

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya mengatakan bahwa skripsi yang saya tulis sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dan di ajukan pada Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten ini sepenuhnya asli merupakan hasil karya tulis ilmiah saya pribadi.

Adapun tulisan maupun pendapat orang lain yang terdapat dalam skripsi ini telah saya sebutkan kutipannya secara jelas sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku di bidang penulisan karya ilmiah.

Apabila dikemudian hari terbukti bahwa sebagian dari seluruh isi skripsi ini merupakan hasil plagiarisme atau meniru karya tulis orang lain, maka saya bersedia untuk menerima sanksi berupa pencabutan gelar kesarjanaan yang saya terima ataupun sanksi akademik lain sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Serang, 9 Oktober 2025



Wardiah

NIM. 211210106

ABSTRAK

Wardiah. Nim. 211210106. (2025). Judul Skripsi: “Pengembangan Media Board Game Berbasis Augmented Reality (AR) Pada Pembelajaran PAIBP di SMPN 3 Kota Serang”.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *board game* berbasis *augmented reality* (AR) pada pembelajaran PAIBP di SMPN 3 Kota Serang. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Research and Depelovment* (R&D) model ADDIE, dengan desain uji coba produk *One Group Pretest-Posttest Design*. Subjek peneltian ini adalah kelas IX SMPN 3 Kota Serang yang berjumlah 30 siswa.

Hasil dari penelitian ini menyimpulkan bahwa, 1) pengembangan media *board game* berbasis *augmented reality* (AR) pada pembelajaran PAIBP dikembangkan dengan lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, 2) kelayakan media *board game* berbasis *augmented reality* (AR) pada pembelajaran PAIBP memperoleh presentase nilai untuk ahli materi sebesar 90% dengan kategori layak dan dan presentase nilai ahli materi sebesar 98% dengan kategori sangat layak, 3) media media *board game* berbasis *augmented reality* (AR) pada pembelajaran PAIBP terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IX SMPN 3 Kota Serang. Berdasarkan hasil uji *Paired Sample T-Test* yang dilakukan pada tahap uji coba terbatas dan uji coba lebih luas memperoleh nilai *2 tailed* $0,000 \leq 0,05$ yang bermakna terdapat perbedaan nilai rata-rata hasil belajar, yakni mencapai peningkatan sebesar 2,4 dari nilai awal *pretest* sebesar 6,5 hingga nilai akhir *posttest* sebesar 8,9. Dengan demikian terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media *board game* berbasis *augmented reality* (AR).

Kata Kunci: Media Board Game, Augmented Reality, Pembelajaran PAIBP



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTAN MAULANA HASANUDDIN BANTEN**
Jl. Syekh Nawawi Al-Bantani Kp. Andamui Kel. Sukawana
Curug Kota Serang-Banten

Nomor	: Nota Dinas	Kepada Yth.
Lampiran	: Skripsi	Dekan Fakultas
Perihal	: Usulan Ujian Munaqosyah a.n Wardiah NIM. 211210106	Tarbiyah dan Keguruan Di Serang

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dipermaiklumkan dengan hormat, bahwa setelah membaca dan menganalisis serta mengadakan koreksi seperlunya, kami berpendapat skripsi saudara Wardiah NIM: 211210106 yang berjudul **“Pengembangan Media Board Game Berbasis Augmented Reality (AR) Pada Pembelajaran PAIBP di SMPN 3 Kota Serang”**, telah diajukan sebagai salah satu syarat untuk melengkapi ujian munaqosah pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten.


Demikian atas segala perhatian Bapak/Ibu kami ucapkan terimakasih.
Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Pembimbing I,

Serang, 9 Oktober 2025

Pembimbing II,


Dr. Hj. Siti Ngaisah, M.Ag.
NIP. 19680302 199403 2 005


Dr. Ina Salma Febriani H., M.A
NIP. 19890223 202012 2 006

PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA *BOARD GAME* BERBASIS *AUGMENTED REALITY* (AR) PADA PEMBELAJARAN PAIBP di SMPN 3 KOTA SERANG

Oleh :

Wardiah
NIM. 211210106

Menyetujui,

Pembimbing I,

Pembimbing II,



Dr. Hj. Siti Ngaisah, M.Ag.
NIP. 19680302 199403 2 005



Dr. Ina Salma Febriani H., M.A.
NIP. 19890223 202012 2 006

Mengetahui,

Dekan Fakultas
Tarbiyah dan Keguruan

Ketua Jurusan
Pendidikan Agama Islam



Prof. Dr. H. Subhan, M.Ed.
NIP. 19680910 200003 1 001



Dr. Ina Salma Febriani H., M.A.
NIP. 19890223 202012 2 006

PENGESAHAN

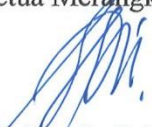
Skripsi a.n Wardiah NIM. 211210106, yang berjudul Pengembangan Media *Board Game* Berbasis *Augmented Reality* (AR) Pada Pembelajaran PAIBP di SMPN 3 Kota Serang, telah diujikan dalam sidang munaqosyah Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten pada tanggal 22 Oktober 2025.

Skripsi tersebut telah disahkan dan diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) Program Strata Satu (S1) pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

Serang, 22 Oktober 2025

Sidang Munaqosyah,

Ketua Merangkap Anggota


Dr. H. Moch. Subekhan, M.Ag.
NIP. 19730124 200501 1 002

Sekretaris Merangkap Anggota

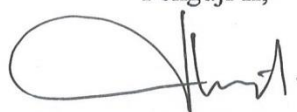

Reza Hudan Lissalam, M.Ag.
NIP. 19930402 202012 1 006

Anggota,


Penguji I,


Dr. Hj. Fitri Hilmiyati, M.Ed.
NIP. 19700614 199703 2 001

Penguji II,


Oman Farhurohman, M.Pd.
NIP. 19890619 202321 1 017

Pembimbing I,


Dr. Hj. Siti Ngaisah, M.Ag.
NIP. 19680302 199403 2 005

Pembimbing II,


Dr. Ina Salma Febriani H., M.A.
NIP. 19890223 202012 2 006

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan nikmat, rahmat serta hidayah yang tiada hentinya. Selawat dan salam semoga senantiasa tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW sebagai suri tauladan kita semua. Semua rangkaian kata skripsi ini penulis persembahkan untuk orang-orang yang penulis cintai khususnya kedua Orang Tua, Bapak Yunus dan Ibu Nurjanah yang senantiasa mendoakan, mencurahkan kasih sayang, perhatian, motivasi, nasehat, dan dukungan secara moral maupun finansial. Serta keluarga yang telah mendukung penuh sampai pada proses penyusunan skripsi ini.

Jazakumullah Khairan Katsiran

MOTTO

وَاللَّهُ خَيْرُ الْمُرْشِدِينَ

“Dan Allah sebaik-baik perencana”

(Q.S. Ali Imran/ 3:54)¹

¹ Abdul Aziz Abdul Rauf. (2019). *Al-Quran Hafalan: Terjemahan & Tajwid Berwarna*. Bandung: Cordoba. Hlm. 57.

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama lengkap Wardiah. Lahir di Serang, tanggal 22 Juni 2000. Anak bungsu dari empat bersaudara, putri dari pasangan Bapak Yunus dan Ibu Nurjanah yang bertempat tinggal di Kp. Koprah RT.012/RW.04 Desa Panyirapan Kecamatan Baros Kabupaten Serang-Banten.

Jenjang pendidikan formal yang telah ditempuh oleh penulis yaitu Madrasah Ibtidaiyah Jamiyatul Usbuiyah lulus tahun 2013, Madrasah Tsanawiyah Nurul Basmalah lulus tahun 2016, Sekolah Menengah Kejuruan lulus tahun 2019, kemudian melanjutkan pendidikan ke jenjang perguruan tinggi di Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten dengan prodi Pendidikan Agama Islam pada tahun 2021.

Serang, 9 Oktober 2025

Penulis

Wardiah
NIM. 211210106

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarokatuh

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan memanjatkan puja dan puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengembangan Media *Board Game* Berbasis *Augmented Reality* (AR) Pada Pembelajaran PAIBP di SMPN 3 Kota Serang”**, sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) Jurusan Pendidikan gama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten

Penulis menyadari dengan betul bahwa skripsi ini dapat terselesaikan melainkan dengan bantuan, bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak selama penyusunan skripsi ini. Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. KH. Muhammad Ishom, M.A. selaku Rektor UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten.
2. Bapak Dr. H. Subhan, M.Ed. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten.
3. Ibu Dr. Ina Salma Ferbiani H., M.A. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam.
4. Ibu Dr. Hj. Siti Ngaisah, M. Ag. Selaku Dosen Pembimbing I.
5. Ibu Dr. Ina Salma Ferbiani H., M.A. selaku Dosen Pembimbing II.
6. Segenap Bapak dan Ibu Dosen dan staf Jurusan Pendidikan Agama Islam UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten yang telah mengajar dan mendidik peneliti selama kuliah di UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

7. Ibu dan Bapak tercinta yang senantiasa mendoakan dan memberikan dukungan hingga penyelesaian skripsi ini.
8. Keluarga tersayang yang telah membantu mempersiapkan segala kebutuhan penulis selama proses penyusunan skripsi.
9. Kembaran penulis, yaitu Wardah, yang selalu menemani dan membantu penulis selama perkuliahan sampai penyelesaian skripsi.
10. Teman seperjuangan PAI D Angkatan 2021 yang telah berbagi suka cita bersama selama perkuliahan.
11. Semua pihak yang telah membantu yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Dalam penyusunan skripsi ini walaupun dilakukan dengan semaksimal mungkin, kekurangan dan keterbatasan akan selalu ada. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik serta saran yang membangun agar skripsi ini dapat lebih baik lagi. Sekian pengantar yang dapat penulis sampaikan, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Serang, 9 Oktober 2025

Penulis

Wardiah

NIM. 211210106

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	i
ABSTRAK	ii
NOTA DINAS	iii
PERSETUJUAN	iv
PENGESAHAN	v
PERSEMBAHAN	vi
MOTTO	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
G. Spesifikasi Produk	8
H. Sistematika Penulisan	9
BAB II KAJIAN TEORI	11
A. Teori Pengembangan	11
1. Pengertian Pengembangan	11
2. Model Pengembangan ADDIE	12
B. Media Pembelajaran	13

1. Definisi Media Pembelajaran	13
2. Fungsi Media Pembelajaran	15
3. Macam-Macam Media Pembelajaran	16
4. Media <i>Board Game</i>	19
5. Jenis <i>Board Game</i>	21
6. Kelebihan dan Kekurangan <i>Board Game</i>	22
C. <i>Augmented Reality</i> (AR)	24
1. Konsep <i>Augmented Reality</i> (AR)	24
2. Kelebihan dan Kekurangan <i>Augmented Reality</i> (AR).....	25
D. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	26
1. Konsep Pembelajaran PAIBP	26
2. Ruang Lingkup Pembelajaran PAIBP	28
3. Tujuan Pembelajaran PAIBP	29
E. Penelitian Terdahulu	31
F. Kerangka Berpikir	33
G. Hipotesis Penelitian	35
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	36
A. Metode Penelitian	36
B. Tahap Penelitian	37
1. Tempat Penelitian	37
2. Waktu Penelitian.....	37
C. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	39
D. Sumber Data	41
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	42
F. Teknik Analisis Data	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	52
A. Hasil Penelitian	52
1. Hasil Pengembangan.....	52

2. Uji Kelayakan	66
3. Uji Efektivitas	70
a. Uji Normalitas	70
b. Uji Beda Dua Sampel (<i>Paired Sample T-Test</i>).....	71
B. Pembahasan	74
1. Langkah-Langkah Pengembangan Media <i>Board Game</i> Berbasis <i>Augmented Reality</i> (AR)	74
2. Kelayakan Media <i>Board Game</i> Berbasis <i>Augmented Reality</i> (AR)	80
3. Efektivitas Media <i>Board Game</i> Berbasis <i>Augmented Reality</i> (AR)	82
BAB V PENUTUP	86
A. Kesimpulan	86
B. Saran	87
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN-LAMPIRAN	95

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jadwal Penelitian	38
Tabel 3.2 Instrumen Wawancara Tidak Terstruktur.....	43
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Angket Ahli Materi	45
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Angket Ahli Media	46
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Peserta Didik	46
Tabel 3.6 Kriteria Penilaian Media	49
Tabel 4.1 Tampilan Desain Awal Media <i>Board Game</i> Berbasis AR	54
Tabel 4.2 Perbaikan Ahli Media	61
Tabel 4.3 Respon Peserta Didik	63
Tabel 4.4 Respon Peserta Didik	64
Tabel 4.5 Hasil Uji Ahli Materi	66
Tabel 4.6 Hasil Uji Ahli Media	68
Tabel 4.7 Output Uji Normalitas	70
Tabel 4.8 Output Uji Normalitas	71
Tabel 4.9 Output Uji <i>Paired T-Test</i>	72
Tabel 4.10 Output Statistik Deskriptif	72
Tabel 4.11 Output Uji <i>Paired T-Test</i>	73
Tabel 4.12 Output Statistik Deskriptif	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	35
------------------------------------	----