

## Penggunaan Media Pembelajaran *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Salat Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di UPTD SMPN 8 Parepare

*The Use of Augmented Reality Learning Media to Improve Understanding of Prayer Material on Student Learning Outcomes at UPTD SMPN 8 Parepare*

Dzul Asri Rizkaini<sup>1\*</sup>, Darmawati<sup>2</sup>, Muh. Akib D<sup>3</sup>, Muh. Jufri<sup>4</sup>, Muhammad Saleh<sup>5</sup>

<sup>1-5</sup>Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare

### Article Info

#### Article history:

Received: 20 Oct, 2024

Revised: 23 Dec, 2024

Accepted: 23 Jan, 2025

#### Kata Kunci:

Penggunaan;  
Media Pembelajaran;  
*Augmented Reality*;  
Materi Salat;  
Hasil Belajar

#### Keywords:

Usage;  
Learning Media;  
*Augmented Reality*;  
Prayer Material;  
Learning Outcome

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Penggunaan media pembelajaran terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di UPTD SMPN 8 Parepare. Penelitian menggunakan model Quasi Experimental Design dengan bentuk Pretest-Posttest Control Group Design yaitu desain yang memberikan pretest sebelum dikenakan perlakuan, serta posttest sesudah dikenakan perlakuan pada masing-masing kelompok. Media pembelajaran *augmented reality* untuk meningkatkan pemahaman materi salat telah di uji melalui dua tahap yakni Pretest-Posttest berdasarkan hasil belajar peserta didik di kelas VII UPTD SMPN 8 Parepare. Hasil penelitian ini menunjukkan, (1) Penggunaan media pembelajaran *augmented reality* di UPTD SMPN 8 Parepare yang mengalami peningkatan, apalagi terkait proses pembelajaran pada materi salat. (2) Hasil belajar peserta didik UPTD SMPN 8 Parepare sebelum perlakuan (Pretest) penggunaan media pembelajaran *augmented reality* pada materi salat pada kelas eksperimen diperoleh rata-rata (mean), sebesar 71.06. (3) Hasil belajar peserta didik yang mengalami peningkatan sesudah perlakuan (posttest) penggunaan media pembelajaran *Augmented reality* pada materi salat pada kelas eksperimen di UPTD SMPN 8 Parepare, diperoleh rata-rata (mean) sebesar 95.83. (4) Penggunaan media pembelajaran *augmented reality* pada materi salat dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di UPTD SMPN 8 Parepare. Berdasarkan hasil t-test diketahui  $T_{hitung}$  adalah 6.715 dengan nilai probabilitas 0,000. Oleh karena probabilitas  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Berdasarkan hasil perhitungan menunjukkan kelas eksperimen pada pretest dengan rata-rata mean 71.06, sedangkan posttest dengan rata-rata mean 95.83, artinya terjadi peningkatan sebesar 15.741. jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *augmented reality* dapat meningkatkan pemahaman materi salat terhadap hasil belajar peserta didik di UPTD SMPN 8 Parepare

### ABSTRACT

*The study aims to examine the use of learning media on students' learning outcomes at UPTD SMPN 8 Parepare. The research employs a Quasi-Experimental Design model using a Pretest-Posttest Control Group Design. This design involves administering a pretest before the treatment and a posttest after the treatment for each group. The augmented reality learning media used to improve understanding of prayer material was tested through two stages: Pretest and Posttest, based on the learning outcomes of grade VII students at UPTD SMPN 8 Parepare. The findings of this study indicate that The use of augmented reality learning media at UPTD SMPN 8 Parepare shows an improvement, especially in the learning process related to prayer material, The learning outcomes of students at UPTD SMPN 8 Parepare before the treatment (Pretest) using augmented reality learning media for prayer material in the experimental class achieved a mean score of 71.06 and The learning outcomes of students improved after the treatment (Posttest) using augmented reality learning media for prayer material in the experimental class at UPTD SMPN 8 Parepare, with a mean score of 95.83 while The use of augmented reality learning media for prayer material significantly enhanced students' learning outcomes at UPTD SMPN 8 Parepare.*

*This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.*



#### \*Corresponding Author:

Dzul Asri Rizkaini

Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare

Email Corresponding Author: [dzulasririzkaini28@gmail.com](mailto:dzulasririzkaini28@gmail.com)

## LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan usaha secara sadar untuk mewujudkan sesuatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain. Pendidikan menjadikan generasi ini sebagai sosok panutan dari pengajaran generasi yang terdahulu. Sampai sekarang ini, pendidikan tidak mempunyai batasan untuk menjelaskan arti pendidikan secara lengkap karena sifatnya yang kompleks seperti sarasannya yaitu manusia. Sifatnya yang kompleks itu sering disebut ilmu pendidikan. Ilmu pendidikan merupakan kelanjutan dari pendidikan. Ilmu pendidikan lebih berhubungan dengan teori pendidikan yang mengutamakan pemikiran ilmiah.

Pendidikan dan ilmu pendidikan memiliki keterkaitan dalam artian praktik serta teoritik. Sehingga, dalam proses kehidupan manusia keduanya saling berkolaborasi. Teknologi sudah berkembang dan merupakan hal yang tidak asing lagi bagi semua kalangan terutama anak-anak yang banyak tertarik pada teknologi. Ketertarikan anak pada teknologi merupakan satu hal yang menarik untuk dijadikan sebagai media penerapan pembelajaran interaktif bagi anak, untuk itu penelitian ini.

Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama memiliki peran yang strategis dalam membentuk karakter dan moral peserta didik. Perkembangan teknologi informasi, khususnya teknologi Augmented reality, memberikan peluang untuk menghadirkan metode pembelajaran yang inovatif dan menarik. Salah satu aplikasi dari teknologi ini adalah dalam bentuk Media Pembelajaran Augmented reality yang dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Pada proses pembelajaran permasalahan yang sering terjadi yaitu perubahan terhadap kurikulum. Padahal kurikulum adalah bagian terpenting yang dapat menentukan keberhasilan sistem pendidikan. Kurikulum sendiri memiliki arti yaitu sekumpulan pengalaman pendidikan, sosial, kebudayaan dan olahraga, yang telah disediakan oleh pemerintah untuk mengembangkan karakter yang sesuai dengan tujuan pendidikan.

Permasalahan yang banyak juga dihadapi didunia pendidikan adalah rendahnya kualitas proses pembelajaran karena kegiatan mengajar dimana peserta didik lebih banyak yang belajar teori dibandingkan praktek. Hal ini menyebabkan peserta didik kurang memahami dan mengerti arti materi yang disampaikan oleh pendidik. Didalam kegiatan pembelajaran kehadiran seorang pendidik sangatlah diharapkan dapat mengembangkan potensi dan kreativitas peserta didik. Sehingga peserta didik dapat mempunyai pengetahuan untuk mempraktekkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Sehingga untuk mengatasi tantangan tersebut, diperlukan upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan Media Pembelajaran Augmented reality Media Pembelajaran Augmented reality merupakan media pembelajaran yang dilengkapi dengan fitur Augmented reality. Fitur Augmented reality ini dapat memungkinkan peserta didik untuk melihat objek atau animasi yang muncul secara nyata di layar smartphone atau tablet.

Ibadah salat merupakan penolong yang akan selalu memperbaharui kekuatan dan bekal yang akan selalu memperbaiki hati. Dengan salat kesabaran akan tetap ada dan tidak akan terputus. Justru salat akan mempertebal kesabaran, Sehingga akhirnya kaum muslimin akan ridha, tenang, teguh dan yakin. Mendirikan Salat ialah menunaikannya dengan teratur, dengan melengkapi syarat-syarat, rukun-rukun dan adab-adabnya, baik yang lahir ataupun yang batin, seperti khusus', memperhatikan apa yang dibaca dan sebagainya. Mengingat ibadah salat adalah wajib menjadi keharusan semua orang baik dari usia baligh hingga lansia sebelum ia meninggal tetap harus melaksanakannya. Kedudukan salat dalam agama Islam merupakan ibadah yang menempati posisi yang paling penting dan tidak dapat digantikan oleh ibadah apapun juga, salat sebagai tiang agama, amal yang pertama paling dihisab, pilar kedua setelah syahadat dan dalam garis besarnya dibagi menjadi dua yaitu salat fardhu atau diwajibkan dan salat sunnah atau tidak diwajibkan.

Pada saat ini telah ada satu metode pembelajaran terbaru yang lebih real lagi secara 3 dimensi dan lebih mempermudah pembelajaran tata cara gerakan salat yaitu menggunakan teknologi Media Pembelajaran Augmented reality. Cara menjalankannya menggunakan smartphone android, animasi bergerak untuk mempermudah pembelajaran dan terlihat lebih real dibanding media lainnya. Dengan smartphone ini, pengguna dapat mengetahui setiap gerakan salat secara 3D dengan lebih dekat, real dan mudah dipahami melalui marker.

Aplikasi yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran berbasis Media Pembelajaran yang mudah untuk dijadikan serta dapat digunakan untuk seluruh strata pendidikan yakni Augmented reality. Augmented reality merupakan suatu teknologi interaksi yang menggabungkan antara dunia

nyata (real world) dan dunia maya (virtual word). Augmented reality dapat menghasilkan informasi berdasarkan data yang diperoleh dari sistem yang terintegrasi pada objek nyata yang dituju, sehingga batas antara objek nyata dan informasi yang ditampilkan semakin tipis.

Hal yang membedakan media pembelajaran Teknologi Augmented reality dengan media pembelajaran lainnya yaitu teknologi Augmented reality ini dapat digunakan disemua jenjang pendidikan, dapat ditampilkan dengan objek 3D sehingga proses pembelajaran tidak monoton dan menjadikan peserta didik memahami materi pelajaran dengan lebih mudah. Sehingga, diharapkan hasil belajar peserta didik di sekolah meningkat.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada UPTD SMPN 8 Parepare terdapat peserta didik yang merasa jenuh akibat media pembelajaran yang kurang efektif dalam proses pembelajaran. Salah satu akibatnya adalah pendidik menjelaskan materi pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dan media video dari youtube, sehingga peserta didik kurang memahami pembelajaran tersebut. Hal ini disebabkan banyaknya peserta didik tidak memperhatikan pada saat pendidik menjelaskan materi pembelajaran. Ketika proses pembelajaran berlangsung peserta didik hanya mengandalkan hafalan tanpa melihat bagaimana gerakan-gerakan salat yang benar dan tepat. Sehingga menyebabkan rendahnya pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran materi tersebut.

Masalah lain juga terjadi ketika pendidik menggunakan media pembelajaran PowerPoint yang hanya terlihat 2 dimensi saja, yang hanya mengandalkan materi-materi yang ada serta penyajian gambar praktek salat yang kurang menarik. Adapun materi pembelajaran menonton yang menggunakan LCD atau Proyektor dapat menyebabkan kebosanan, kurang memahami atau tontonan tersebut terlalu cepat dalam menyampaikan materi sehingga dapat menurunkan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut dapat mengurangi minat mereka dalam memahami materi, karena mereka lebih suka melihat langsung secara nyata dan mendengarkan dengan jelas yang dilakukan secara bertahap dari pada melihat slide PowerPoint dengan menggunakan LCD atau proyektor.

Pada sekolah UPTD SMPN 8 Parepare, proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam masih menghadapi tantangan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan Media Pembelajaran Augmented reality dalam meningkatkan pemahaman Materi Salat terhadap hasil belajar peserta didik.

Tujuan penelitian ini adalah Untuk mengetahui penggunaan Media Pembelajaran Augmented reality di UPTD SMPN 8 Parepare, Untuk mengetahui hasil belajar sebelum penggunaan penggunaan Media Pembelajaran Augmented reality untuk meningkatkan pemahaman Materi Salat terhadap hasil belajar peserta didik di UPTD SMPN 8 Parepare, Untuk mengetahui hasil belajar sesudah penggunaan penggunaan Media Pembelajaran Augmented reality untuk meningkatkan pemahaman Materi Salat terhadap hasil belajar peserta didik di UPTD SMPN 8 Parepare, Untuk mengetahui penggunaan Media Pembelajaran Augmented reality apakah dapat meningkatkan pemahaman Materi Salat terhadap hasil belajar peserta didik di UPTD SMPN 8 Parepare.

## **METODE**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah suatu penelitian yang ada didalamnya ditemukan minimal satu variabel yang dimanipulasi untuk mempelajari hubungan sebab-akibat. Adapun Desain penelitian eksperimen yang digunakan adalah Quasi Experimental Design. Dengan bentuk Pretest-Posttest Control Group Design.

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 54 orang. Kemudian dibagi menjadi 2 yaitu 27 orang, kemudian ditempatkan secara acak di kelompok eksperimen dan kelompok control. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi dengan analisis data kualitatif.

## **HASIL DAN DISKUSI**

### **Penggunaan media pembelajaran augmented reality materi salat terhadap hasil belajar peserta didik di UPTD SMPN 8 Parepare**

Hasil observasi serta hasil angket yang telah peneliti bagikan kepeserta didik, tingkat penggunaan media pembelajaran augmented reality di kelas VII UPTD SMP Negeri 8 Parepare digunakan sebagai alat bantu visual yang interaktif untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi ibadah salat terutama dalam tata cara salat yang baik dan benar, yang sebelumnya diajarkan secara konvensional. Penelitian ini memperoleh hasil berupa nilai pretest dan posttest peserta didik kelompok eksperimen (Kelas VII. 1) dan kelompok kontrol (kelas VII. 4) UPTD

SMPN 8 Parepare. Kelompok eksperimen adalah kelompok peserta didik yang dalam pembelajarannya menggunakan aplikasi berbasis Augmented reality. Sedangkan kelompok kontrol merupakan kelompok peserta didik yang dalam pembelajarannya menggunakan media pembelajaran berbasis buku dan powerpoint. Peningkatan hasil belajar terlihat lebih tinggi pada kelompok eksperimen, ditunjukkan oleh skor posttest yang lebih baik dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran augmented reality pada materi salat memberikan dampak yang positif terhadap hasil belajar peserta didik. Peserta didik yang menggunakan augmented reality sebagai media pembelajaran menunjukkan peningkatan dalam pemahaman materi, terutama dalam hal gerakan salat yang memerlukan visualisasi langsung. Visualisasi yang disediakan oleh media augmented reality memungkinkan peserta didik untuk memahami materi abstrak seperti gerakan salat dengan lebih baik. Hal ini dikarenakan augmented reality dapat menampilkan model 3D yang interaktif, sehingga tata cara salat lebih mudah dipahami daripada melalui teks atau gambar statis. Selain itu, penggunaan augmented reality membuat peserta didik lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, karena teknologi ini memberikan sensasi yang lebih nyata dalam memperlihatkan gerakan dan tata cara salat.

Faktor lain yang berkontribusi pada peningkatan hasil belajar adalah keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran dengan media augmented reality. Mereka dapat belajar secara mandiri dengan bantuan visualisasi yang disediakan berupa aplikasi, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Hal ini sejalan dengan konsep pembelajaran modern yang menekankan pada interaktivitas dan penggunaan teknologi untuk memfasilitasi proses belajar-mengajar.

Secara keseluruhan, penelitian ini menemukan bahwa media pembelajaran berbasis augmented reality efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya dalam pembelajaran materi salat di UPTD SMPN 8 Parepare. Disarankan agar, sekolah mempertimbangkan penerapan augmented reality di berbagai mata pelajaran. Kemudian pendidik diberi pelatihan terkait pengembangan dan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Serta dikembangkan lebih banyak aplikasi berbasis augmented reality yang relevan dengan kurikulum pendidikan untuk mendukung inovasi pembelajaran.

### **Hasil belajar sebelum penggunaan media pembelajaran augmented reality materi salat pada kelas eksperimen dan kelas kontrol di UPTD SMPN 8 Parepare**

Sebelum penggunaan media pembelajaran berbasis Augmented reality pada materi salat, hasil belajar peserta didik di UPTD SMPN 8 Parepare cenderung menunjukkan pola yang kurang memuaskan. Pembelajaran dilakukan secara konvensional dengan metode ceramah dan penggunaan media visual yang terbatas, seperti buku teks atau gambar statis. Berdasarkan data statistik hasil belajar peserta didik sebelum perlakuan (pretest) media pembelajaran Augmented reality pada materi Salat kelas kontrol dan eksperimen di UPTD SMP Negeri 8 Parepare.

Tabel tersebut menyajikan statistik deskriptif dari data pretest untuk kelas eksperimen dengan 27 responden dalam penggunaan Augmented reality pada materi salat di UPTD SMPN 8 Parepare, hasil penelitian menunjukkan bahwa skor pretest berada antara 31 sampai dengan 100, rata-rata (mean) sebesar 71.06, median 75.00, modus 75 dan standar deviasi 18.842.

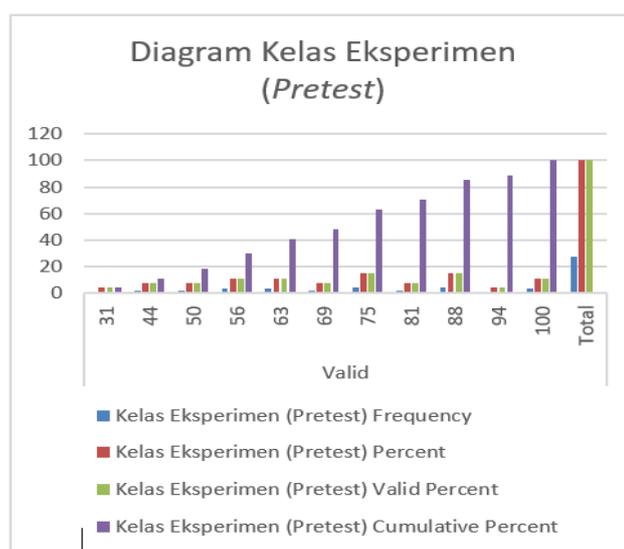
Statistics		
Kelas Eksperimen (Pretest)		
N	Valid	27
	Missing	0
Mean		71.06
Std. Error of Mean		3.626
Median		75.00
Mode		75 <sup>a</sup>
Std. Deviation		18.842
Variance		355.012
Skewness		-.185
Std. Error of Skewness		.448
Kurtosis		-.741
Std. Error of Kurtosis		.872
Range		69
Minimum		31
Maximum		100
Sum		1919

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Distribusi frekuensi hasil belajar peserta didik (pretest) kelas eksperimen di UPTD SMPN 8 Parepare dapat dilihat pada tabel berikut:

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 31	1	3.7	3.7	3.7
44	2	7.4	7.4	11.1
50	2	7.4	7.4	18.5
56	3	11.1	11.1	29.6
63	3	11.1	11.1	40.7
69	2	7.4	7.4	48.1
75	4	14.8	14.8	63.0
81	2	7.4	7.4	70.4
88	4	14.8	14.8	85.2
94	1	3.7	3.7	88.9
100	3	11.1	11.1	100.0
Total	27	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas maka dapat dipahami bahwa tabel tersebut menyajikan distribusi frekuensi nilai pretest dari kelas eksperimen dengan 27 responden. Pada kolom kedua frekuensi (Frequency), kolom ini menunjukkan jumlah peserta didik yang memperoleh nilai tertentu. Misalnya, hanya 1 peserta didik yang memperoleh nilai 31, sedangkan nilai 75 dan 88 masing-masing diperoleh oleh 4 peserta didik. Pada kolom ketiga Persentase (Percent), kolom ini menunjukkan persentase dari setiap nilai terhadap total peserta didik. Misalnya, 3,7% peserta didik memperoleh nilai 31, sedangkan 14,8% memperoleh nilai 75 dan 88. Pada kolom keempat yaitu Valid Percent, kolom ini serupa dengan kolom Percent, tetapi menegaskan bahwa semua data valid, sehingga totalnya tetap 100%. Sedangkan kolom kelima yaitu Cumulative Percent, kolom ini menunjukkan persentase kumulatif hingga nilai tertentu. Sebagai contoh, nilai hingga 56 mencakup 29,6% peserta didik, sedangkan seluruh peserta didik (100%) terakumulasi pada nilai 100. Distribusi ini menunjukkan bahwa nilai terbanyak diperoleh pada skor 75 dan 88 (frekuensi 4 peserta didik masing-masing, atau 14,8%), sedangkan nilai paling sedikit adalah 31 dan 94 (frekuensi 1 peserta didik, atau 3,7%). Total data mencakup seluruh 27 peserta didik (100%). Adapun bentuk diagram sebagai berikut:



Setelah data disusun dalam bentuk tabel distribusi frekuensi, langkah selanjutnya adalah menyajikan data tersebut dalam bentuk visual untuk memudahkan analisis. Salah satu penyajian yang digunakan adalah histogram, yang menggambarkan distribusi data secara grafis. Pada gambar di atas, ditampilkan diagram kelas eksperimen (pretest) dengan beberapa elemen, seperti frekuensi, persentase, persentase valid, dan persentase kumulatif. Sumbu horizontal menunjukkan kategori skor atau nilai, sementara sumbu vertikal menampilkan jumlah frekuensi atau persentasenya. Penyajian ini mempermudah interpretasi distribusi data, seperti penyebaran nilai peserta, konsentrasi frekuensi, dan kecenderungan data dalam kelas eksperimen yang diuji. Diagram ini menjadi alat penting untuk menggambarkan pola dan karakteristik data dengan lebih jelas.

Berdasarkan data statistik hasil belajar sebelum perlakuan (pretest) kelas kontrol di UPTD SMPN 8 Parepare, hasil penelitian menunjukkan bahwa skor pretest berada antara 19 sampai dengan 88, rata-rata (mean) sebesar 62.73, median 68.75, modus 75 dan standar deviasi 18.708. menunjukkan variasi data yang cukup besar. Selengkapnya data pretest kelompok kontrol dapat dilihat pada lampiran. Hasil ini memberikan gambaran awal tentang karakteristik data pretest pada kelas kontrol sebelum analisis lebih lanjut dilakukan.

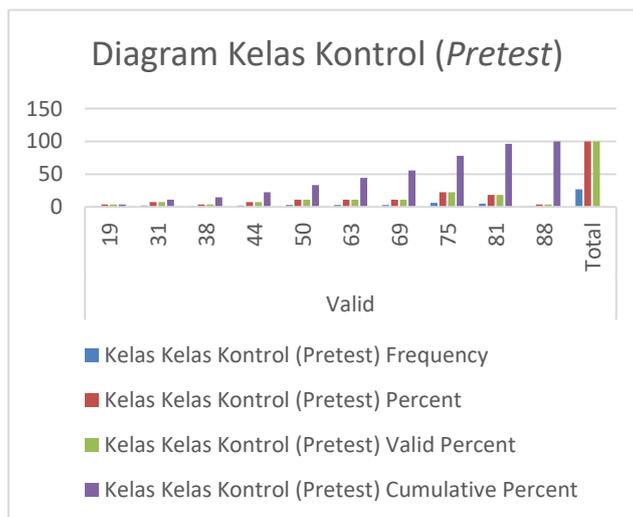
Statistics		
Kelas Kelas Kontrol (Pretest)		
N	Valid	27
	Missing	0
Mean		62.73
Std. Error of Mean		3.600
Median		68.75
Mode		75
Std. Deviation		18.708
Variance		350.004
Skewness		-.791
Std. Error of Skewness		.448
Kurtosis		-.392
Std. Error of Kurtosis		.872
Range		69
Minimum		19
Maximum		88
Sum		1694

Distribusi frekuensi statistic tes awal (pretest).

Kelas Kelas Kontrol (Pretest)					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	19	1	3.7	3.7	3.7
	31	2	7.4	7.4	11.1
	38	1	3.7	3.7	14.8
	44	2	7.4	7.4	22.2
	50	3	11.1	11.1	33.3
	63	3	11.1	11.1	44.4
	69	3	11.1	11.1	55.6
	75	6	22.2	22.2	77.8
	81	5	18.5	18.5	96.3
	88	1	3.7	3.7	100.0
Total		27	100.0	100.0	

Distribusi frekuensi nilai pretest pada kelas kontrol yang terdiri dari 27 peserta didik. Kolom pertama mencantumkan nilai-nilai yang diperoleh peserta didik, dengan skor terendah adalah 19 dan skor tertinggi adalah 88. Kolom kedua (Frequency) menunjukkan jumlah peserta didik yang memperoleh setiap nilai. Sebagai contoh, skor 19, 38, dan 88 masing-masing hanya diperoleh oleh 1 peserta didik, sedangkan skor 75 adalah yang paling banyak muncul dengan frekuensi 6 peserta didik (22,2%). Skor lain seperti 31 dan 44 masing-masing diperoleh oleh 2 peserta didik, sedangkan skor 50, 63, dan 69 masing-masing diperoleh oleh 3 peserta didik (11,1%).

Kolom Percent menggambarkan persentase setiap skor terhadap total peserta didik. Kolom Valid Percent identik dengan kolom Percent, karena semua data valid. Kolom terakhir, Cumulative Percent, menunjukkan persentase kumulatif hingga skor tertentu. Sebagai contoh, hingga skor 69, persentase kumulatif adalah 55,6%, yang berarti lebih dari setengah peserta didik memiliki nilai 69 atau lebih rendah. Skor tertinggi, 88, berada di bagian akhir distribusi dengan persentase kumulatif mencapai 100%. Tabel ini menunjukkan bahwa nilai peserta didik di kelas kontrol bervariasi, dengan sebagian besar peserta didik memiliki nilai di kisaran 50 hingga 81, sementara skor 75 adalah yang paling dominan.



Setelah data disusun dalam bentuk tabel distribusi frekuensi, langkah selanjutnya adalah menyajikan data tersebut dalam bentuk visual untuk memudahkan analisis. Salah satu penyajian yang digunakan adalah histogram, yang menggambarkan distribusi data secara grafis. Pada gambar di atas, ditampilkan diagram kelas kontrol (pretest) dengan beberapa elemen, seperti frekuensi, persentase, persentase valid, dan persentase kumulatif. Sumbu horizontal menunjukkan kategori skor atau nilai, sementara sumbu vertikal menampilkan jumlah frekuensi atau persentasenya. Penyajian ini mempermudah interpretasi distribusi data, seperti penyebaran nilai peserta, konsentrasi frekuensi, dan kecenderungan data dalam kelas eksperimen yang diuji.

### Hasil belajar sesudah penggunaan Media Pembelajaran Augmented reality Materi Salat pada kelas eksperimen dan kelas kontrol di UPTD SMPN 8 Parepare

Pemahaman akhir kelompok eksperimen dipaparkan melalui tabel untuk mendeskripsikan dan memperjelas data yang diperoleh dari hasil penelitian. Adapun distribusi hasil belajar peserta didik sesudah penggunaan Augmented reality pada materi salat pada kelas eksperimen dan kelas kontrol di UPTD SMPN 8 Parepare.

Berdasarkan data statistik hasil belajar peserta didik sebelum perlakuan (pretest) penggunaan Augmented reality pada materi salat kelas eksperimen di UPTD SMPN 8 Parepare, hasil penelitian menunjukkan bahwa skor pretest berada antara 81 sampai dengan 100, rata-rata (mean) sebesar 95.83, median 100, modus 100 dan standar deviasi 5.749. Selengkapnya data posttest kelompok eksperimen dapat dilihat pada lampiran. Adapun hasil statistic posttest kelas eksperimen dapat dilihat sebagai berikut:

<b>Statistics</b>		
Kelas Eksperimen (Posttest)		
N	Valid	27
	Missing	0
Mean		95.83
Std. Error of Mean		1.106
Median		100.00
Mode		100
Std. Deviation		5.749
Variance		33.053
Skewness		-1.067
Std. Error of Skewness		.448
Kurtosis		-.086
Std. Error of Kurtosis		.872
Range		19
Minimum		81
Maximum		100
Sum		2588

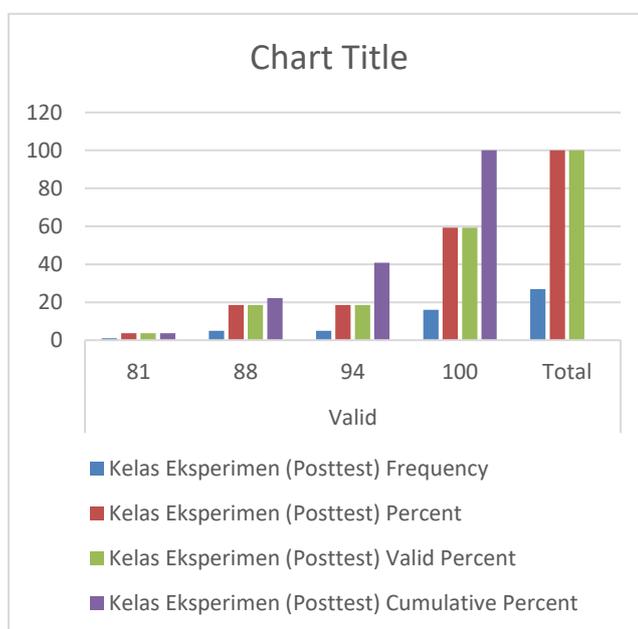
Distribusi frekuensi hasil belajar peserta didik (posttes) kelas eksperimen di UPTD SMPN 8 Parepare dapat dilihat pada tabel berikut:

Kelas Eksperimen (Posttest)

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 81	1	3.7	3.7	3.7
88	5	18.5	18.5	22.2
94	5	18.5	18.5	40.7
100	16	59.3	59.3	100.0
Total	27	100.0	100.0	

Distribusi frekuensi hasil posttest untuk kelas eksperimen. Dari 27 peserta didik, sebagian besar, yaitu 16 peserta didik atau 59.3%, memperoleh nilai tertinggi, yaitu 100. Hanya satu peserta didik yang mendapatkan nilai terendah, yaitu 81, yang menandakan bahwa kinerja peserta didik dalam posttest umumnya sangat baik, dengan banyak peserta didik berada di rentang nilai tinggi.

Sedangkan untuk persentase, nilai 88 dan 94 masing-masing diperoleh oleh 5 peserta didik, yang berkontribusi 18.5% untuk masing-masing. Cumulative Percent menunjukkan bahwa 40.7% peserta didik mendapat nilai 94 atau kurang, sementara 100% dari peserta didik mendapatkan nilai yang valid. Ini menunjukkan keberhasilan keseluruhan dalam pembelajaran materi salat dengan menggunakan media pembelajaran Augmented Reality yang diberikan kepada peserta didik melalui kelas eksperimen tersebut. Setelah data dalam bentuk tabel distribusi frekuensi, langkah selanjutnya adalah penyajian data dalam bentuk histogram, adapun bentuk diagram sebagai berikut:



Sedangkan kelompok kontrol, pemahaman akhir dipaparkan melalui tabel untuk mendeskripsikan dan mewujudkan data yang diperoleh dari hasil penelitian. Adapun distribusi frekuensi hasil belajar peserta didik setelah perlakuan (posttest) dengan menggunakan metode ceramah dan penggunaan media visual yang terbatas, seperti buku teks atau gambar statis pada proses pembelajaran kelas kontrol di UPTD SMPN 8 Parepare, hasil penelitian menunjukkan bahwa skor pretest berada antara 56 sampai dengan 94, rata-rata (mean) sebesar 80.09, median 81.25, modus 81 dan standar deviasi 8.845.

Selengkapnya data posttest kelompok kontrol dapat dilihat pada lampiran. adapun hasil statistik posttest kelas kontrol dapat dilihat sebagai berikut:

Statistics		
Kelas Kontrol (Posttest)		
N	Valid	27
	Missing	0
Mean		80.09
Std. Error of Mean		1.702
Median		81.25
Mode		81
Std. Deviation		8.845
Variance		78.236
Skewness		-.878
Std. Error of Skewness		.448
Kurtosis		.944
Std. Error of Kurtosis		.872
Range		38
Minimum		56
Maximum		94
Sum		2163

Distribusi frekuensi hasil belajar peserta didik (posttes) kelas kontrol di UPTD SMPN 8 Parepare dapat dilihat pada tabel berikut:

Kelas Kontrol (Posttest)					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	56	1	3.7	3.7	3.7
	63	1	3.7	3.7	7.4
	69	2	7.4	7.4	14.8
	75	5	18.5	18.5	33.3
	81	9	33.3	33.3	66.7
	88	7	25.9	25.9	92.6
	94	2	7.4	7.4	100.0
	Total	27	100.0	100.0	

Distribusi frekuensi hasil posttest untuk kelas kontrol. Dari total 27 peserta didik, terdapat variasi nilai yang signifikan. Nilai terendah yang tercatat adalah 56, diperoleh oleh 1 peserta didik (3.7%), sedangkan nilai tertinggi, yaitu 94, juga diperoleh oleh 2 peserta didik (7.4%). Selain itu, 9 peserta didik (33.3%) memperoleh nilai 81, menandakan bahwa sebagian besar peserta didik berada di rentang yang lebih tinggi, tetapi tidak sebanyak di kelas eksperimen.

Persentase valid menunjukkan semua nilai yang diperoleh adalah valid, dengan nilai 75 dipilih oleh 5 peserta didik (18.5%) dan nilai 88 oleh 7 peserta didik (25.9%). Cumulative Percent menunjukkan bahwa 66.7% peserta didik mendapat nilai 81 atau kurang, sedangkan total 100% peserta didik mendapatkan nilai valid. Ini menunjukkan bahwa meskipun ada beberapa peserta didik yang mencetak nilai tinggi, kinerja keseluruhan di kelas kontrol menunjukkan variasi yang lebih besar, dibandingkan dengan hasil yang lebih konsisten di kelas eksperimen.

Out put T-Test SPSS Kelas Kontrol.

#### Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Kelas Kontrol (Pretest)	62.73	27	18.708	3.600
	Kelas Kontrol (Posttest)	80.09	27	8.845	1.702

#### Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Kelas Kontrol (Pretest)	62.73	27	18.708	3.600
	Kelas Kontrol (Posttest)	80.09	27	8.845	1.702

Hasil uji statistik Paired Samples Test, yang membandingkan rata-rata nilai pretest dan posttest pada kelas kontrol. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata perbedaan antara nilai pretest dan posttest adalah -17.361, yang berarti nilai rata-rata posttest lebih tinggi dibandingkan pretest. Simpangan baku dari perbedaan ini adalah 16.392, dengan standar error rata-rata sebesar 3.135. Interval kepercayaan 95% untuk rata-rata perbedaan berkisar antara -23.806 hingga -10.916, yang menunjukkan bahwa rata-rata perbedaan tersebut konsisten berada dalam rentang negatif. Nilai uji t sebesar -5.537 dengan derajat kebebasan (df) 26 menunjukkan perbedaan yang signifikan secara statistik. Hal ini didukung oleh nilai p-value sebesar 0.000, yang lebih kecil dari 0.05, sehingga hipotesis nol (tidak ada perbedaan antara pretest dan posttest) ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan nilai yang signifikan secara statistik pada posttest dibandingkan pretest di kelas kontrol. Sedangkan gambaran hasil belajar kelompok eksperimen pada pretest dan posttest.

### Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Kelas Eksperimen (Posstest) - Kelas Kontrol (Posttest)	15.741	12.180	2.344	10.923	20.559	6.715	26	.000

Berdasarkan perbandingan nilai probabilitas (sig):

Jika probabilitas < 0,05, maka H<sub>0</sub> di tolak dan H<sub>0</sub> diterima

Jika probabilitas > 0,05, maka H<sub>0</sub> diterima dan H<sub>0</sub> ditolak

Berdasarkan hasil t-test pada aplikasi SPSS version 21. Pada tabel terlihat bahwa Thitung adalah 6,715 dengan nilai probabilitas 0,000. Oleh karena probabilitas 0.000 < 0,05, maka H<sub>0</sub> ditolak, yang berarti bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan Augmented reality berbasis aplikasi pada materi Salat di UPTD SMPN 8 Parepare pada kelas eksperimen. Dalam output juga disertakan perbedaan rata-rata (mean) sebesar 15.741 yaitu selisih rata-rata posttest hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi Salat dengan menggunakan Augmented reality berbasis aplikasi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol di UPTD SMPN 8 Parepare.

### KESIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran Augmented reality pada materi salat memberikan dampak yang positif terhadap hasil belajar peserta didik. Peserta didik yang menggunakan augmented reality sebagai media pembelajaran menunjukkan peningkatan dalam pemahaman materi, terutama dalam hal gerakan salat yang memerlukan visualisasi langsung. berkat sensasi nyata yang ditawarkan oleh teknologi augmented reality. Interaktivitas ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan efektif, mendukung konsep pembelajaran modern yang menekankan peran teknologi dalam Pendidikan.

Hasil belajar peserta didik UPTD SMP 8 Parepare sebelum perlakuan (Pretest) penggunaan media pembelajaran Augmented reality pada materi salat pada kelas eksperimen diperoleh rata-rata (mean), sebesar 71.06.

Hasil belajar peserta didik yang mengalami peningkatan sesudah perlakuan (posttest) penggunaan media pembelajaran Augmented reality pada materi salat pada kelas eksperimen di UPTD SMPN 8 Parepare, diperoleh rata-rata (mean) sebesar 95.83.

Penggunaan media pembelajaran Augmented reality pada materi salat dapat meningkatkan hasil belajar PAI peserta didik di UPTD SMPN 8 Parepare. Berdasarkan hasil t-test diketahui Thitung adalah 6.715 dengan nilai probabilitas 0,000. Oleh karena probabilitas 0.000 < 0,05, maka H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima. Berdasarkan hasil perhitungan menunjukkan kelas eksperimen pada pretest dengan rata-rata mean 71.06, sedangkan posttest dengan rata-rata mean 95.83, artinya terjadi

peningkatan sebesar 15.741. jika mean posttest lebih besar mean pretest, maka terdapat pengaruh positif variabel bebas terhadap variabel terikat

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Qadir ar-Rahbaw. *Salat Empat Mazhab*, Terj. Zeid Husein Al-Hamid Dan M. Hasanudin. Jakarta: Pustaka Litera Antar Nusa, 2003.
- Adaptasi, Masa, Kebiasaan Baru Juwita, Elania Zoela Saputri, Ira Kusumawati, Program Studi, Pendidikan Biologi, Universitas Ahmad, Dahlan Yogyakarta, and Informasi Artikel. "Teknologi Augmented reality (Ar) Sebagai Solusi Media Pembelajaran Sains Di." *Journal of Biology Education* 3, no. 2 (2021): 124–34. <http://journal.walisongo.ac.id/index.php/bioeduca>.
- Aglis Andhita Hatmawan Slamet Riyanto. *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian Di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan Dan Eksperimen*. Yogyakarta: Deepublish Publisher, 2020.
- Agung Gumelar. "Tuntunan Salat Lengkap Dengan Bacaannya Dari Takbir Sampai Salam." Rabu, 14 September, 2022. <https://jabar.nu.or.id/keislaman/tuntunan-salat-lengkap-dengan-bacaannya-dari-takbir-sampai-salam-mFPjA>.
- Aisyah, Aas, Wina Tika Gustiani, Arum Alyamuari, Diva Izdihar, Luthfiani Candra Dewi, and Winny Liliawati. "Systematic Literature Review: Pengaruh Media Pembelajaran Augmented reality (AR) Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Fisika SMA." *Prosiding Seminar Nasional Fisika 1*, no. 1 (2022): 239–47.
- Alpansyah, and Abdul Talib Hashim. *Kuasi Eksperimen Teori Dan Penerapan Dalam Penelitian Desain Pembelajaran*. Jawa Tengah: Guepedia, 2021.
- Ardianto Elvinaro. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Bandung: Simbiosis Rektama Media, 2020.
- Astuti, Cindy Cahyaning. "Analisis Korelasi Untuk Mengetahui Keeratan Hubungan Antara Keaktifan Mahapeserta didik Dengan Hasil Belajar Akhir." *JICTE (Journal of Information and Computer Technology Education)* 1, no. 1 (2017): 1. <https://doi.org/10.21070/jicte.v1i1.1185>.
- Dianrizkita, Yohanes, Harvin Seruni, and Halim Agung. "Analisa Perbandingan Metode Marker Based Dan Markless Augmented reality Pada Bangun Ruang." *Jurnal Simantec* 6, no. 3 (2018): 121–28. <https://journal.trunojoyo.ac.id/simantec/article/view/4405>.
- Djaali. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Bumi Aksara, 2021.
- Dwijayani, N. M. "Development of Circle Learning Media to Improve Student Learning Outcomes." *Journal of Physics: Conference Series* 1321, no. 2 (2019): 171–87. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>.
- Efendy Warmanto, I Made, Agus Lahinta, and Mohammad Syarif Tuloli. "Penerapan Teknologi Augmented reality Dengan Metode Marker Based Tracking." *DIFFUSION Journal Of System And Information Technology* 1, no. 2 (2021): 13–23.
- Fauhah, Homroul, and Brillian Rosy. "Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Peserta didik." *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 9, no. 2 (2020): 321–34. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p321-334>.