



Ru-Ar-B (Rumah Augmented Reality dan Braille) Untuk Meningkatkan Hasil belajar Pendidikan Agama Islam)

Vegia Oviensy¹, Luqyana Azmiya Putri²

¹Institut Agama Islam Negeri Kerinci (Vegiaoviensy4375@gmail.com)

²Institut Agama Islam Negeri Kerinci (Luqyana.zmy@gmail.com)

ABSTRAK:

Keberhasilan suatu proses belajar mengajar sangat ditentukan oleh media pembelajaran yang digunakan. Seiring dengan perkembangan zaman tantangan dan hambatan pendidikan Islam juga terus mengalami perkembangan dan juga perubahan. Terlebih lagi dunia saat ini telah memasuki era revolusi 4.0. Era ini ditandai dengan sentralnya teknologi dalam kehidupan manusia bahkan dalam dunia pendidikan. Untuk mengikuti perkembangan zaman yang sudah memasuki era revolusi industri 4.0 maka penulis membuat inovasi baru media pembelajaran yaitu Ru-Ar-B (Rumah Augmented Reality dan Braille) Inovasi Media Pembelajaran PAI. Media pembelajaran ini merupakan sebuah media yang tersusun dalam bentuk rumah dimana pada media ini terdapat materi pembelajaran akidah akhlak kelas 10 semester 2 kurikulum 2013. serta dilengkapi dengan teknologi Augmented Reality yang dapat menampilkan video pembelajaran 3D dan juga terdapat huruf Braille yang dapat digunakan oleh penyandang tunanetra. Tujuan dari inovasi ini adalah untuk menggabungkan semua gaya belajar siswa di era serba teknologi kedalam satu wadah dan juga untuk mengoptimalkan pemanfaatannya kecanggihan teknologi media sosial serta juga dapat dipergunakan untuk media pembelajaran bagi penyandang disabilitas tunanetra. Sehingga pembelajaran lebih efektif dan siswa dapat menyerap materi pembelajaran dengan baik. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D (Research and Development).

KEYWORDS: Pendidikan Agama Islam, Era Revolusi 4.0, Media Pembelajaran, Augmented Reality, Braille

PENDAHULUAN

Pada awal perkembangan pendidikan di Indonesia terutama pendidikan agama Islam terselenggara dalam bentuk yang sangat sederhana yaitu dilaksanakan secara informal saja dari masjid ke masjid, pintu ke pintu, rumah ke rumah saja. Walaupun pendidikan agama Islam terselenggara demikian ia tetap mengalami kemajuan dan

perkembangan yang sangat pesat sampai saat ini. Perkembangan pendidikan agama Islam sudah mulai dilakukan Pada tahun 1476 berdasarkan suatu rencana yang telah disusun. Pemerintah belanda membentuk *Pries Tareeden* yaitu pengawas yang hanya mengawasi kehidupan rakyat dalam beragama dan dalam pendidikan Islam sekitar abad 19 lebih tepatnya tahun 1882.(Sahari, n.d.)

Pemerintah mengambil keputusan untuk menetapkan aturan yang wajib untuk dipatuhi oleh warga negara yaitu ketika hendak melakukan pengajaran (pengajian) harus meminta izin terlebih dahulu.Hal ini berdasarkan masukan dari *Pries Tareeden* tahun 1905.Pada tahun 1925 muncul aturan yang lebih berat lagi yaitu pemerintah menetapkan bahwa hanya orang-orang tertentu yang boleh melakukan pengajaran.Melihat isi dari peraturan tersebut ibaratkan pemerintah sedang memberi gambaran bahwa pendidikan Islam Akan musnah dalam waktu yang tidak lama.Namun keadaan yang dapat disaksikan melalui gambaran sejarah justru berbalik arah.

Bahkan zaman sekarang yang namanya pendidikan bisa dilakukan tanpa harus bertatap muka (luring) karena pendidikan pada zaman sekarang dapat dilakukan secara tidak bertatap muka dikelas (daring) yang sudah diterapkan oleh setiap kampus maupun sekolah lainnya.Pendidikan agama Islam telah dilakukan secara tidak langsung (daring) yaitu pembelajaran yang telah memanfaatkan kecanggihan teknologi internet.Hal ini telah dilaksanakan sejak awal tahun 2020.

Model pembelajaran yang dapat dilaksanakan tanpa bertatap muka langsung di kelas di berikan kepada mahasiswa ataupun siswa pada zaman moderen yang serba canggih seperti saat ini. Model pembelajaran dalam jaringan maupun luar jaringan daring maupun luring di jadikan sebagai suatu model pembelajaran yang memanfaatkan kecanggihan teknologi dan dunia maya media sosial menggunkan aplikasi pembelajaran dan jaringan internet. Tentu saja model pembelajaran daring ini sudah di terapkan pada pembelajaran umum dan pembelajaran Pendidikan Agama Islam.(Rio Erwan Pratama, 2020)

Dalam kurikulum pendidikan yang di susun untuk Indonesia terdapat beberapa mata pelajaran wajib salah satunya adalah pendidikan Agama.Dimana pemerintah mengharapakan bahwa kehidupan secara terpadu dapat terlaksana melalui pendidikan agama tersebut.Maka demikian pemerintah mewajibkan pendidikan agama di Indoesia.

Dalam bahasa Yunani kuno kata pendidikan diterjemahkan sebagai suatu hal yang diberikan kepada peserta didik yaitu berupa arahan hal ini berasal dari kata *Paedagogie*.Dalam bahasa Inggris diterjemahkan sebagai arahan atau tuntunan yaitu dari kata *Education*.Dalam bahasa Arab kata pendidikan diterjemahkan sebagai

pemberian pengetahuan dan keterampilan, membina dan memberikan pendidikan, serta proses dalam memberikan binaan dan pendidikan tersebut.(Nurkholis, n.d.)

Menurut Undang-Undang dasar No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional “Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan keterampilan dan membentuk peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.(Pusat, 2003)

Pada saat ini tujuan dari pendidikan Islam telah di anggap sesuai dengan tuntutan yang ada dalam Al-Qur’an bahkan an-Nahwawi berpendapat bahwa maksud dari pendidikan Islam yaitu untuk mengasah kemampuan berfikir dan kemampuan berakal serta untuk mengasah tumbuhnya bakat yang sudah dibawa sejak lahir demi berkembangnya potensi yang dimiliki oleh generasi muda. Dalam mewujudkan tujuan dari pendidikan tersebut terdapat agen utama yang berperan penting yaitu guru.Seorang guru merupakan orang yang bertanggung jawab dalam pentransferan pengetahuan dan ilmu kepada anak didiknya.

Permasalahan yang dihadapi untuk mewujudkan tujuan dari pendidikan tersebut adalah guru masih monoton dalam penggunaan media pembelajaran.seperti masih memakai metode ceramah dan diskusi sehingga pembelajaran tidak dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa. Permasalahan tersebut menjadi salah satu faktor penghambat untuk tercapainya tujuan dari pendidikan.dalam mewujudkan kemajuan suatu bangsa tidak hanya dibutuhkan pendidikan formal saja tetapi juga sangat dibutuhkan pendidikan agama tentunya.

Pendidikan agama Islam merupakan sesuatu hal yang dilakukan secara tersusun untuk mempersiapkan anak didik dalam pemahaman dan penghayatan mengenai pendidikan dan ajaran agama Islam itu sendiri.Hal ini juga diiringi sebuah keharusan dalam hormat menghormati penganut agama lainnya agar terciptanya kerukunan bagsa dan negara.Dalam mewujudkan keberhasilan tersebut tentu sangat dibutuhkan inovasi baru media belajar supaya peserta didik lebih paham terhadap materi pembelajaran yang di ajarkan oleh seorang guru.Kehidupan manusia yang sangat senral dengan kecanggihan teknologi yang dampaknya sangat besar bahkan pada aspek pendidikan.

Tidak diherankan lagi pada zaman sekarang terlebih lagi dalam dunia pendidikan munculah istilah pendidikan 4.0 yang digambarkan dan dipergunakan oleh para ahli dalam mengintegrasikan kecanggihan yang ada kedalam proses pembelajaran. era ini di tandai dengan manuiadan mesin seakan hidup berdampingan dan saling membutuhkan satu sama lain bahkan untuk memecahkan

dan mencari solusi dari berbagai masalah yang timbul. Tentu saja dapat menimbulkan inovasi baru dalam proses belajar yang tidak hanya diperuntukan siswa normal tetapi juga penyandang disabilitas tunanetra serta inovasi baru media pembelajaran yang dapat mengoptimalkan semua gaya belajar siswa di era teknologi saat ini.

Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang menyenangkan serta memberi tantangan memberikan motivasi serta dapat memberikan wadah untuk mengembangkan kreativitas sesuai dengan bakat siswa. Terlebih lagi perkembangan teknologi yang semakin canggih sehingga menuntut guru untuk terus berinovasi dalam memilih media pembelajaran yang tepat. Dalam mewujudkan pembelajaran interaktif menyenangkan dan menantang dapat menggunakan media pembelajaran Augmented Reality. (Imawan Mustaqim, 2017). Pembelajaran yang baik di era digital adalah pembelajaran yang mengakomodir kemajuan zaman, di mana akses informasi yang demikian mudah diperoleh. Karenanya, pengembangan model pembelajaran harus terus dilakukan (Elmansyah, 2019).

Ada dua hal yang mempengaruhi hasil belajar bagi siswa yaitu internal dan eksternal, dari luar dan dari dalam. Internal adalah sesuatu yang bersumber dari dalam individu melalui motivasi, suatu bakat dan bahkan minat serta gaya belajar sedangkan dari luar yaitu sekolah, keluarga dan masyarakat. Ada sedikitnya tiga gaya belajar siswa yaitu visual, auditori dan kinestetik. (a. mushawwir tayeb, 2015)

Dalam mengoptimalkan hasil belajar, penting bagi siswa dan guru dalam memahami masing-masing gaya belajar siswa. gaya belajar setiap orang berbeda-beda ada yang auditori, visual dan kinestetik dalam mengoptimalkan pembelajaran tersebut tentu dibutuhkan multimedia. (Patric Albus, 2021)

Minimnya perkembangan media pembelajaran pendidikan agama Islam di Indonesia yang memadukan antara media pembelajaran untuk siswa normal serta media pembelajaran untuk penyandang tunanetra serta media pembelajaran yang dapat memadukan semua gaya belajar siswa (multimedia) menjadi salah satu faktor kurang optimalnya pembelajaran. masalah selanjutnya berlanjut kepada jumlah media pembelajaran tidak berimbang dengan jumlah penyandang tunanetra di Indonesia.

Hal ini terjadi karena kurangnya perhatian pemerintah terhadap penyandang tunanetra. Padahal Indonesia dinobatkan sebagai penyandang disabilitas tunanetra terbesar kedua di dunia. Sekitar 1.5% jumlah penyandang tunanetra di Indonesia dari semua jumlah penduduk Indonesia atau sekitar 3,5 juta jiwa dari 237.641.326 penduduk Indonesia hal ini berdasarkan data statistik pada tahun 2010. (Badan Pusat Statuistik, 2010)

Menurut data dari yayasan Mitra Netra , IKAPI(Ikatan Penerbit Indonesia) menerbitkan 10.000 buku pertahun dan sebanyak 100-150 buku diketik ulang untuk tunanetra. Berarti buku dalam huruf braille yang dapat dibaca oleh tunanetra sebagai media belajar hanya 10%-15% dari total buku yang dirilis ke pasaran.

Melihat kondisi dimana jumlah media pembelajaran tidak seimbang dengan jumlah penggunaannya dan optimalnya pembelajaran menggunakan teknologi serta multimedia maka inovator memiliki rancangan atau desain Ru-Ar-B (Rumah Augmented Reality dan Braille Inovasi Media Pembelajaran PAI.Yang dapat digunakan oleh siswa normal dan juga penyandang tunanetra.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan atau lebih dikenal dengan metode penelitian Research and Development.Tujuan dari model ini adalah untuk mendesain dan menghasilkan suatu produk. Produk yang akan di kembangkan adalah Ru-Ar-B (Rumah Augmented Reality dan Braille). Penelitian ini menggunakan prosedur ADDIE dimana prosedur ADDIE ini menggunakan suatu siklus alir sebagai berikut:



Pada tahap analisis ini dilakukan observasi awal yang bertujuan untuk mengetahui kurikulum, materi dan sistem pendidikan yang digunakan.Pada tahap kedua yaitu Desain digunakan untuk merancang media pembelajaran yang di anggap sesuai dengan hasil observasi awal.Pada tahap ketiga yaitu implementasi dimana tahap ini diperlukan validasi para ahli untuk melihat sejauh mana kelayakan media pembelajaran yang dibuat.Dan tahan selanjutnya yaitu Evaluasi di gunakan untuk mengevaluasi media pembelajaran yang sudah di validasi oleh para ahli agar

lebih optimal dalam penerapannya dan tahap yang terakhir jika media pembelajaran sudah di anggap layak dapat dilakukan tahap pengembangan.

Adapun teknik pengumpulan data yaitu observasi dan wawancara. Adapun teknik analisa data dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang diperoleh dari hasil wawancara dan observasi.

PEMBAHASAN

Pendidikan Agama Islam

Sangat banyak definisi yang diutarakan oleh para ulama dalam mengartikan pendidikan agama Islam, salah satunya adalah berdasarkan pendapat Zakiyah Derajat bahwa suatu hal yang dilakukan untuk mempertahankan pengetahuan Islam serta merawat dan mengingat dengan baik pengetahuan tersebut sehingga ajaran agama islam dapat dijadikan pedoman dalam menjalani hidup. hal ini merupakan definisi dari pendidikan agama Islam.(Rofiq, 2010)

Sumber lain mengatakan bahwa pendidikan Islam merupakan suatu proses yang dilakukan dalam rangka merubah hidup seseorang agar menjadi lebih baik dari yang sebelumnya serta meningkatkan derajatnya sesuai dengan pengaruh dari dirinya sendiri dan pengaruh lingkungan.(Nur, 2013)

Dapat kita simpulkan bahwa yang dimaksud dengan pendidikan agama Islam merupakan suatu pekerjaan yang dilakukan dalam rangka membantu membentuk watak serta tingkah laku manusia menjadi lebih baik sehingga dapat memanusiakan manusia dengan tujuan apa yang ia pelajari dan alami dalam pendidikan Islam dapat dijadikan pegangan untuk menempuh segala bentuk tantangan dimasa yang akan datang.(Sukring, 2013)

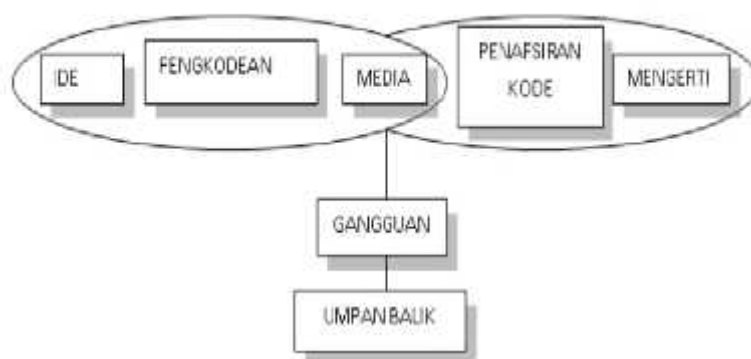
Media Pembelajaran

Keberhasilan dari aktivitas belajar mengajar sangat di tentukan oleh media pembelajaran yang digunakan maka media pembelajaran menjadi suatu hal yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Berhasil atau tidaknya pentransferan materi pembelajaran sangat ditentukan oleh media belajar yang digunakan.

Media sendiri berasal dari bahasa latin yang diartikan sebagai penengah, perantara atau pengantar hal ini berdasarkan kata Medius. Sedangkan menurut ahasa Arab media adalah suatu alat yang digunakan untuk mentransferkan pesan. Secara keseluruhan kata media dapat diterjemahkan sebagai peristiwa untuk menyampaikan informasi atau pengetahuan untuk siswa. Manusia, materi, keterampilan dan sikap merupakan salah satu bentuk media hal ini berdasarkan pendapat dari Gearlach dan Ely.(Airtanah, 2014)

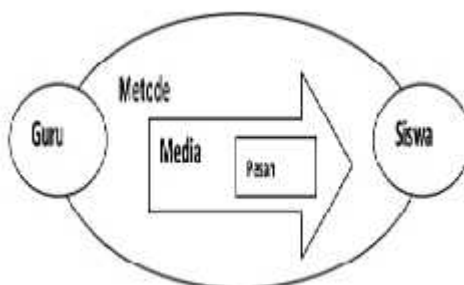
Dapat kita tarik kesimpulan bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan dalam upaya menyampaikan informasi untuk proses belajar mengajar sehingga pemikiran dan juga perasaan serta semangat belajar terangsang.

Adapun kedudukan dari media pembelajarn adalah media pembelajaran menduduki tempat yang amat penting dalam berlangsungnya proses belajar mengajar karena jika tidak ada media pembelajaran maka usaha pentransferan ilmu tidak akan berlangsung dengan baik dan optimal.



Gambar 1. Kedudukan media pembelajaran dalam pendidikan

Adapun fungsi dari media pembelajaran yaitu untuk sarana menyampaikan informasi atau pengetahuan (materi) oleh seseorang (Guru) kepada orang lain (siswa). Adapun manfaat dari media secara tersendiri adalah sebagai alat dalam meningkatkan motivasi dan perhatian peserta didik dalam belajar serta mengatasi kendala lainnya seperti waktu, biaya dan menghindari terjadinya salah dalam penafsiran pembelajaran untuk para siswa. (Usep Kustiawan, 2016)



Gambar 2. Fungsi media pembelajaran sebagai proses belajar mengajar

Augmented Reality

Augmented reality merupakan suatu kecanggihan teknologi yang dapat menggabungkan dunia maya dengan dunia nyata dalam satu waktu yang bersamaan sekaligus. *Augmented reality* merupakan suatu proses yang memasukan objek virtual 3dimensi kedalam dunia nyata dari dunia maya. teknologi ini juga digunakan dalam bidang industri, militer bahkan pendidikan. (Muhamad Jarjih, Wandita Judith Stepanie, 2018)

Carmigniani berpendapat bahwa augmented reality merupakan suatu kecanggihan teknologi yang dapat menggabungkan benda virtual yang dapat dari komputer dengan dunia nyata. (Chowanda, 2011)

Penggunaan teknologi *augmented reality* sangat mudah yaitu dengan mendownload aplikasi *assembler edu* kemudia membuat sebuah proyek sesuai keinginan dan kita akan diberikan berupa kode Qr sehingga dapat di scan memunculkan teknologi canggih Ar.

Prosedur Pengembangan

Adapun prosedur pengembangan media pembelajaran ini menggunakan teknik ADDIE yaitu Analisa, Desain, Development dan Implementasi serta evaluasi.

Tahap pertama yaitu analisa, pada tahap ini inovator menganalisa kurikulum yang akan di pakai, materi pembelajaran serta media pembelajaran seperti apa yang dibutuhkan. Pada tahap ini inovator menggunakan kurikulum 2013 serta materi pembelajaran akidah akhlak kelas 10 semester 2 dan media pembelajaran yang dibutuhkan merupakan multimedia yang dapat menggabungkan semua gaya belajar siswa dan tidak hanya untuk siswa normal tetapi juga penyandang tunanetra. Observasi awal inovator berangkat dari penelitian terdahulu yaitu penelitian Patric Albus dan Tina mengenai media pembelajaran yang baik merupakan multimedai.

Tahap kedua yaitu mendesain prodok, setelah melakukan observasi di sekolah disini inovator meneliti di sebuah sekolah yaitu Mas Nurul Haq Semurup didapatkan hasil analisa yaitu berupa kurikulum, materi dan meia yang dibutuhkan. Pada tahap ini inovator membuat rancangan atau desai produk media pembelajaran Ru-Ar-B (Rumah Augmented Reality dan Braille) adapun desain produk yang dibuat adalah:

- a. Kerangka rumah sebagai bahan utama media pembelajaran yang digunakan sebagai tempat dalam menyusun isi materi pembelajaran yang akan di ajarkan.
- b. Materi pembelajaran yang sesuai dengan Kurikulum 2013 pada mata pelajaran akidah akhlak yang telah disusun membentuk peta konsep yang mudah dipahami.

- c. Video pembelajaran yang telah dibuat dan di unggah di media sosial Youtube sesuai dengan materi pembelajaran serta dilengkapi dengan pembuatan kode QR.
- d. Video pembelajaran *Augmented Reality* yang telah dibuat terlebih dahulu menggunakan aplikasi yang ada di *smartphone* untuk menampilkan pembelajaran yang menarik dengan tampilan 3D.
- e. Penulisan huruf *Braille* yang sesuai dengan materi yang diajarkan
- f. Karya inovasi alat/media ajar *Ru-Ar-B* yang dibuat dari papan triplek yang dirancang dan dikemas semenarik mungkin dengan gambar dua atau tiga dimensi serta di lengkapi dengan kecanggihan *Augmented Reality* yaitu teknologi yang menggabungkan antara dunia maya dan dunia nyata serta kode QR yang dapat terhubung langsung ke media sosial *youtube*.
- g. Desain dan konsep dasar inovasi media pembelajaran

Adapun desain dan konsep media pembelajaran ini adalah membuat media ajar *Ru-Ar-B* dengan menggunakan alat dan bahan berupa: papan triplek, *styrofoam*, pewarna rumah, gunting, kertas hvs, lem, spidol, hiasan rumah bekas, papan permainan ular tangga, kartu *flash card*, engsel, paku. Pada bagian rumah di pasang engsel sehingga rumah tersebut dapat di buka dan di tutup dengan mudah. Pada bagian atap rumah di pasang 8 engsel sehingga dapat di buka dan di bentangkan membentuk sebuah papan ajar dengan 4 bagian.

Pada sisi sebelah kiri atap terdapat materi pelajaran asmaul husna yang di susun menggunakan *styrofoam* sehingga dapat di susun sesuai urutan asmaul husna yang dapat meningkatkan daya ingat, keterampilan *visuospasial* dan keterampilan motorik halus. Serta di lengkapi dengan kode QR dan huruf *braille*, pada sisi tengah terdapat permainan ular tangga untuk mengasah otak peserta didik melalui teknik belajar sambil bermain. Pada papan ular tangga juga terdapat kartu *flashcard* yang di kembangkan oleh Glen Doman seorang Dokter ahli bedah otak dari Philadelphia. Permainan ular tangga ini terdiri dari 6 pemain 2 dadu dan 100 kartu *flashcard*.

Sistem permainan masing masing pemain melempar dadu secara bergantian siapa yang mendapat angka dadu tertinggi maka ia yang akan maju terlebih dahulu sesuai angka dadu yang di dapat jika di mendapatkan ular yang artinya ia harus turun maka ia diwajibkan mengambil kartu *flashcard* dan membaca serta menjawab pertanyaan sesuai dengan yang ada di kartu. jika terdapat pemain yang mencapai garis *finish* terlebih dahulu maka dia adalah pemenangnya. pada bagian kanan terdapat pengetahuan

umum tentang islam yang di lengkapi dengan kode AR yang dapat menghasilkan video 3 dimensi.

Sedangkan pada bagian kanan dinding rumah terdapat materi tentang menghindari perbuatan syirik di lengkapi dengan kode QR dan juga huruf braille. Di bagian dinding belakang rumah terdapat materi tentang menghindari akhlak tercela licik, tamak, dzalim dan deskriminasi, di lengkapi dengan gambar yang menari. Sehingga pemahaman materi jauh lebih mudah dan juga di lengkapi dengan kode QR dan huruf *braille*.

Pada bagian kiri dinding rumah terdapat materi tentang adab dalam menjenguk orang yang sakit disini juga dilengkapi dengan gambar yang menarik yang memudahkan pemahaman materi bagi peserta didik juga di lengkapi dengan kode Qr dan huruf *braille*. Sedangkan pada bagian tengah isi rumah terdapat hiasan yang di gunakan sebagai tempat penyimpanan media ajar.Materi yang disajikan dalam inovasi media pembelajaran ini mengacu pada materi pelajaran akidah akhlak kelas 10 seemester genap kurikulum 2013.



Gambar 3. Media Pembelajaran Ru-Ar-B

Tahap selanjutnya yaitu development dan implementasi dimana pada tahap ini dilakukan validasi para ahli media untuk mendapatkan saran dan masukan agar media pembelajaran yang dibuat dapat dianggap layak untuk di kembangkan.Di tahap ini inovator melakukan validasi dengan beberapa orang ahli media dan di dapatkan hasil untuk memperbaiki beberapa aspek

media pembelajaran sehingga dapat dinyatakan layak untuk tahap selanjutnya.



Gambar 4. Penyempurnaan Media Pembelajaran Ru-Ar-B

SIMPULAN

Media pembelajaran Ru-Ar-B merupakan terobosan baru media pembelajaran pendidikan agama Islam yang memanfaatkan kecanggihan teknologi Augmented reality serta dilengkapi dengan huruf Braille yang dapat digunakan oleh penyandang tunanetra.

Media pembelajaran ini setelah melalui tahap evaluasi di dapatkan hasil bahwa media ini dapat digunakan untuk proses pembelajaran pendidikan agama islam pada mata pelajaran akidah akhlak kelas 10 semester 2 kurikulum 2013.

Media ini dapat menarik perhatian peserta didik melalui visual yang menarik dengan warna yang cerah dan animasi 3 Dimensi yang disajikan serta dapat mengabungkan semua gaya belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad Mushawwir Tayeb, Nurul Mukhlisa. (2015). Hubungan Gaya Belajar, Motivasi Belajar, Dengan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas Xi Ipa Sma Negeri 1 Tanete Rilau. *Biologi*, 16(1), 9.

Airtanah, A. (2014). Bab Ii Kajian Teori. *Bab Ii Kajian Teori*, 1, 9–34.

Badan Pusat Statuistik. (2010). *No T*. [Http://Www.Bps.Go.Id/](http://www.bps.go.id/)

Chowanda, A. (2011). Perancangan Game Kartu Interaktif Berbasis Android

- Menggunakan Augmented Reality. *Computer And Teknologi*, 2(2), 1.
- Elmansyah, Elmansyah. (2019). Quantum "KLP": Strategi Melejitkan Potensi Mahasiswa dalam Pembelajaran di Era Milenial. Pontianak: IAIN Pontianak Press.
- Imawan Mustaqim, N. K. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Pendidikan Teknologi Elktro*, 1(1), 36–37.
- Muhamad Jarjih, Wandita Judith Stepanie, Doni Riyanta. (2018). Sholatku: Aplikasi Pengenalan Sholat Sunah Untuk Anak-Anak Berbasis Augmented Reality. *Apilled Science*, 4(2), 1.
- Nur, A. (2013). Pendidikan Karakter Melalui Pendidikan Agama Islam. *Al-Ulum*, 13(Nomor 1), 25–38. [Http://Www.Journal.Iaingorontalo.Ac.Id/Index.Php/Au/Article/Download/179/159/](http://Www.Journal.Iaingorontalo.Ac.Id/Index.Php/Au/Article/Download/179/159/)
- Nurkholis. (N.D.). Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi. *Pendidikan Dalam Upaya Memajuka Teknologi*, 1(1), 25.
- Patric Albus, T. S. (2021). *Signaling In Virtual Reality Influences And Cognitive*.
- Pusat, P. (2003). *Undang-Undang No.20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional*. [Https://Peraturan.Bpk.Go.Id](https://Peraturan.Bpk.Go.Id)
- Rio Erwan Pratama, S. M. (2020). Pembelajaran Daring Dan Luring Pada Masa Pandemi Covid 19. *Gagasan Pendidikan Indonesia*, 01(02), 51.
- Rofiq, M. N. (2010). Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Falasifa*, 1(1), 1–14.
- Sahari. (N.D.). *Geliat Pendidikan Kurikulum Pendidikan Islam Indonesia*.
- Sukring. (2013). Kedudukan Pendidikan Agama Islam Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas. *Hukum Legitime*, 03(01).
- Usep Kustiawan. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini* (Cetakan 1). Penerbit Gunung Samudra.

