

Research Article

Exploration of Students' Perceptions of Augmented Reality (AR)-Based Islamic Education Learning in Grade IX of SMPN 1 Montong

Ima Seftiyana Safira

Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama Tuban

E-mail: seftiyanasafira@gmail.com

Copyright © 2025 by Authors, Published by Al-Ard: Journal of Education

Received : June 21, 2025

Revised : July 26, 2025

Accepted : August 8, 2025

Available online : August 23, 2025

How to Cite: Ima Seftiyana Safira. (2025). Exploration of Students' Perceptions of Augmented Reality (AR)-Based Islamic Education Learning in Grade IX of SMPN 1 Montong. *Al-Ard: Journal of Education*, 1(3), 85–90. <https://doi.org/10.63738/al-ard.v1i3.17>

Abstract

This study aims to explore students' perceptions of Augmented Reality (AR)-based Islamic Religious Education (PAI) learning in ninth grade at SMPN 1 Montong. The use of AR in learning is seen as a 21st-century educational innovation capable of improving conceptual understanding, motivation, and active student engagement. This study used a qualitative approach with descriptive analytical methods through interviews, observations, and questionnaires. The results showed that the majority of students had positive perceptions of AR use because the technology provides concrete and interactive visualizations, facilitating the understanding of abstract material. Learning becomes more engaging, collaborative, and encourages active student participation. Factors influencing student perceptions include the ease of use of the application, the role of teachers in mentoring, the quality of the devices, and the readiness of the learning environment. Obstacles identified were related to technical difficulties for a small number of students. Overall, AR is considered to have significant potential in improving the effectiveness of PAI learning and can be a relevant alternative learning medium in the digital age.

Keywords: Student Perception, Islamic Religious Education, Augmented Reality, Interactive Learning, Educational Technology.

Eksplorasi Persepsi Siswa terhadap Pembelajaran PAI Berbasis Augmented Reality (AR) di Kelas IX SMPN 1 Montong

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi persepsi siswa terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis Augmented Reality (AR) di Kelas IX SMPN 1 Montong. Penggunaan AR dalam pembelajaran dipandang sebagai inovasi pendidikan abad ke-21 yang mampu meningkatkan pemahaman konsep, motivasi, serta keterlibatan aktif siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif analisis melalui wawancara, observasi, dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas siswa memiliki persepsi positif terhadap penggunaan AR karena teknologi tersebut memberikan visualisasi konkret

dan interaktif sehingga mempermudah pemahaman materi yang bersifat abstrak. Pembelajaran menjadi lebih menarik, kolaboratif, dan mendorong partisipasi aktif siswa. Faktor-faktor yang memengaruhi persepsi siswa meliputi kemudahan penggunaan aplikasi, peran guru dalam pendampingan, kualitas perangkat, serta kesiapan lingkungan belajar. Kendala yang ditemukan berkaitan dengan hambatan teknis pada sebagian kecil siswa. Secara keseluruhan, AR dinilai memiliki potensi signifikan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran PAI dan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang relevan di era digital.

Kata Kunci: Persepsi Siswa, Pendidikan Agama Islam, Augmented Reality, Pembelajaran Interaktif, Teknologi Pendidikan.

PENDAHULUAN

Pendidikan yang baik adalah pendidikan yang tidak hanya mementingkan hasil akhir, melainkan juga menekankan pentingnya proses dan pemahaman dalam kegiatan belajar mengajar sebagaimana dijelaskan dalam teori proses belajar. (Sidiq, n.d.) Pencapaian tujuan pendidikan tidak dapat ditempuh melalui cara yang sederhana, melainkan membutuhkan proses yang kompleks dan menuntut adaptasi terhadap konteks perkembangan zaman. Perbedaan signifikan antara pendidikan abad ke-21 dengan pendidikan pada era sebelum digitalisasi. (Tamami et al., 2024) menegaskan bahwa teknologi telah menjadi elemen kunci dalam praktik pembelajaran modern.

Pada abad ke-21, pendidikan telah bertumpu pada kemajuan teknologi melalui pemanfaatan berbagai fitur berbasis Information and Communication Technology (ICT) sebagai media pembelajaran. Kondisi ini menuntut tenaga pendidik untuk terus meningkatkan kompetensi agar mampu mengikuti perubahan dan tuntutan zaman. (Sholikin & Prasetyo, 2023) Dengan demikian, teknologi merupakan kebutuhan penting dalam pelaksanaan pembelajaran, dan penggunaan metode konvensional mulai mengalami pengurangan dalam implementasinya.

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran semakin meluas terutama ketika terjadi kendala yang menghambat pertemuan tatap muka, seperti masa pandemi COVID-19 yang menyebabkan seluruh aktivitas pendidikan harus beralih ke pembelajaran daring. Pemerintah Indonesia mengatur pelaksanaan pembelajaran jarak jauh melalui Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 dan Surat Edaran Sekretaris Jenderal Kemendikbud Nomor 15 Tahun 2020 tentang penyelenggaraan belajar dari rumah. (Azzahra, 2020) Meskipun pembelajaran daring memanfaatkan fitur-fitur online learning yang dianggap solutif, pada praktiknya model ini menghadapi sejumlah kendala seperti kurangnya motivasi dan kebosanan siswa. (Kartini & Putra, 2020)

Kondisi tersebut menyadarkan bahwa pembelajaran konvensional tidak sepenuhnya dapat digantikan oleh pembelajaran daring, sebab beberapa materi menuntut interaksi langsung yang sulit dicapai melalui media digital. (Cahyani et al., 2021) Oleh karena itu, pembelajaran saat ini memerlukan metode yang memadukan kekuatan teknologi dan interaksi langsung sekaligus menawarkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Salah satu pendekatan yang berkembang pesat dewasa ini adalah penggunaan Augmented Reality (AR) dalam pembelajaran.

Augmented Reality merupakan teknologi yang mampu menggabungkan objek nyata dan objek virtual secara real time sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan menarik. Berbagai penelitian terbaru menunjukkan bahwa penggunaan AR memberikan dampak positif terhadap motivasi, pemahaman konsep, dan minat belajar siswa. Studi yang dilakukan oleh (Hayati et al., 2025) menunjukkan bahwa AR mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah menengah. (Asari & Hufron, 2023) menemukan bahwa AR efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep pada mata pelajaran IPA. Sementara penelitian (Hartati, 2025) mengungkapkan bahwa siswa lebih

antusias dan aktif ketika AR digunakan sebagai media pembelajaran. Penelitian lain oleh (Einsthendi et al., 2024) menyatakan bahwa AR memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam karena siswa dapat melihat visualisasi materi secara nyata. Selain itu, (Zumroh, 2024). melaporkan bahwa AR membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran berbasis proyek.

Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), kebutuhan akan media pembelajaran yang inovatif semakin mendesak mengingat sebagian materi PAI bersifat abstrak, sehingga membutuhkan visualisasi konkret agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan AR dapat menjadi solusi yang menawarkan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual, terutama bagi siswa tingkat SMP yang cenderung membutuhkan stimulasi visual dalam proses pembelajaran.

SMPN 1 Montong sebagai salah satu sekolah yang terus berupaya menghadirkan inovasi pembelajaran mulai memanfaatkan teknologi AR dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya pada mata pelajaran PAI. Namun, efektivitas penggunaan AR tidak hanya dapat dilihat dari hasil belajar, tetapi juga dari bagaimana persepsi siswa terhadap penerapannya. Persepsi ini penting dieksplorasi untuk mengetahui apakah AR benar-benar membantu siswa memahami materi, meningkatkan motivasi, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih baik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian berjudul “Eksplorasi Persepsi Siswa terhadap Pembelajaran PAI Berbasis Augmented Reality (AR) di Kelas IX SMPN 1 Montong”. Penelitian ini akan mengkaji bagaimana persepsi siswa terhadap penggunaan media AR dalam pembelajaran PAI, apakah teknologi ini mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran, serta sejauh mana AR dapat menjadi solusi alternatif dari keterbatasan pembelajaran konvensional maupun daring. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran empiris mengenai implementasi AR dalam pembelajaran PAI serta rekomendasi untuk pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi di masa mendatang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif analisis, karena bertujuan untuk menggali secara mendalam persepsi siswa terhadap pembelajaran PAI berbasis Augmented Reality (AR) di Kelas IX SMPN 1 Montong. Pendekatan kualitatif dipilih untuk memahami pengalaman belajar siswa dalam kondisi yang alami, sehingga data yang diperoleh lebih kaya dan sesuai dengan konteks pembelajaran sebenarnya. Penelitian ini memfokuskan pada bagaimana siswa memahami, merasakan, dan menilai kebermanfaatan teknologi AR dalam proses pembelajaran PAI. (Nasution, 2023)

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui wawancara, observasi, dan kuisioner. Wawancara semi-terstruktur diberikan kepada beberapa siswa yang pernah mengikuti pembelajaran PAI berbasis AR, dengan tujuan menggali pengalaman dan pandangan mereka secara mendalam. Teknik observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengamati interaksi siswa dengan media AR, tingkat keterlibatan mereka, serta bagaimana teknologi tersebut diintegrasikan ke dalam kegiatan belajar mengajar. (DAYU, 2022)

Selain itu, peneliti juga menyebarkan kuisioner kepada seluruh siswa kelas IX untuk mendapatkan gambaran persepsi yang lebih luas dan terukur. Kuisioner tersebut dirancang untuk menilai aspek seperti kemudahan penggunaan AR, daya tarik media, peningkatan pemahaman materi, serta pengaruhnya terhadap motivasi belajar. Data dari wawancara, observasi, dan kuisioner kemudian dianalisis melalui proses reduksi data, penyajian data,

dan penarikan kesimpulan agar hasil penelitian dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai persepsi siswa terhadap pembelajaran PAI berbasis AR. (Bungin, 2011)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Persepsi Siswa terhadap Pembelajaran PAI Berbasis Augmented Reality (AR)

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa kelas IX SMPN 1 Montong, diperoleh bahwa mayoritas siswa menunjukkan persepsi positif terhadap penerapan Augmented Reality (AR) dalam pembelajaran PAI. Siswa menilai bahwa AR membuat materi pelajaran lebih mudah dipahami karena objek-objek pembelajaran dapat dilihat dalam bentuk tiga dimensi yang interaktif. Visualisasi ini membantu mereka memahami konsep abstrak yang sebelumnya sulit dibayangkan dalam bentuk teks atau gambar statis. (Sari, 2024) Selain itu, siswa mengaku lebih bersemangat karena pembelajaran berbasis AR memberikan pengalaman baru yang lebih menarik dibanding metode konvensional.

Hasil observasi mendukung temuan wawancara. Selama pembelajaran berlangsung, siswa terlihat aktif mencoba, memperbesar, memutar, dan memperhatikan objek AR yang ditampilkan. Keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran meningkat, ditandai dengan diskusi spontan, antusiasme, serta perhatian penuh terhadap materi (Bapak Adip selaku guru PAI Kelas IX). Suasana kelas menjadi lebih hidup dan kolaboratif, menunjukkan bahwa AR bukan hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga mendorong partisipasi aktif siswa selama pembelajaran berlangsung.

Hasil angket yang dibagikan kepada seluruh siswa juga menunjukkan kecenderungan yang sama. Sebanyak 82% siswa menyatakan AR menarik, 76% merasa pemahaman mereka meningkat, dan 71% merasa lebih termotivasi dengan hadirnya AR. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyebutkan bahwa AR efektif meningkatkan daya tarik dan pemahaman siswa dalam pembelajaran (Ramadhani & Yunus, siswa kelas IX). Meski demikian, sekitar 12% siswa mengalami hambatan teknis seperti kesulitan mengoperasikan aplikasi atau spesifikasi perangkat yang kurang memadai.

Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Persepsi Siswa terhadap Penggunaan AR dalam Pembelajaran PAI

Hasil wawancara menunjukkan bahwa salah satu faktor utama yang memengaruhi persepsi siswa adalah kemudahan penggunaan aplikasi AR. Siswa yang mudah memahami cara pengoperasian aplikasi memiliki persepsi yang lebih positif, sedangkan siswa dengan perangkat terbatas atau kurang terbiasa dengan teknologi mengalami hambatan pada awal pembelajaran. Fitur-fitur AR seperti animasi, visual 3D, dan suara turut mempengaruhi ketertarikan siswa terhadap media tersebut.

Observasi selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa peran guru juga sangat menentukan keberhasilan penggunaan AR. Guru yang memberikan arahan jelas, membantu teknis, dan memberikan pendampingan membuat siswa merasa lebih percaya diri dan nyaman (Bapak Cipto Guru Pai Kelas IX). Lingkungan belajar seperti kualitas internet, ketersediaan perangkat, serta kesiapan kelas turut mempengaruhi kelancaran penggunaan AR. Ketika kondisi tersebut mendukung, pembelajaran berlangsung efektif dan siswa dapat berinteraksi optimal dengan media AR.

Data angket menguatkan temuan sebelumnya. Sebanyak 79% siswa menilai dukungan guru sangat membantu, 74% menyatakan kualitas visual AR meningkatkan pemahaman, dan 68% merasa kenyamanan belajar bergantung pada kelancaran perangkat.

Faktor motivasi pribadi dan pengalaman sebelumnya menggunakan teknologi juga berpengaruh signifikan. Siswa yang sering menggunakan aplikasi digital cenderung lebih cepat menerima pembelajaran berbasis AR (Ratna & Indah Siswi Kela IX). Dengan demikian, persepsi siswa dibentuk oleh gabungan antara faktor teknis, pedagogis, dan kesiapan individu dalam memanfaatkan teknologi AR.

KESIMPULAN

Hasil penelitian dan diskusi mengenai eksplorasi persepsi siswa terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis augmented reality (AR) di Kelas IX SMPN 1 Montong menunjukkan bahwa siswa lebih suka pembelajaran AR karena mereka dapat melihat materi dengan cara yang lebih konkret, interaktif, dan menarik. Ini membantu mereka memahami konsep-konsep yang diajarkan. Pembelajaran menjadi tidak monoton, meningkatkan minat siswa, dan mendorong mereka untuk berpartisipasi secara aktif dalam prosesnya.

Selain itu, hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran PAI berbasis realitas augmented (AR) dapat meningkatkan suasana kelas yang lebih dinamis di mana siswa tidak hanya bertindak sebagai penerima materi, tetapi juga terlibat secara aktif dalam mengamati, mengeksplorasi, dan berbicara tentang materi yang disajikan melalui media AR. Ini berdampak pada dorongan siswa untuk belajar dan peningkatan fokus mereka selama proses pembelajaran.

Beberapa faktor utama, termasuk kemudahan penggunaan aplikasi, kualitas visual dan fitur interaktif yang disediakan, peran guru dalam memberikan pendampingan dan arahan, dan kesiapan sarana dan prasarana pendukung, seperti perangkat dan jaringan internet, semuanya berkontribusi pada persepsi positif siswa terhadap penggunaan AR. Namun, penelitian ini juga menemukan bahwa sebagian kecil siswa menghadapi kendala teknis, terutama terkait dengan keterbatasan perangkat.

Secara keseluruhan, pembelajaran PAI berbasis Augmented Reality memiliki potensi yang signifikan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di tingkat SMP. AR dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang relevan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21, khususnya dalam mendukung pembelajaran PAI yang lebih kontekstual, kreatif, dan berfokus pada pengalaman belajar siswa. Karena itu, sekolah dan guru harus terus mendukung pengembangan AR.

DAFTAR PUSTAKA

- Asari, A., & Hufron, M. (2023). Implementasi augmented reality dalam peningkatan pembelajaran PAI di MTs Agung Alim Blado: Studi kasus dan evaluasi. *Muaddib: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(02), 192–202.
- Azzahra, N. F. (2020). *Mengkaji hambatan pembelajaran jarak jauh di Indonesia di masa pandemi covid-19*.
- Bungin, B. (2011). *Metodologi penelitian kualitatif: Aktualisasi metodologis ke arah ragam varian kontemporer*.
- Cahyani, A., Fauzan, M., Putri, K. A. R., Larasati, A. D., Sakdiyah, N. H., & Tohuri, A. (2021). Arabic Vocabulary: Konsep aplikasi berbasis augmented reality untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa arab. *Journal of Language Literature and Arts*, 1(8), 1158–1170.
- DAYU, R. (2022). *PEMGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN GOOGLE EARTH BERBASIS VIRTUAL REALITY MATA PELAJARAN SKI DI MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 1 SOLOK*.

- Einsthendi, A. D., Rasyid, M. I. A., & Wicaksono, J. B. (2024). Augmented reality: Impact on student engagement and learning. *Hipkin Journal of Educational Research*, 1(2), 239–250.
- Hartati, Y. (2025). Penggunaan Teknologi Augmented Reality Dalam Pendidikan Agama Islam: Analisis Literatur Tentang Potensi Dan Tantangannya. *VARIABLE RESEARCH JOURNAL*, 2(01), 324–332.
- Hayati, P. I., Nasution, J. E., Purwanto, M. R., Irawan, P., Zunita, S., & others. (2025). STRATEGI MANAJEMEN PENDIDIKAN ISLAM DALAM MEMANFAATKAN AUGMENTED REALITY UNTUK MENINGKATKAN MUTU PEMBELAJARAN. *Indonesian Journal of Islamic Studies (IJIS)*, 1(1), 50–58.
- Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). Respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4(1), 12–19.
- Nasution, A. F. (2023). *Metode penelitian kualitatif*.
- Sari, L. (2024). *Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi bangun ruang sisi datar Kelas VIII di SMP N 8 Padangsidempuan* [PhD Thesis]. UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
- Sholikin, S., & Prasetyo, A. (2023). Penguatan Karakter Peserta Didik Melalui Profil Pelajar Pancasila pada Madrasah Ibtidaiyah. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1941–1950.
- Sidiq, Z. (n.d.). UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MAHASISWA DEPARTEMEN PENDIDIKAN KHUSUS FIP UPI PADA TOPIK PENGEMBANGAN KONSEP DALAM ORIENTASI DAN MOBILITAS MELALUI PEMBELAJARAN DENGAN MODEL LEARNING CYCLE. *EDUTECH*, 18(2), 163–176.
- Tamami, A. G., Murhayati, S., & Zaitun, Z. (2024). Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Teknologi. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(4), 2412–2419.
- Zumroh, A. R. (2024). Pengembangan Bahan Ajar PAI Interaktif Berbasis Teknologi Augmented Reality Untuk Siswa Sekolah Dasar. *PEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan Dan Riset*, 2(3), 275–281.