

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) merupakan mata pelajaran penting dalam membangun karakter dan spiritualitas siswa. Namun, pembelajaran pada mata pelajaran ini sering kali dianggap monoton dan kurang menarik oleh siswa, yang berujung rendahnya minat belajar. Pendidikan Agama Islam memainkan peranan yang sangat penting dalam membentuk karakter dan moral individu, khususnya di lingkungan sekolah Islam. Sekolah Islam, seperti SMP Bakti Nusantara 666, memikul tanggung jawab besar untuk mendidik siswa agar menjadi individu yang taat beragama dan berakhlak mulia, sesuai dengan nilai-nilai Islam yang diajarkan, (Asari & Hufron, 2023b).

Tujuan Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti merupakan turunan dan tujuan pendidikan nasional, suatu rumusan dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003), berbunyi: “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, (Matara, 2020).

Pendidikan Agama Islam tidak hanya bertujuan untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan tentang ajaran Islam, tetapi juga untuk menginternalisasikan nilai-nilai luhur dalam kehidupan sehari-hari. Dalam konteks ini, budi pekerti berperan sebagai bentuk aplikasi nyata dari ajaran agama yang mencerminkan sikap, tindakan, dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Islam. Dengan demikian, pendidikan ini tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga mencakup aspek afektif dan psikomotorik, (Arlina et al., 2024).

Kehadiran pendidikan agama dan budi pekerti di lingkungan sekolah juga menjadi instrumen penting dalam membangun generasi yang memiliki kesadaran spiritual, sosial, dan budaya yang tinggi. Pendidikan ini diharapkan dapat

membentuk karakter peserta didik yang jujur, bertanggung jawab, disiplin, dan peduli terhadap sesama. Dengan begitu, mereka dapat menjadi individu yang tidak hanya unggul dalam bidang akademik, tetapi juga memiliki kepribadian yang baik serta mampu memberikan kontribusi positif bagi Masyarakat, (Malla, 2017).

Dengan demikian, penerapan pendidikan agama Islam dan budi pekerti di sekolah memiliki peran strategis dalam membangun karakter bangsa yang berlandaskan nilai-nilai keislaman dan kebaikan moral. Implementasi pendidikan ini harus terus dikembangkan dan disesuaikan dengan kebutuhan zaman agar tetap relevan dan efektif dalam membentuk generasi yang beriman, berakhlak, serta berkontribusi bagi kebaikan umat dan bangsa, (Anwar, 2018).

Pembelajaran menggunakan metode PjBL merupakan teknik yang memberikan inovasi dalam seni pengajaran. Peran guru dalam metode ini sebagai fasilitator yang memberikan fasilitas terhadap siswa ketika mengajukan pertanyaan mengenai teori serta memberikan motivasi terhadap siswa supaya aktif dalam pengajaran. Menurut Yahya Muhammad Mukhlis, model pembelajaran yang digunakan ini memberikan kesempatan pada pendidik untuk mengendalikan penuh proses pengajaran yang berlangsung. Sistem pengajaran yang diberikan memasukkan kerja proyek dalam prosesnya, (Anggraini & Wulandari, 2021).

Model pembelajaran *project based learning* (PjBL) telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. PjBL memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui proyek yang relevan dengan kehidupan mereka, sehingga mendorong mereka untuk berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif. Namun, penerapan PjBL yang efektif membutuhkan dukungan media pembelajaran yang inovatif.

Augmented reality merupakan salah satu jenis media pembelajaran digital yang bersifat interaktif. Teknologi ini menggabungkan objek virtual dengan dunia nyata, memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan elemen-elemen virtual secara langsung. Sebagai aplikasi berbasis digital, *augmented reality* memanfaatkan animasi bergerak untuk menyajikan tampilan tiga dimensi yang menyerupai

realitas. Media ini juga dilengkapi dengan berbagai elemen seperti teks, audio, visual, dan fitur interaktif lainnya, yang melengkapi pengalaman visualnya, (Yasin et al., 2023).

Salah satu teknologi yang memiliki potensi besar untuk meningkatkan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah *augmented reality* (AR). Teknologi AR memungkinkan integrasi dunia nyata dengan elemen-elemen digital seperti gambar, teks, video, atau suara yang dihadirkan dalam lingkungan nyata. Dengan teknologi ini, pengguna dapat mengakses tambahan informasi dan berinteraksi dengan elemen digital melalui perangkat seperti smartphone atau kacamata AR, (Elman, 2024).

Kemampuan AR untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif menjadikannya sangat relevan dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti. Teknologi ini memungkinkan siswa untuk mempelajari materi agama melalui pendekatan visual dan praktis yang mendalam, sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Hal ini penting untuk menarik minat siswa, terutama dalam era yang sangat dipengaruhi oleh teknologi digital, (Lestari, 2023).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan oleh peneliti di SMP Bakti Nusantara 666, ditemukan fenomena rendahnya minat belajar siswa dalam proses pembelajaran. Beberapa indikasi yang muncul antara lain kurangnya perhatian siswa saat pembelajaran berlangsung, siswa cenderung mengobrol dengan teman sebaya, serta ada siswa yang tertidur di tengah kegiatan belajar. Fenomena tersebut menunjukkan adanya ketidaktertarikan atau kurangnya keterlibatan siswa terhadap materi yang disampaikan, khususnya dalam mata pelajaran (PAI-BP). Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti menawarkan solusi dengan menerapkan model pembelajaran *project based learning* (PjBL) berbantu media *augmented reality*. Kombinasi model dan media ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa secara efektif.

Minat belajar siswa sering kali meningkat ketika metode pembelajaran bersifat interaktif dan menyenangkan. AR menawarkan pendekatan visual yang dinamis, memungkinkan siswa mempelajari konsep agama dengan cara yang lebih kontekstual dan aplikatif. Dengan menghadirkan simulasi atau pengalaman langsung, teknologi ini tidak hanya membantu siswa memahami materi, tetapi juga membuat mereka lebih termotivasi untuk mendalami pelajaran, terutama dalam konteks Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, (Amin, 2023).

Oleh karena itu dengan memanfaatkan teknologi ini, siswa dapat memperoleh pengalaman pembelajaran yang tidak hanya lebih menarik tetapi juga mendalam dan interaktif. Inovasi seperti ini menjadi solusi untuk menjawab tantangan pembelajaran di era modern yang terus berkembang, (Yuniarto & Yudha, 2021). Berdasarkan hal ini, peneliti melakukan kajian mengenai penerapan model pembelajaran *project based learning* berbantu media *augmented reality* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Peneliti berharap bahwa penerapan media Augmented Reality dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang unik dan berbeda bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini diberi judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) Berbantu Media *Augmented Reality* (AR) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (Penelitian Quasi Experiment pada siswa kelas VIII SMP Bakti Nusantara 666 Kabupaten Bandung)”.
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SAMPUNG
BANDUNG

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dikemukakan di atas maka, dari itu penulis dapat menuliskan rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana proses penerapan model pembelajaran *project based learning* (PjBL) berbantu media *augmented reality* (AR) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas VIII SMP Bakti Nusantara 666 ?

2. Bagaimana perbedaan minat belajar siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen terhadap pengaruh model pembelajaran *project based learning* (PjBL) berbantu media *augmented reality* (AR) pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti?
3. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *project based learning* (PjBL) berbantu media *augmented reality* (AR) untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Proses penerapan model pembelajaran *project based learning* (PjBL) berbantu media *augmented reality* (AR) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas VIII SMP Bakti Nusantara 666
2. Perbedaan minat belajar siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen terhadap pengaruh model pembelajaran *project based learning* (PjBL) berbantu media *augmented reality* (AR) pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
3. Pengaruh model pembelajaran *project based learning* (PjBL) berbantu media *augmented reality* (AR) untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

D. Manfaat Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat menjadi bahan referensi atau tambahan ide bagi guru mengenai media pembelajaran yang dapat diterapkan di kelas agar proses pembelajaran lebih interaktif. Media pembelajaran *augmented reality* (AR) ini menjadi salah satu cara untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi Siswa

Manfaat bagi siswa dari penelitian ini adalah dapat membuat pemahaman mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti lebih mudah, melalui visualisasi konsep yang kompleks dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning* (PjBL) berbantu media *augmented reality* (AR). Sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.

b. Manfaat bagi Guru

Manfaat bagi guru dari penelitian ini adalah dapat meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi melalui media *augmented reality* (AR). Dan membuat pembelajaran dikelas lebih interaktif dan inovatif sehingga siswa tidak merasa bosan dalam pembelajaran.

c. Manfaat bagi Sekolah

Manfaat bagi sekolah dari penelitian ini adalah meningkatkan citra sekolah sebagai Lembaga Pendidikan yang mendukung penggunaan teknologi dalam pembelajaran melalui media *augmented reality* (AR). Sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan inovatif yang dapat menarik minat belajar siswa.

E. Kerangka Berpikir

Dalam konteks pendidikan, minat belajar siswa merupakan faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan belajar, model dan media yang menarik dapat meningkatkan minat tersebut. Salah satu model yang dapat meningkatkan minat belajar adalah *project based learning* (PjBL) dengan berbantu media *augmented reality*, yang memungkinkan siswa melakukan pembelajaran dengan tidak bosan dan mudah untuk memahami materi.

Teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teori konstruktivisme. Teori ini dicetuskan oleh *Jean Piaget* dan *Lev Vygotsky*. Piaget yang dikenal sebagai konstruktivis pertama yang menegaskan bahwa penekanan teori konstruktivisme pada proses untuk menemukan teori atau pengetahuan yang dibangun dari realitas lapangan. Konstruktivisme Piaget menekankan pada proses yang dilalui siswa untuk mengetahui sesuatu dan tahapan yang dilalui untuk memperoleh pengetahuan

tersebut, (Munadi, 2017). Salah satu konsep dasar pendekatan konstruktivisme dalam belajar adalah adanya interaksi sosial individu dengan lingkungannya. Vygotsky sangat menekankan pentingnya peran interaksi sosial bagi perkembangan belajar seseorang. Vygotsky percaya bahwa belajar dimulai ketika seorang anak dalam perkembangan zone proximal, yaitu suatu tingkat yang dicapai oleh seorang anak ketika ia melakukan perilaku sosial. Zona ini juga dapat diartikan sebagai seorang anak yang tidak dapat melakukan sesuatu sendiri tetapi memerlukan bantuan kelompok atau orang dewasa, (Sunanik, 2014).

Berdasarkan teori konstruktivisme, siswa akan lebih mudah memahami materi jika mereka aktif dalam proses belajar dan terpapar dengan pengalaman nyata atau simulasi yang mendekati kenyataan. Penerapan model PjBL berbantu media AR pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

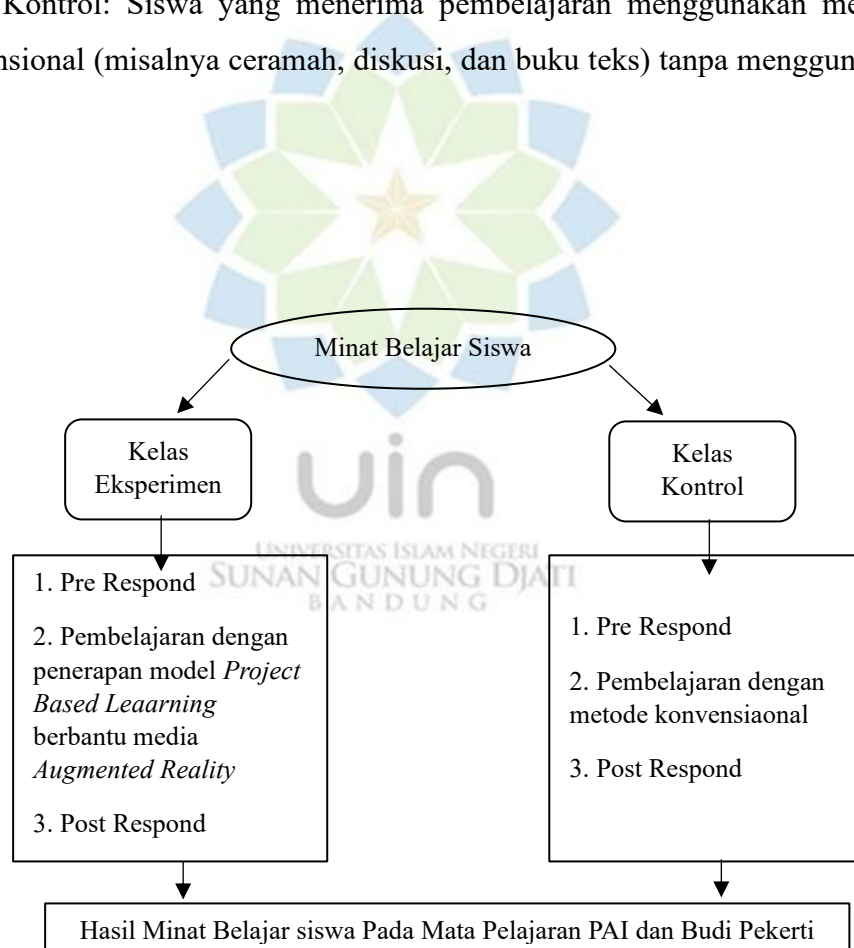
Model *project based learning* (PjBL) diterapkan melalui langkah-langkah utama yaitu: merumuskan masalah atau pertanyaan mendasar, merancang proyek secara kolaboratif, melaksanakan investigasi untuk menghasilkan solusi atau produk, mempresentasikan hasil kerja, serta melakukan refleksi dan evaluasi guna meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta didik.

Variabel X1 dalam penelitian ini adalah model Pembelajaran *project based learning* (PjBL), Variabel X2 yaitu Media *augmented reality* (AR) yaitu media pembelajaran berbasis teknologi yang menggabungkan objek virtual dua atau tiga dimensi ke dalam lingkungan nyata secara interaktif dan *real-time* melalui perangkat seperti *smartphone* yang berfungsi sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Variabel Y adalah minat belajar siswa, yang merupakan tingkat keterlibatan dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Minat belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Faktor internal meliputi kondisi fisik dan psikologis siswa, seperti kesehatan, motivasi, kepercayaan diri, serta minat pribadi terhadap materi pelajaran. Sementara itu, faktor eksternal mencakup lingkungan keluarga, gaya mengajar guru, penggunaan media pembelajaran, metode pembelajaran yang digunakan, serta dukungan dari teman sebaya. Interaksi antara faktor-faktor tersebut sangat menentukan tingkat

ketertarikan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran secara aktif dan berkelanjutan.

Penelitian ini menggunakan desain quasi eksperimen, dengan dua kelompok yang sudah ada (kelas eksperimen dan kelas kontrol) yang akan dibandingkan:

- a. Kelas Eksperimen: Siswa yang menerima pembelajaran dengan media AR. Mereka akan belajar dengan materi yang sama seperti yang diajarkan pada kelompok kontrol, tetapi disertai dengan penggunaan AR untuk menggambarkan konsep-konsep yang berkaitan dengan Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.
- b. Kelas Kontrol: Siswa yang menerima pembelajaran menggunakan metode konvensional (misalnya ceramah, diskusi, dan buku teks) tanpa menggunakan AR.



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis merupakan gabungan dari kata “hipo” yang artinya dibawah, dan “tesis” yang artinya kebenaran. Secara keseluruhan hipotesis berarti dibawah kebenaran (belum tentu benar) dan baru dapat diangkat menjadi suatu kebenaran jika memang telah disertai dengan bukti-bukti, (Rangkuti, 2016).

Hipotesis Nol (H_0) adalah hipotesis yang diuji dalam suatu penelitian. Biasanya, hipotesis ini menyatakan bahwa suatu parameter populasi memiliki nilai tertentu. Hipotesis nol sering kali dinyatakan dengan frasa “tidak ada perbedaan”.

Hipotesis Alternatif (H_a) adalah sebuah pernyataan yang berhubungan dengan parameter populasi, namun berbeda dengan yang dinyatakan dalam hipotesis nol. Hipotesis ini umumnya menyatakan bahwa nilai parameter populasi tersebut berbeda dari nilai yang diungkapkan dalam hipotesis nol. Dengan kata lain, hipotesis alternatif mengajukan kemungkinan bahwa ada perbedaan atau perubahan yang signifikan dalam parameter populasi yang diuji, yang bertentangan dengan asumsi yang diajukan dalam hipotesis nol, (Wardani, 2020).

Hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

Pengaruh model pembelajaran *project based learning* (PjBL) berbantu media *augmented reality* (AR) secara signifikan dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

G. Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian terdahulu terkait dengan model PjBL berbantu media AR terhadap minat belajar siswa telah banyak dilakukan oleh peneliti terdahulu tetapi ada persamaan dan beberapa perbedaan antara penelitian yang akan penulis lakukan dengan peneliti terdahulu. Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan penulis lakukan sebagai berikut:

1. Raudhatul Jannah, mahasiswa IAIN Bengkulu pada tahun 2020 telah melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Pemanfaatan Media *Augmented Reality* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran

Tematik Siswa Kelas IV Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup di SDN 07 Kota Bengkulu”. Adapun hasil penelitian yang dilakukan oleh Raudhatul Jannah menyatakan bahwa berdasarkan hasil pretest menunjukan ada sedikit perbedaan nilai rata-rata minat belajar siswa. Rata-rata kelas eksperimen (62,59) lebih besar dibandingkan nilai rata-rata minat belajar di kelas kontrol (59,95). Berdasarkan hasil uji t-test yang telah dilakukan, maka didapat pada nilai signifikansi (2-tailed) 0,00 yang artinya lebih kecil dari 0,05. Maka dilihat dari dasar pengambilan keputusan uji t yaitu jika nilai signifikan (2-tailed) lebih kecil dari 0,05, maka diterima yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan minat belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol, (Raudhatul, 2020).

Penelitian Raudhatul Jannah (2020) menunjukkan bahwa penggunaan media *augmented reality* berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Tematik di SD. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada fokus penggunaan media *augmented reality* dan tujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Namun, penelitian ini berbeda karena menggabungkan media *augmented reality* dengan model pembelajaran *project based learning* (PjBL) serta diterapkan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) di tingkat SMP. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi baru dalam konteks model pembelajaran dan jenjang pendidikan yang berbeda.

2. Maulidatusy Syahrissy Syarifah, mahasiswa Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember pada tahun 2024 telah melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* (AR) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Siswa Kelas IX di MTs Al-Firdaus Panti Tahun 2023/2024”. Adapun hasil penelitian yang dilakukan oleh Maulidatusy Syahrissy Syarifah menyatakan bahwa Dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan metode quasi eksperimen, penelitian ini melibatkan dua kelas, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen, untuk menguji hipotesis bahwa penggunaan media AR dapat meningkatkan motivasi belajar. Hasil analisis menunjukkan bahwa

terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan media AR, dengan nilai signifikansi 0,037 yang lebih rendah dari tingkat signifikansi 0,05, sehingga hipotesis alternatif diterima, (Syarifah, 2024).

Penelitian Maulidatusy Syahrissy Syarifah (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media *augmented reality* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di tingkat MTs. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media AR dan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi eksperimen*. Perbedaannya, penelitian Syarifah fokus pada motivasi belajar, sementara penelitian ini fokus pada minat belajar. Selain itu, penelitian ini juga menggabungkan media AR dengan model pembelajaran *project based learning* (PjBL), sehingga memberikan pendekatan yang lebih aktif dan kontekstual.

3. Akhma Puri, mahasiswa Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung pada tahun 2021 telah melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Pada Mata Pelajaran PAI Materi Wudhu di SMPN 37 Bandar Lampung”. Adapun hasil penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini, Akhma Puri mengembangkan aplikasi AR untuk materi wudhu, yang diuji kelayakannya oleh ahli materi, ahli media, dan guru PAI, serta mendapatkan respon positif dari siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah Research & Development dengan model ADDIE, dan hasil validasi menunjukkan bahwa aplikasi tersebut layak digunakan dengan rata-rata nilai 3,865 dari ahli materi dan 3,695 dari ahli media. Uji coba menunjukkan bahwa aplikasi AR wudhu menarik bagi siswa dengan nilai rata-rata 3,46 untuk kelompok kecil dan 3,29 untuk kelompok besar. Selain itu, efektivitas aplikasi juga terbukti meningkat, di mana persentase pemahaman siswa sebelum menggunakan aplikasi adalah 62,17% dan meningkat menjadi 84,17% setelah penggunaan, (Dianti, 2022).

Penelitian Akhma Puri (2021) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* pada Mata Pelajaran PAI Materi Wudhu di SMPN 37 Bandar Lampung” memiliki keterkaitan dengan

penelitian ini dalam hal pemanfaatan media *Augmented Reality* pada pembelajaran PAI. Persamaannya terletak pada penggunaan AR untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI dan respon positif dari siswa terhadap media yang digunakan. Perbedaannya, penelitian Akhma Puri berfokus pada pengembangan media menggunakan model ADDIE dalam pendekatan *Research & Development*, sedangkan penelitian ini berfokus pada pengaruh penerapan model *Project Based Learning* berbantu media AR terhadap minat belajar siswa. Selain itu, penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen, bukan R&D, sehingga menambah sudut pandang berbeda dalam pengukuran efektivitas media AR dalam pembelajaran.

4. Muh. Sanjaya, mahasiswa Universitas Muhammadiyah Makassar pada tahun 2024 telah melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Augmented Reality* Terhadap Minat Belajar Seni Budaya Siswa di SMPN 4 Pallangga Kabupaten Gowa”. Adapun hasil penelitian yang dilakukan oleh Muh. Sanjaya menyatakan penggunaan media *Augmented Reality* terhadap 132 siswa di SMPN 4 Pallangga memiliki dampak yang signifikan. Nilai tertinggi diperoleh antara 4.21 dan 5.00, dengan 76 siswa menyatakan bahwa penggunaan media *Augmented Reality* sangat setuju, dan nilai antara 3.41 dan 4.20, dengan 56 siswa menyatakan bahwa penggunaan media *Augmented Reality* setuju. Hasil analisis data menunjukkan bahwa penggunaan media *Augmented Reality* dalam pembelajaran seni budaya memiliki efek yang cukup positif. Selain itu, distribusi data yang cenderung normal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menyukai penggunaan *Augmented Reality*, (Makassar, 2024).

Penelitian Muh. Sanjaya (2024) berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Augmented Reality* terhadap Minat Belajar Seni Budaya Siswa di SMPN 4 Pallangga Kabupaten Gowa” menunjukkan bahwa media *Augmented Reality* berdampak positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa. Persamaannya dengan penelitian ini terletak pada fokus peningkatan minat belajar melalui penggunaan media AR dan sama-sama dilakukan di tingkat

SMP. Perbedaannya, penelitian Sanjaya hanya menitikberatkan pada penggunaan media AR tanpa integrasi model pembelajaran tertentu, sedangkan penelitian ini menggabungkan media AR dengan model *Project Based Learning* (PjBL). Selain itu, mata pelajaran yang dikaji berbeda, yaitu Seni Budaya dalam penelitian Sanjaya dan Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) dalam penelitian ini.

5. Maulina Fitria Ningsih, mahasiswa Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta pada tahun 2015 telah melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran *Augmented Reality* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Gelombang”. Adapun hasil penelitian yang dilakukan oleh Maulina menyatakan bahwa berdasarkan uji prasyarat analisis statistic, diperoleh bahwa kedua data terdistribusi normal dan kedua kelas dinyatakan homogen. Oleh karena itu, pengujian hipotesis dapat dilakukan dengan menggunakan uji t dengan kriteria pengujian, yaitu jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka dinyatakan hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Berdasarkan hasil uji hipotesis nilai pretest antara kelas eksperimen dan kelas control diperoleh nilai t_{hitung} lebih kecil dibandingkan nilai t_{tabel} , yaitu $1,47 < 2,00$ artinya tidak terdapat pengaruh media pembelajaran augmented reality terhadap hasil belajar fisika siswa pada konsep gelombang. Pembelajaran menggunakan media augmented reality dapat meningkatkan hasil belajar lebih signifikan dari pembelajaran konvensional, hal ini diperkuat dari hasil uji normal gain (N-gain) kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol, (Ningsih, 2015).

Penelitian Maulina Fitria Ningsih (2015) berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran *Augmented Reality* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Konsep Gelombang” menunjukkan bahwa meskipun hasil uji t tidak signifikan, pembelajaran menggunakan media *Augmented Reality* mampu meningkatkan hasil belajar lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional, sebagaimana terlihat dari nilai *N-gain* kelas eksperimen yang lebih tinggi. Persamaannya dengan penelitian ini terletak pada penggunaan

media AR sebagai alat bantu pembelajaran dan desain eksperimen yang melibatkan kelas kontrol dan eksperimen. Namun, perbedaannya terletak pada variabel yang diteliti, yaitu fokus pada hasil belajar dalam konsep fisika gelombang, sedangkan penelitian ini meneliti minat belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti serta mengombinasikan AR dengan model *Project Based Learning* (PjBL), sehingga menawarkan pendekatan yang lebih kontekstual dan kolaboratif.

