta didik tidak tuntas atau memperoleh nilai yang belum mencapai KKTP dengan persentase 73,68%. Adapun ketuntasan hasil belajar pra siklus dapat dilihat pada tabel 4 berikut:

Tabel 4 Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Pra Siklus

Daya Serap Peserta Didik	Kategori	Frekuensi	Persentase
75-100	Tuntas	5	26,31%
0-74	Tidak Tuntas	14	73,68%
Jumlah		19	100%

2. Siklus I

Siklus I dilaksanakan dalam dua pertemuan yang bertujuan untuk mengukur hasil belajar peserta didik, berikut adalah tahapan-tahapan yang dilalui dalam siklus I:

a. Perencanaan

Perencanaan penelitian pada siklus I dengan media *augmented reality* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di kelas IV SDN 147 Wonorejo adalah sebagai berikut:

- 1) Membuat modul ajar tentang materi yang diajarkan.
- 2) Menyiapkan lembar observasi guru dan peserta didik.
- 3) Mempersiapkan fasilitas yang digunakan pada proses pembelajaran dalam menerapkan media *augmented reality*.
- 4) Menyusun alat evaluasi pembelajaran.

b. Tindakan

- 1) Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa bersama.
- 2) Guru memberikan pengantar sebelum masuk pada inti materi.
- 3) Guru menjelaskan materi kepada peserta didik.
- 4) Guru menjelaskan langkah-langkah penggunaan media *augmented reality*.
- 5) Guru memanggil satu-persatu peserta didik melalui absen kelas untuk maju ke depan.
- 6) Peserta didik men-scan marker dengan menggunakan gadget yang telah disediakan.
- 7) Guru memberikan waktu kepada peserta didik 10 menit setiap materi ajar yang telah muncul pada gadget.
- 8) Peserta didik mempresentasikan hasil belajar dari materi yang telah dipelajari selama 5 menit.

c. Pengamatan

Peneliti mengamati setiap aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik selama proses pembelajaran, dengan data yang diperoleh melalui lembar observasi yang dibagikan.

- 1) Hasil lembar observasi guru siklus I

Tabel 5 Hasil Lembar Observasi Guru Siklus I

No	Aspek Yang di Amati	Pertemuan Siklus I			
		P I	Ket	P II	Ket
1	Pembukaan	75%	Cukup	83,33%	Baik
2	Inti	37,5%	Kurang	81,25%	Baik
3	Penutup	75 %	Cukup	93,75%	Sangat Baik

Keterangan:

- 1 :Kurang Baik (0%-60%)
- 2 :Cukup Baik (70%-79%)
- 3 :Baik (80%-89%)
- 4 :Sangat Baik (90%-100%)

Berdasarkan tabel hasil lembar observasi guru pada siklus I, terlihat bahwa pada pertemuan pertama, aspek pembukaan pembelajaran mendapat penilaian

cukup baik dengan persentase 75%. Namun, pada pertemuan kedua, terjadi peningkatan yang menjadi 83,33%, dengan kategori baik.

Sementara itu, pada aspek inti pembelajaran, pertemuan pertama juga dinilai kurang baik dengan persentase 37,5%, menunjukkan bahwa aktivitas inti belum berjalan optimal. Namun, pada pertemuan kedua, terjadi peningkatan signifikan menjadi baik dengan persentase 81,25%. Peningkatan ini mencerminkan adanya upaya perbaikan dalam media pembelajaran yang diterapkan.

Pada pertemuan pertama, bagian penutup memperoleh penilaian cukup baik dengan persentase 75%. Sementara itu, pada pertemuan kedua, aspek penutup mengalami peningkatan menjadi sangat baik dengan persentase 93,75%. Secara keseluruhan, hasil observasi pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan kualitas pembelajaran dari pertemuan I ke pertemuan II. Hal ini membuktikan bahwa tindakan yang diterapkan dalam siklus I berdampak positif terhadap proses pembelajaran.

2) Hasil lembar observasi peserta didik siklus I

Tabel 6 Hasil Lembar Observasi Peserta didik Siklus I

No	Aspek Yang di Amati	Pertemuan Siklus I			
		PI	Ket	P II	Ket
1	Pembukaan	75%	Cukup	91,66%	Sangat Baik
2	Inti	43,75%	Kurang	81,25%	Baik
3	Penutup	75 %	Cukup	93,75%	Sangat Baik

Keterangan:

1 :Kurang Baik (0%-60%)

2 :Cukup Baik (70%-79%)

3 :Baik (80%-89%)

4 :Sangat Baik (90%-100%)

Tabel 6 menunjukkan hasil observasi terhadap tiga aspek utama pada pertemuan pertama, aspek pembukaan pembelajaran memperoleh penilaian cukup baik dengan persentase 75%. Namun, pada pertemuan kedua, terjadi peningkatan yang signifikan, di mana pembukaan mendapat penilaian sangat baik dengan persentase 91,66%. Hal ini menunjukkan adanya perbaikan dalam strategi guru dalam memulai pembelajaran.

Kemudian pada pertemuan pertama, aspek inti pembelajaran memperoleh penilaian kurang baik dengan persentase 43,75%, yang mengindikasikan bahwa proses pembelajaran inti belum berjalan secara efektif. Namun, pada pertemuan kedua, terjadi peningkatan signifikan menjadi 81,25%, dengan kategori baik. Hal ini menunjukkan adanya upaya perbaikan dan peningkatan kualitas pengajaran dalam aspek inti pembelajaran.

Penutup pada pertemuan pertama juga dinilai cukup baik dengan persentase 75%. Namun pada pertemuan kedua, penutup mengalami peningkatan menjadi sangat baik dengan persentase 93,75%. Ini menunjukkan bahwa guru berhasil menutup sesi pembelajaran dengan lebih efektif dan memberikan kesan yang positif kepada peserta didik.

3) Hasil tes siklus I

Pada pertemuan akhir siklus I, guru memberikan tes secara individual yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik terhadap materi yang diberikan. Guru membagikan lembar tes kepada seluruh peserta didik sebagai tindakan di akhir siklus I, kemudian guru mempersilahkan peserta didik mengerjakan soal-soal yang diberikan dan peserta didik tidak diperbolehkan bekerja sama.

Adapun data hasil belajar peserta didik siklus I dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut:

Tabel 7 Hasil Tes Siklus I

Penerapan Media Augmented Reality Untuk Meningkatkan Hasil Belajar
Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IV Di SDN
147 Wonorejo Kabupaten Luwu Timur

No	Nama Peserta Didik	Nilai	Keterangan
1	Adzkie Samha Saufa	70	Tidak Tuntas
2	Aliya Almaahira	70	Tidak Tuntas
3	Andi Satria S.	80	Tuntas
4	Anisa Sabrina	90	Tuntas
5	Anjas Tri Wiguna	80	Tuntas
6	Arsyilah Yasni P.	80	Tuntas
7	Daffa Ibnu Hafid	90	Tuntas
8	Faris Naufal	60	Tidak Tuntas
9	Muh.Raif Anaqi	60	Tidak Tuntas
10	Muh.Anugrah Agus	70	Tidak Tuntas
11	Muh.Daffa Pratama I	80	Tuntas
12	Muhammad Al-Faiz	70	Tidak Tuntas
13	Muhammad Alif Fhurqan	80	Tuntas
14	Nada Arsyifa Salsabila	80	Tuntas
15	Nasrun Ilham Ramadhan	80	Tuntas
16	Nurfahmi Alike Risky	70	Tidak Tuntas
17	Syafiiqah Khairyah	70	Tidak Tuntas
18	Vicky Aditya Rahman	80	Tuntas
19	Zalfa Athifah Adri	80	Tuntas
Jumlah		1440	

Penerapan Media Augmented Reality Untuk Meningkatkan Hasil Belajar
Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IV Di SDN
147 Wonorejo Kabupaten Luwu Timur

Rata-Rata	75,78
-----------	-------

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 4.6 hasil evaluasi pada siklus I dari 19 peserta didik yang ikut dalam tes diperoleh nilai rata-rata 75,78. Apabila nilai hasil evaluasi siklus peserta didik dikelompokkan dalam lima kategori dapat dilihat pada tabel 8 berikut:

Tabel 8 Kategori Nilai Siklus I

No	Tingkat Keberhasilan	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	80%-100%	Baik Sekali	11	57,89%
2	66%-79%	Baik	6	31,57%
3	56%-65%	Cukup Baik	2	10,52%
4	40%-55%	Kurang		
5	<40%	Kurang Sekali		
Jumlah			19	100%

Berdasarkan tabel 4.7 dapat diketahui bahwa dari 19 peserta didik yang mengikuti tes evaluasi pada siklus I ternyata 11 peserta didik yang mendapatkan nilai termasuk kategori baik sekali dengan persentase 57,89%, 6 peserta didik mendapatkan nilai dalam kategori baik dengan persentase 31,57%, 2 peserta didik mendapatkan nilai dalam kategori cukup baik dengan persentase 10,52%.

Ketuntasan hasil belajar peserta didik siklus I yaitu terdapat 11 peserta didik tuntas atau memperoleh nilai yang mencapai nilai KKTP dengan persentase 57,89% dan 8 peserta didik tidak tuntas atau memperoleh nilai yang belum mencapai KKTP dengan persentase 42,10%. Adapun ketuntasan hasil belajar siklus I dapat dilihat pada tabel 9 berikut:

Tabel 9 Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I

Daya Serap Peserta Didik	Kategori	Frekuensi	Persentase
75-100	Tuntas	11	57,89%
0-74	Tidak Tuntas	8	42,10%
Jumlah		19	100%

3. Siklus II

Proses pelaksanaan siklus II mencerminkan siklus I, dengan tahapan yang sama yaitu perencanaan, tindakan atau pelaksanaan, observasi atau pengamatan, dan refleksi.

a. Perencanaan

Pada siklus II, tahapan perencanaan dilakukan dengan mengikuti pola yang serupa dengan siklus I. Guru mempersiapkan materi ketika kehidupan telah berhenti dan melanjutkan materi yang belum diselesaikan pada siklus sebelumnya, dan menyiapkan instrumen untuk melakukan observasi terhadap kondisi kelas selama proses pembelajaran berlangsung.

b. Pelaksanaan

Langkah-langkah pelaksanaan siklus II sama seperti pada siklus I, tetapi dengan penyempurnaan yang lebih terarah berdasarkan hasil refleksi dari siklus sebelumnya.

Selama pembelajaran, guru berperan penting dalam mengamati proses belajar mengajar untuk mengidentifikasi peserta didik yang kurang fokus atau mengalami kesulitan. Catatan mengenai kendala yang muncul di setiap pertemuan sangat penting agar pembelajaran di pertemuan berikutnya dapat berjalan lebih efektif.

c. Pengamatan

Selama penelitian, penerapan media *augmented reality* tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga menghasilkan perubahan positif pada proses pembelajaran. Perubahan ini dilihat pada lembar observasi yang digunakan selama pembelajaran di kelas.

1) Hasil lembar observasi guru siklus II

Tabel 10 Hasil Lembar Observasi Guru Siklus II

No	Aspek Yang di Amati	Pertemuan Siklus II			
		P I	Ket	P II	Ket
1	Pembukaan	91,66%	Sangat Baik	100%	Sangat Baik
2	Inti	87,5%	Baik	93,75%	Sangat Baik
3	Penutup	100 %	Sangat Baik	100%	Sangat Baik

Keterangan:

1 :Kurang Baik (60%-0%)

2 :Cukup Baik (70%-79%)

3 :Baik (80%-89%)

4 :Sangat Baik (90%-100%)

Secara keseluruhan, terlihat peningkatan dalam setiap aspek pembelajaran dari pertemuan I ke pertemuan II. Aspek pembukaan meningkat dari kategori sangat baik (91,66%) menjadi (100%). Aspek inti pembelajaran, yang awalnya baik (87,5%), mengalami peningkatan menjadi sangat baik dengan persentase (100%). Sementara itu, aspek penutup menunjukkan persentase tetap (100%).

Peningkatan mencerminkan efektivitas media pembelajaran yang diterapkan serta kemampuan guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa tindakan yang diambil dalam siklus ini berhasil meningkatkan pengalaman belajar peserta didik.

2) Lembar observasi peserta didik siklus II

Tabel 11 Hasil Lembar Observasi Peserta didik Siklus II

No	Aspek Yang di Amati	Pertemuan Siklus II			
		P I	Ket	P II	Ket
1	Pembukaan	91,66 %	Sangat Baik	100%	Sangat Baik
2	Inti .	87,5%	Baik	93,75%	Sangat Baik
3	Penutup	93,75 %	Sangat Baik	100%	Sangat Baik

Keterangan:

1 :Kurang Baik (60%-0%)

2 :Cukup Baik (70%-79%)

3 :Baik (80%-89%)

4 :Sangat Baik (90%-100%)

Tabel 11 menunjukkan hasil observasi terhadap tiga aspek utama pada pertemuan pertama, aspek pembukaan pembelajaran memperoleh penilaian sangat baik dengan persentase 91,66%. Namun, pada pertemuan kedua, terjadi

peningkatan dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan adanya perbaikan dalam strategi guru dalam memulai pembelajaran.

Kemudian pada pertemuan pertama, aspek inti pembelajaran memperoleh penilaian baik dengan persentase 87,5%. Namun, pada pertemuan kedua, terjadi peningkatan sangat baik dengan persentase 93,75%. Hal ini menunjukkan adanya upaya perbaikan dan peningkatan kualitas pengajaran dalam aspek inti pembelajaran.

Penutup pada pertemuan pertama juga dinilai sangat baik dengan persentase 100%. Namun pada pertemuan kedua, penutup mengalami persentase tetap 100%. Ini menunjukkan bahwa guru berhasil menutup sesi pembelajaran dengan lebih efektif dan memberikan kesan yang positif kepada peserta didik.

3) Hasil tes siklus II

Pada pertemuan akhir siklus II, guru memberikan tes secara individual yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik terhadap materi yang diberikan. Guru membagikan lembar tes kepada seluruh peserta didik sebagai tindakan di akhir siklus II, kemudian guru mempersilahkan peserta didik mengerjakan soal-soal yang diberikan dan peserta didik tidak diperbolehkan bekerja sama.

Adapun data hasil belajar peserta didik siklus I dapat dilihat pada tabel 12 berikut:

Tabel 12 Hasil Tes Siklus II

No	Nama Peserta Didik	Nilai	Keterangan
1	Adzkia Samha Saufa	80	Tuntas
2	Aliya Almaahira	80	Tuntas
3	Andi Satria S.	80	Tuntas
4	Anisa Sabrina	90	Tuntas
5	Anjas Tri Wiguna	80	Tuntas

Penerapan Media Augmented Reality Untuk Meningkatkan Hasil Belajar
Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IV Di SDN
147 Wonorejo Kabupaten Luwu Timur

6	Arsyilah Yasni P.	80	Tuntas
7	Daffa Ibnu Hafid	90	Tuntas
8	Faris Naufal	80	Tuntas
9	Muh.Raif Anaqi	80	Tuntas
10	Muh.Anugrah Agus	80	Tuntas
11	Muh.Daffa Pratama I	80	Tuntas
12	Muhammad Al-Faiz	80	Tuntas
13	Muhammad Alif Fhurqan	80	Tuntas
14	Nada Arsyifa Salsabila	80	Tuntas
15	Nasrun Ilham Ramadhan	80	Tuntas
16	Nurfahmi Alike Risky	80	Tuntas
17	Syafiiqah Khairyah	80	Tuntas
18	Vicky Aditya Rahman	80	Tuntas
19	Zalfa Athifah Adri	90	Tuntas
Jumlah		1550	
Rata-Rata		81,57	

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 12 hasil evaluasi pada siklus II dari 19 peserta didik yang ikut dalam tes diperoleh nilai rata-rata 81,57. Apabila nilai hasil evaluasi siklus peserta didik dikelompokkan dalam lima kategori dapat dilihat pada tabel 13 berikut:

Tabel 13 Kategori Nilai Siklus II

No	Tingkat Keberhasilan	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	80%-100%	Baik Sekali	19	100%
2	66%-79%	Baik		

Penerapan Media Augmented Reality Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IV Di SDN 147 Wonorejo Kabupaten Luwu Timur

3	56%-65%	Cukup Baik
4	40%-55%	Kurang
5	<40%	Kurang Sekali
Jumlah		19 100%

Berdasarkan tabel 4.12 dapat diketahui bahwa dari 19 peserta didik yang mengikuti tes evaluasi pada siklus II ternyata 19 peserta didik yang mendapatkan nilai termasuk kategori baik sekali dengan persentase 100%.

Ketuntasan hasil belajar peserta didik siklus II yaitu terdapat 19 peserta didik tuntas atau memperoleh nilai yang mencapai nilai KKTP dengan persentase 100%. Adapun ketuntasan hasil belajar siklus II dapat dilihat pada tabel 4.13 berikut:

Tabel 14 Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II

Daya Serap Peserta Didik	Kategori	Frekuensi	Persentase
75-100	Tuntas	19	100%
0-74	Tidak Tuntas		
Jumlah		19	100%

4. Pembahasan

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas, yang terdiri dari dua siklus, dimana setiap siklusnya terdiri dari dua kali pertemuan dan satu kali tes evaluasi. Langkah awal yang dilakukan peneliti sebelum melakukan penelitian yaitu peneliti harus mengetahui kondisi awal peserta didik dengan cara peneliti melakukan tes kemampuan awal peserta didik pada materi sebagai perbandingan hasil belajar pra siklus, siklus I, dan siklus II.

Penelitian ini menerapkan media *augmented reality* yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik. Peningkatan tersebut dapat diketahui dari jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar mulai dari pra siklus, siklus I, dan siklus II. Ketuntasan hasil belajar peserta didik dari pra

siklus diperoleh rata-rata 66,84, dengan jumlah peserta didik yang tuntas 5 orang dengan persentase 26,31% dan 14 peserta didik belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) 75%, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain: sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi, metode pengajaran yang digunakan belum sepenuhnya sesuai, rendahnya minat dan motivasi belajar peserta didik, lingkungan belajar yang kurang kondusif, serta perbedaan gaya belajar peserta didik yang belum terakomodasi dengan baik.

Pada siklus I, data menunjukkan bahwa rata-rata nilai hasil tes peserta didik adalah 75,78. Dari total peserta didik, hanya 11 orang yang mencapai ketuntasan belajar, merepresentasikan 57,89% dari keseluruhan. Hal ini berarti bahwa hampir separuh dari peserta didik masih belum mencapai kriteria ketuntasan yang ditetapkan. Lebih spesifik, terdapat 4 peserta didik yang belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) sebesar 75%. Angka ini mengindikasikan adanya kesenjangan yang cukup besar dalam penguasaan materi di kalangan peserta didik, kendala pada siklus I meliputi pemahaman materi yang belum merata, metode pembelajaran yang belum optimal, serta partisipasi aktif peserta didik yang masih rendah. Selain itu, waktu pembelajaran yang terbatas, lingkungan belajar yang kurang mendukung, dan pendekatan yang belum sepenuhnya mengakomodasi perbedaan individu turut mempengaruhi hasil belajar. dan nilai hasil tes peserta didik pada siklus II diperoleh rata-rata 81,57 dengan jumlah peserta didik yang tuntas 19 orang dengan persentase 100%.

Sebaliknya dari hasil pada siklus I, pembelajaran pada siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan. Nilai rata-rata hasil tes peserta didik meningkat menjadi 81,57. Pencapaian yang paling menonjol dalam siklus ini adalah tingkat ketuntasan belajar, di mana seluruh peserta didik, yaitu 19 orang (100%), berhasil mencapai atau melampaui kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang telah ditentukan. Hal ini menunjukkan bahwa semua peserta didik telah menguasai materi pembelajaran dengan baik.

Peningkatan signifikan ini mengindikasikan bahwa intervensi atau perubahan yang dilakukan setelah evaluasi siklus I telah berhasil mengatasi sebagian besar kendala yang teridentifikasi sebelumnya. Peningkatan rata-rata nilai dan persentase ketuntasan yang mencapai 100% adalah bukti nyata penerapan media *augmented reality* pada siklus II mengalami keberhasilan. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa penyesuaian yang dilakukan telah mampu mengakomodasi kebutuhan belajar peserta didik dengan lebih baik, meningkatkan pemahaman materi secara merata, mengoptimalkan metode pembelajaran, serta mendorong partisipasi aktif peserta didik.

Berdasarkan analisis pada pra siklus, siklus I, dan siklus II, dapat disimpulkan bahwa penerapan media *augmented reality* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan memenuhi standar kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) 75%. Hal ini terbukti berhasil diterapkan dalam proses pembelajaran di SDN 147 Wonorejo Kabupaten Luwu Timur. Hal ini sejalan dengan penelitian Fitri Dian Setyorini yang menunjukkan bahwa penerapan media *augmented reality* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan antar siklus, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan pada tiap siklus. Peningkatan tersebut dapat diketahui dari jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar mulai dari pra siklus, siklus I, dan siklus II. Ketuntasan hasil belajar peserta didik dari pra siklus diperoleh rata-rata 66,84, dengan jumlah peserta didik yang tuntas 5 orang dengan persentase 26,31%. Nilai hasil tes peserta didik pada siklus I diperoleh rata-rata 75,78 dengan jumlah peserta didik yang tuntas 11 orang dengan persentase 57,89% dan nilai hasil tes peserta didik pada siklus II diperoleh rata-rata 81,57 dengan jumlah peserta didik yang tuntas 19 orang dengan persentase 100%.

Daftar Pustaka

- Adnan, Abdullah Ulil Ilmi, Nur Rahmah, dan Muhammad Zuljalal Al Hamdany. "Penerapan Model Learning Cycle 5e Berbasis Inquiry Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Akidah Akhlak Di Mts Miftahul Ulum Kabupaten Luwu Timur." *Pedagogika: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan* 13, no. 1 (21 April 2025): 218–29. <https://doi.org/10.30598/pedagogikavol13issue1page218-229>.
- Al Hamdany, Muhammad Zuljalal, Ervi Rahmadani, Vira Yuniar, dan Nurdin K. "Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Membina Akhlak Peserta Didik Di Era Society 5.0." *Jurnal Al-Qayyimah* 7, no. 1 (29 Juni 2024): 105–18. <https://doi.org/10.30863/aqym.v7i1.5519>.
- Arifuddin, A, dan A R Karim. "Konsep Pendidikan Islam; Ragam Metode PAI dalam Meraih Prestasi." *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 10, no. 1 (2021): 13–22.
- Aswar, Nurul. "Efektivitas Penerapan Metode Permainan Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama." *Jurnal Konsepsi* 11, no. 2 (2022): 380–83. <https://p3i.my.id/index.php/konsepsi380>.
- Devitri, Madella, Septriyani Anugrah, dan Reni Kurniai. "Efektivitas Penggunaan Media Augmented Reality Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas Viii Mtsn 1 Solok Selatan pengetahuan adalah perkembangan teknologi informasi di bidang pendidikan . Untuk pendukung pemb" 5, no. 4 (2024): 5052–68.
- Devi, and Subhan. "Peningkatan Kemampuan Pengukuran Melalui Metode Pemecahan Masalah Dengan Media Konkret Pada Anak Kelompok B TK Madhani." *Jurnal Cikal Cendekia* 1, no. 1 (2020): 43–51.
- Faiz, Aiman, Nugraha Permana Putra, dan Fajar Nugraha. "Memahami Makna Tes, Pengukuran (Measurement), Penilaian (Assessment), Dan Evaluasi (Evaluation) Dalam Pendidikan." *Jurnal Education and development* 10, no. 3 (2022): 492–95.
- Fakhrudin, Ali, dan Arief Kuswidyanarko. "Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Sekolah Dasar Berbasis Augmented Reality Sebagai Upaya Mengoptimalkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Muara Pendidikan* 5, no. 2 (2020): 771–76. <https://doi.org/10.52060/mp.v5i2.424>.
- Fakhrunnisaa, N. "Deskripsi Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Pengguna Media Pembelajaran Pop-Up Book." *Jurnal Konsepsi* 12, no. 2 (2023): 1–8. <http://www.p3i.my.id/index.php/konsepsi/article/view/264%0Ahttp://www.p3i.my.id/index.sphp/konsepsi/article/download/264/259>.
- Hasriadi, St. Marwiyah, Muhammad Ihsan, Arifuddin, Muh. Yamin, Muh. Zuljalal Al-Hamdany, Dewi Mustika Putri "Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Lingkungan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Pondok Pesantren Pengkendekan Luwu Utara. " *Madaniya* 4.2 (2023): 531-539.
- Makmur, Makmur. "Pendidikan Islam dalam Gerakan Pramuka di Kampus IAIN Palopo." *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)* 5.2 (2025): 1255-1263.
- Makmur, St Marwiyah. "Pembinaan Pendidikan Agama Islam Bagi Narapidana Kasus Narkoba di Lembaga Pemasarakatan." (2023).

- Meilindawati, Riski, Zainuri Zainuri, dan Isti Hidayah. "Penerapan Media Pembelajaran Augmented Reality (Ar) Dalam Pembelajaran Matematika." *JURNAL e-DuMath* 9, no. 1 (2023): 55–62. <https://doi.org/10.52657/je.v9i1.1941>.
- Riawarda, A, dan M Zuljalal Al Hamdany. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Dahsyatnya Persatuan dalam Ibadah Haji dan Umroh di Sekolah Menengah Pertama" 14, no. 2 (2024): 104–15.
- Salmilah, S. "Implementasi Pembelajaran Blended Learning pada Mata Kuliah TIK untuk Meningkatkan Kompetensi TIK Mahasiswa FTIK IAIN Palopo." *Jurnal Pendidikan Refleksi* 10, no. 3 (2021): 237–46.
- Subhan, Subhan. "Konsep Ilmu Pengetahuan (Sains) Dalam Al-Qur'an Dan Kaitannya Dengan Pendidikan Sains Untuk Anak Usia Dini (Literature Study untuk Mata Kuliah Islam dan Sains Pada Prodi PIAUD IAIN Palopo)." *Tunas Cendekia: Jurnal Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2022): 253-262.
- Sulfikram, Sulfikram, Baderiah Baderiah, Makmur Makmur, Nurjannah Jasmin, dan Syamsu Sanusi. "Strategi Guru Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Rohani Islam di SMAN 2 Palopo." *Jurnal Pendidikan Refleksi* 12, no. 3 (2023): 161–70.