

DAFTAR PUSTAKA

- Afdoludin. (2024). *Desain Pembelajaran Agama Islam*. Sumatera Barat: CV. Azka Pustaka.
- Agustian, A., Lisdiani, K., Suryana, A., & Nursalman, M. (2025). Analisis Statistik Uji Normalitas dan Homogenitas Data Nilai Mata Pelajaran dengan Menggunakan Python. *Al-Ibanah: Jurnal Keislaman, Kemasyarakatan, dan Pendidikan*, 10(1), 51-56. doi:<https://doi.org/10.54801/b2726673>
- Aisah, R. N., AR, D. N., & Marleni. (2024). Pengembangan Board Game untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD. *Pembahsi: Jurnal Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 14(2), 156-162. doi:<https://doi.org/10.31851/pembahsi.v14i2.16032>
- Analisis Karakteristik Media Pembelajaran Secara Umum. (2023). *Jurnal Pendidikan Mutiara*, 8(1), 29-36. Retrieved from <http://www.ejurnal.stkipmutiarabanten.ac.id/index.php/jpm/article/download/177/141>
- Anam, S. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Nilai Islami*. Padang: PT. GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI.
- Anggraeni, D. N., & Yulianti. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Muatan IPAS Kelas IV melalui Model Pembelajaran Team-Games-Tournament (TGT) Berbantuan Media Board Game. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(2), 1106-1112. doi:<https://doi.org/10.53299/jppi.v4i3.577>
- Ardiansyah, Anita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif. *Jurnal Ihsan: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1-9. doi:<https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1-9. doi:<https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Dahwadin, & Nugraha, S. F. (2019). *Motivasi dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jawa Tengah: CV. Mangku Bumi Media.

- Damayanti, R., Huda, N., & Hermina, D. (2024). Pengolahan Hasil Non-Test Angket, Observasi, Wawancara Dan Dokumenter. *Student Research Journal*, 2(3), 259–273. doi:<https://doi.org/10.55606/srjyappi.v2i3.1343>
- Damayanti, S. K., dkk. (2025). Studi Kasus: Implementasi Board Game Arena Jelajah Bencana Berbasis Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran IPS Pada Kelas V SDN Surgi Mufti 4. *Journal of Teaching and Elementary Education*, 13-19.
- Dimiyati, M. (2022). *Metode Penelitian Untuk Semua Generasi*. Jakarta: UI Publishing.
- Fadila, A. R., & Wulandari, P. A. (2023). Literature Review Analisis Data Kualitatif: Tahap Pengumpulan Data. *Jurnal Penelitian Mitita*, 1(3), 34-46.
- Faisal, D. A., Fakhrunnisa, N., & Marwiyah, S. (2025). Pengembangan Media Mind Map Berbasis Augmented Reality pada Materi Haji Kelas IX SMP. *JUDIKA: Jurnal Pendidikan Uniska.*, 13(1), 119-134. doi:<https://doi.org/10.35706/judika.v13i1.5>
- Hasan, M. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Hayya, L. (2023). Dampak Media Pembelajaran Interaktif dalam Pendidikan. *Jurnal Eksponen*, 13(2), 66-76. doi:<https://doi.org/10.47637/eksponen.v13i2.788>
- Hidayat, A. N. (2023). Analisis Karakteristik Media Pembelajaran Secara Umum. *Jurnal Pendidikan Mutiara*, 8(1), 29-36. Retrieved from <http://www.ejurnal.stkipmutiarabanten.ac.id/index.php/jpm/article/download/177/141>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 28-37. Retrieved from <https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/jipai>
- Ibrahim, D., & Harahap, N. (2024). Tingkat Kemampuan Digitalisasi Komunikasi Guru Dalam Menyelesaikan Beban Kerja Administrasi Di SMP Negeri 1 Pegajahan. *E-Science Humanity Journal*, 4(2), 331-341. doi:<https://doi.org/10.37296/esci.v4i2.137>

- Ilham, M., Sari, D. D., Zulfikar, Sundana, L., Rahman, F., Yusra, . . . Rahmiaty. (2023). *Media Pembelajaran: Teori, Implementasi dan Evaluasi*. Yogyakarta: Jejak Pustaka.
- Indahsari, L., & Sumirat. (2023). Implementasi Teknologi Augmented Reality dalam Pembelajaran Interaktif. *Cognoscere: Jurnal Komunikasi Dan Media Pendidikan*, 1(1), 7-11. doi:<https://doi.org/10.61292/cognoscere.v1i1.20>
- Iskandar, A., M., A. R., Fitriani, R., Ida, N., & Sitompul, P. H. (2023). *Dasar Metode Penelitian*. Makassar: Cendekiawan Inovasi Digital Indonesia.
- Ismayani, A. (2020). *Membuat Sendiri Aplikasi Augmented Reality*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Judijanto, L., Muhammadiyah, M., Utami, R. N., Suhirman, L., Laka, L., Boari, Y., . . . Yunus, M. (2024). *Metodologi Research and Development (Teori dan Penerapan Metodologi RnD)*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Laksana, D. N., Qondias, D., & Oka, G. P. (2025). *Desain Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management.
- Mahyuddin, N. (2023). *Permainan Board Game Berbasis Neurosains Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.
- Manongga, A. (2022). Pentingnya Teknologi Informasi Dalam Mendukung Proses Belajar Mengajar di Sekolah Dasar. *Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 1-7. Retrieved from <https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/view/1041/755>
- Ma'rufah, A. (2020). pengembangan Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Mewujudkan Budaya Religius Di Sekolah. *EDUKASIA Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 125-136. doi:<https://doi.org/10.62775/edukasia.v1i1.6>
- Mawran, A., & Thawro, A. (2021). Developing an Augmented Reality-based Board Game for Teaching Atomic Models. *Science Education International.*, 35(3), 198-206. doi:<https://doi.org/10.33828/sei.v35.13.3>

- Muazizah, A., & Ningasih, R. (2025). Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Board Game Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Masalah. *JURNAL ILMIAH RESEARCH STUDENT*, 2(1), 520-530. doi:<https://doi.org/10.61722/jirs.v2i1.3711>
- Muqdamien, B., Umayah, Juhri, & Raraswaty, D. P. (2021). Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Intersections*, 6(1), 23-33. Retrieved from <https://jurnal.ucy.ac.id/index.php/intersections/>
- Muzawi, R., Kamil, S. Z., Fatimah, S. M., Hasibuan, S. K., Rizki, S. N., Khayrani, S., . . . Pangindra, R. A. (2024). *Fundamental SPSS Dalam Pengolahan Data*. PT. Serasi Media Teknologi.
- Nasrudin, J. (2021). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Buku Ajar Praktis Membuat Penelitian)*. Bandung: PT. Panca Terra Firma.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran: Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan, Kedudukan Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV. Jejak.
- Nurfaizah, N., Maksum, A., & Wardhani, P. A. (2021). Pengembangan Board Game untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal PGSD*, 14(2). doi:<https://doi.org/10.33369/pgsd.14.2.122-132>
- Nurihsan, F., & Zakaria, Y. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Video Tutorial Berbasis Powtoon untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X di SMAN 1 Jalaksana. *ICT Learning*, 7(2), 1-9. doi:<https://doi.org/10.33222/ictlearning.v7i2.3606>
- Nurmala, M., Mudrikah, S., Keban, Y. B., Bua, M. T., Apdoludin, Ningsih, P. E., . . . Curanazriansyah, M. R. (2024). *Metodologi Penelitian Tindakan Kelas & Research And Development*. Sukoharjo: Pradina Pustaka.
- Nursirwan, H., Arif, Z. A., & Hartono, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Zakuma Berbasis Wordwall Di SMP Cendekia Baznas Cibungbulang Kabupaten Bogor. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(3), 50-58. Retrieved from <http://jurnal.uika-bogor.ac.id/index.php/TEK>


- Permana, D. Y., & Fadriati. (2023). Konsep Dasar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Integratif di Sekolah. *Social Science Academic.*, *1*(2), 665-672. doi:<https://doi.org/10.37680/ssa.v1i2.4259>
- Purnami, N. P., Sulianingsih, N. W., & Widyantari, N. E. (2022). Pemanfaatan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Kreatif Berbasis Teknologi. *Seminar Prospek*, *1*(1), 25-31.
- Putri, D. N., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, *1*(1), 365-375. Retrieved from <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>
- Putri, I. A., & Anggapuspa, M. L. (2023). Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Rukun Islam Untuk Anak Usia 9-12 Tahun. *Jurnal Barik*, *4*(2), 227-241. doi:<https://doi.org/10.26740/jdkv.v4i2.50760>
- Qolbi, S. K., & Hamami, T. (2021). Implementasi Asas-asas Pengembangan Kurikulum terhadap Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Ilmu Pendidikan*.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN DASAR*, 281-306.
- Rohima, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa. *Seri Publikasi Pembelajaran*, 1-12. doi:<https://doi.org/10.31219/osf.io/acxe2>
- Sakti, H. G., & Kartiani, B. S. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Board Game Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Visionary : Penelitian dan Pengembangan dibidang Administrasi Pendidikan*, 116-121.
- Saputra, M. R. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Berbasis WEB*. Karanganyar: Yayasan Lembaga Gumun Indonesia (YLGI).
- Sari, R. K., & Harjono, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi dan Pelajaran*.

- Sarjan, M., Muammar, & Maulana, A. (2024). Media Pembelajaran Interaktif Sistem Tata Surya Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, 10(1), 19-26. doi:<https://doi.org/10.35329/jiik.v10i1.300>
- Siahaan, L. H. (2025). *RnD Dalam Pendidikan: Implementasi Model ADDIE Dan 4D Pada Pendidikan Bahasa Inggris Dan PG PAUD*. Yogyakarta: Penerbit KBM Indonesia.
- Siregar, T. (2025). *Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Kuningan: Goresan Pena.
- Suhartawa, B., Daawia, Prastawa, S., Reba, Y. A., Abdullah, G., Arifin, . . . Veronika, P. (2024). *Konsep Dasar Media Pembelajaran*. Batam: CV. Rey Media Grafika.
- Susanto, P. C., Arini, D. U., Yuntina, L., Soehaditama, Y. P., & Nuraeni. (2024). Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi, Sampel, dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka). *JIM: Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 3(1), 1-12. doi:<https://doi.org/10.38035/jim.v3i1>
- Syarifin, Y., Kamal, M., Arifmiboy, & Husni, A. (2023). Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *EDUCATIVO: JURNAL PENDIDIKAN*, 2(1), 72-77.
- Wibawanto, W. (2024). *Board Game Edukasi*. Makassar: CV. Ide Buku.
- Widyasari, Yani, A. R., Wulandari, N., & Imani, E. C. (2021). Perancangan Board Game Edukasi Anti-Bullying untuk Anak Sekolah Dasar. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(2), 298-316.
- Wijaya, C., Dahlan, Z., & Arizky, Z. (024). *Moderasi Beragama, Konsep, Strategi dan Implikasinya Terhadap Pendidikan Agama Islam*. Medan: UMSU Press.
- Wulandari, D. T. (2023). *Pengembangan Media Board Game dalam Pelajaran Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis di Sekolah Dasar*. UIN Raden Intan Lampung.
- Yaumi, M. (2021). *Media dan Teknologi Pembelajaran Edisi Kedua*. Jakarta: Kencana.

Yusup, A. H., Azizah, A., Rezeki, E. S., Silviani, M., Mujahidin, E., & Hartono, R. (2023). Literature Review: Peran Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Dalam Media Sosial. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian dan Inovasi*, 3(5), 209-217. doi:10.59818/jpi.v3i5.575

LAMPIRAN-LAMPIRAN

1. SK Pembimbing dan Surat Izin Penelitian



**SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN MAULANA HASANUDDIN BANTEN
NOMOR 406 TAHUN 2023
TENTANG**

**PEMBIMBING SKRIPSI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTAN MAULANA HASANUDDIN BANTEN**

**DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN MAULANA HASANUDDIN BANTEN**

Surat Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam (PAI) Nomor : 176/Un.17/F.1.LPP.00/04/2023 21 April 2023 tentang permohonan persetujuan Pembimbing Utama dan Pembimbing Pembantu bagi mahasiswa:

MEMBACA Wacana
Nomor : 3112/1919
Judul : Pengembangan Media Based Game Berbasis Augmented Reality (Ar) Pada Pembelajaran FAIRP di SMPN 3 Kota Serang

MEMBANG

1. bahwa untuk menyelesaikan Ujian Sertifikat bagi Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten, perlu ditunjuk Pembimbing Utama dan Pembimbing Pembantu;
2. bahwa Mahasiswa tersebut perlu memperoleh bimbingan yang sebaik-baiknya dalam menyelesaikan skripsi, sehingga dapat menyelesaikan studi secara wajar;
3. bahwa Saudara Dr. HJ. Heli Ningsih, M.Pd. dan (Saudara/ Dr. Isa Saiful Fikriani H., M.A. memang sudah diarahkan oleh Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten telah memenuhi syarat untuk diangkat menjadi dosen pembimbing utama dan pembimbing pembantu;


MENGINGAT

1. Undang-Undang RI Nomor 17 Tahun 2003 tentang Kewarganegaraan;
2. Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
3. Undang-Undang RI Nomor 1 Tahun 2004 tentang Pemerintahan Negara;
4. Undang-Undang RI Nomor 13 Tahun 2004 tentang Pemberantasan Tindakan dan Tanggung Jawab Kewarganegaraan;
5. Undang-Undang RI Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
6. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 32 tahun 2017 tentang Status Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten;
7. Peraturan Menteri Kewarganegaraan RI No. 83/PMK.02/2012 tentang Petunjuk Perencanaan dan Pengadaan Daftar Ilmu Pendidikan Agama;
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 11 tahun 2013 tentang Perubahan Ketiga Atas Peraturan Menteri Agama Nomor 23 Tahun 2017 Tentang Organisasi dan Tata Kerja Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten;
9. Keputusan Menteri Agama RI Nomor : 656/13.10/2011 tentang pengangkatan Rector Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten dengan masa jabatan tahun 2011-2025;
10. Keputusan Rector Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten Nomor : 80/Un.17/MA.H.20/07/08/2021 tentang pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten dengan masa jabatan tahun 2021-2025

MEMPERHATIKAN

1. Keputusan Rector Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten Nomor 826 tahun 2023 Tanggal 07 Juli 2023 tentang Baku Perkuman Akademik UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten
2. Keputusan Rector Nomor 1214 Tahun 2024 Tentang Kalender Akademik UIN SMH Banten 2023/2026.

Menutuskan...



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTAN MAULANA HASANUDDIN BANTEN
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
A. Syech Nawaz Abdurrah Ko, Anderson Koi, Subarwanto Koi, Curung Kota Serang**

Nomor : 656/Un.17/F.1.LPP.00/04/2023
Lampiran :
Perihal : **Izin Penelitian**

Serang, 22 April 2023

**Kepada Yth,
Kepala SMPN 3 Kota Serang
Di,
Tempat**

Assalamu 'alaikum W. B.

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten menerangkan bahwa:

Nama : Wardiah
Nomor Induk Mahasiswa : 211210106
Semester : VIII (Delapan)
Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM


Adalah benar mahasiswa/ Program Studi Pendidikan Agama Islam pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang akan melaksanakan penelitian dalam rangka penyelesaian tugas akhir (Penulisan Skripsi) yang berjudul:

Pengembangan Media Based Game Berbasis Augmented Reality (Ar) Pada Pembelajaran FAIRP di SMPN 3 Kota Serang

Sehubungan dengan hal tersebut, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu dapat memberikan izin kepada Mahasiswa/ kami yang dimaksud untuk bisa melakukan survey dan pengumpulan data penelitian di Sekolah/Madrasah yang Bapak/Ibu pimpin.

Demikian, atas perhatian dan partisipasi Bapak/Ibu terlebih dahulu kami sampaikan terimakasih.

Wassalamu 'alaikum W. B.

Dekan,
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan


MEMUTUSKAN :


MEMINTAKAN : SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN MAULANA HASANUDDIN BANTEN TENTANG PEMBIMBING SKRIPSI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN MAULANA HASANUDDIN BANTEN

Pertama : Mengangkat Saudara/ Dr. HJ. Heli Ningsih, M.Pd. sebagai Pembimbing Utama dan Saudara/ Dr. Isa Saiful Fikriani H., M.A. sebagai Pembimbing Pembantu bagi mahasiswa tersebut di atas.

Kedua : Apabila dijangkau perlu, Pembimbing diberi kewenangan untuk membuat retak/ judul, tanpa membuat nama kepustakaan.

Ketiga : Kepada Pembimbing Utama dan Pembimbing Pembantu diberikan honorarium menurut ketentuan yang berlaku.


Keempat : Surat Keputusan ini berlaku selang mulai tanggal dikeleuarkan, dengan ketentuan bisa selang/ selitermas akan diadakan perubahan seperunya.

Dikeluarkan di : Serang
Pada Tanggal : 22 April 2023
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan


Zembanan

1. Wakil Rector I UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten;
2. Wakil Dekan I, II dan III Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten;
3. Ketua Program Studi PAI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten;
4. Dosen Pembimbing;
5. Mahasiswa yang bersangkutan;
6. Amp.

2. Surat Permohonan Validator Ahli Materi dan Media


**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTAN MAULANA HASANUDDIN BANTEN
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**
 Jl. Sekeloa Utara 1, Banten Kp. Andamu 1 Kel. Sekeloa Utara Kec. Caringin Kota Serang 42171

Nomor : 15/Us.17/F.L1/PP/00/9/06/2025
 Lampiran : -
 Perihal : **Permohonan Menjadi Ahli Materi**

Kepada Yth.
 Bapak/Ibu H. Hasbiullah, M.Pd.L
 Di Tempat


Assalamu'alaikum Wr. Bb.
 Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Agama Islam Negeri Sultan Maulana Hasanudin Banten menerangkan bahwa :


Nama	Wardiah
Nim	211210106
Program Studi	PAI
Judul Skripsi	"Pengembangan Media Board Game berbasis Augmented Reality (AR) pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (SMPN 03 Kota Serang)

Sehubungan dengan adanya *Penyusunan Penulisan Karya Ilmiah (Skripsi)*, maka kami mohon kesediaan Bapak sebagai Ahli Materi untuk keperluan penelitian mahasiswa tersebut.

Demikian, atas perhatian dan partisipasi Bapak/Ibu terlebih dahulu kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Bb.

Serang, 12 Agustus 2025
 Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam,

Drs. H. Saefudin Zuhri, M.Pd.
 NIP. 19681205 200003 1 001


**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTAN MAULANA HASANUDDIN BANTEN
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**
 Jl. Sekeloa Utara 1, Banten Kp. Andamu 1 Kel. Sekeloa Utara Kec. Caringin Kota Serang 42171

Nomor : 15/Us.17/F.L1/PP/00/9/06/2025
 Lampiran : -
 Perihal : **Permohonan Menjadi Ahli Media**

Kepada Yth.
 Bapak/Ibu Asep Syahrul Mubarak, S.Pd., M.Ag.
 Di Tempat


Assalamu'alaikum Wr. Bb.
 Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Agama Islam Negeri Sultan Maulana Hasanudin Banten menerangkan bahwa :

Nama	Wardiah
Nim	211210106
Program Studi	PAI
Judul Skripsi	"Pengembangan Media Board Game berbasis Augmented Reality (AR) pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (SMPN 03 Kota Serang)

Sehubungan dengan adanya *Penyusunan Penulisan Karya Ilmiah (Skripsi)*, maka kami mohon kesediaan Bapak sebagai Ahli Media untuk keperluan penelitian mahasiswa tersebut.

Demikian, atas perhatian dan partisipasi Bapak/Ibu terlebih dahulu kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Bb.

Serang, 12 Agustus 2025
 Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam,

Drs. H. Saefudin Zuhri, M.Pd.
 NIP. 19681205 200003 1 001

3. Hasil Validasi Ahli Materi

5. *Output Uji Normalitas***Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.158	10	.200 [*]	.936	10	.514
Posttest	.233	10	.134	.865	10	.086

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

6. *Output Uji Paired Sample T-Test***Paired Samples Statistics**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	6.5667	30	1.27802	.23333
	Posttest	8.9667	30	.99943	.18247

Paired Samples Test

		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-2.40000	1.16264	.21227	-2.83414	-1.96586	-11.306	29	.000

7. Soal Pre-Test

SOAL PRE-TEST

Nama : Nur Mualla 5041
 Kelas : IX - 5
 Semester : I (Genjil)
 Mata Pelajaran : PAIBP

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang dianggap benar!

- Akikah secara bahasa berarti ...
 a. Memotong c. Rambut bayi yang baru lahir
 b. Penyucian diri d. Syukur kepada Allah 40
- Akikah menurut istilah adalah ...
 a. Penyebelihan hewan kurban pada hari raya Idul Adha
 b. Penyebelihan hewan sebagai tanda syukur atas kelahiran anak
 c. Penyebelihan hewan untuk mendekatkan diri kepada Allah pada bulan Dzulhijjah
 d. Penyebelihan hewan untuk membayar nadzar
- Hukum dilaksanakannya akikah adalah ...
 A. Wajib c. Makruh
 B. Sunah Muakad d. Mubah
- Alat yang digunakan untuk menyembelih hewan akikah sebaiknya ...
 a. Terbuat dari gigi atau kuku c. Terbuat dari tulang
 b. Tajam dan dapat melukai d. Terbuat dari kayu kering
- Ibu Lia baru saja melahirkan anak perempuan dan berencana untuk segera mengatakannya. Maka jumlah kambing yang harus disiapkan sebanyak ...
 a. Satu ekor c. Dua ekor
 b. Tiga ekor d. Empat ekor

- Dalam hadis yang diriwayatkan oleh Ibnu Majjah, pelaksanaan akikah disunahkan pada hari ... setelah kelahiran
 a. Ketiga c. Ketujuh
 b. Kesepuluh d. Keempat belas
- Daging hewan akikah sebaiknya dibagikan dalam keadaan ...
 a. Diberikan dalam bentuk uang c. Sudah dimasak
 b. Sesat setelah penyembelihan d. Mentah dan segar
- Dalam pembagian daging akikah, hukumnya ...
 a. Seluruhnya dimakan oleh keluarga
 b. Dibagikan kepada fakir miskin dan tetangga, keluarga tidak boleh ikut memakannya
 c. Seluruhnya disedekahkan kepada fakir miskin
 d. Sebagian dimakan, sebagian disedekahkan, sebagian dihadiahkan
- Berikut adalah saluran yang harus terputus saat menyembelih hewan, kecuali ...
 a. Saluran tenggorokan c. Saluran kemih
 b. Saluran makan d. Urat leher
- Selain menyembelih hewan, pada hari akikah juga dianjurkan untuk ...
 a. Puasa tujuh hari
 b. Membaca marhaba selama tujuh malam
 c. Mencukur rambut bayi
 d. Mengumandangkan adzan ditelinga bayi

8. Soal Post-Test

SOAL POST-TEST

Nama : Nur Mualla 5041
 Kelas : IX - 5
 Semester : I (Genjil)
 Mata Pelajaran : PAIBP

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang dianggap benar!

- Akikah secara bahasa berarti ...
 a. Memotong c. Rambut bayi yang baru lahir
 b. Penyucian diri d. Syukur kepada Allah 30
- Akikah menurut istilah adalah ...
 a. Penyebelihan hewan kurban pada hari raya Idul Adha
 b. Penyebelihan hewan sebagai tanda syukur atas kelahiran anak
 c. Penyebelihan hewan untuk mendekatkan diri kepada Allah pada bulan Dzulhijjah
 d. Penyebelihan hewan untuk membayar nadzar
- Hukum dilaksanakannya akikah adalah ...
 a. Wajib c. Makruh
 b. Sunah Muakad d. Mubah
- Alat yang digunakan untuk menyembelih hewan akikah sebaiknya ...
 a. Terbuat dari gigi atau kuku c. Terbuat dari tulang
 b. Tajam dan dapat melukai d. Terbuat dari kayu kering
- Ibu Lia baru saja melahirkan anak perempuan dan berencana untuk segera mengatakannya. Maka jumlah kambing yang harus disiapkan sebanyak ...
 a. Satu ekor c. Dua ekor
 b. Tiga ekor d. Empat ekor

- Dalam hadis yang diriwayatkan oleh Ibnu Majjah, pelaksanaan akikah disunahkan pada hari ... setelah kelahiran
 a. Ketiga c. Ketujuh
 b. Kesepuluh d. Keempat belas
- Daging hewan akikah sebaiknya dibagikan dalam keadaan ...
 a. Diberikan dalam bentuk uang c. Sudah dimasak
 b. Sesat setelah penyembelihan d. Mentah dan segar
- Dalam pembagian daging akikah, hukumnya ...
 a. Seluruhnya dimakan oleh keluarga
 b. Dibagikan kepada fakir miskin dan tetangga, keluarga tidak boleh ikut memakannya
 c. Seluruhnya disedekahkan kepada fakir miskin
 d. Sebagian dimakan, sebagian disedekahkan, sebagian dihadiahkan
- Berikut adalah saluran yang harus terputus saat menyembelih hewan, kecuali ...
 a. Saluran tenggorokan c. Saluran kemih
 b. Saluran makan d. Urat leher
- Selain menyembelih hewan, pada hari akikah juga dianjurkan untuk ...
 a. Puasa tujuh hari
 b. Membaca marhaba selama tujuh malam
 c. Mencukur rambut bayi
 d. Mengumandangkan adzan ditelinga bayi

9. Hasil *Pretest Posttest*

No.	Nama	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Responden 1	3	6
2	Responden 2	8	10
3	Responden 3	8	9
4	Responden 4	6	9
5	Responden 5	6	9
6	Responden 6	7	8
7	Responden 7	8	10
8	Responden 8	8	9
9	Responden 9	7	9
10	Responden 10	7	10
11	Responden 11	6	8
12	Responden 12	7	9
13	Responden 13	6	8
14	Responden 14	6	8
15	Responden 15	8	9
16	Responden 16	7	10
17	Responden 17	8	10
18	Responden 18	7	7
19	Responden 19	5	10
20	Responden 20	4	9
21	Responden 21	4	8
22	Responden 22	6	9
23	Responden 23	7	9
24	Responden 24	6	10
25	Responden 25	7	10
26	Responden 26	6	9
27	Responden 27	7	8
28	Responden 28	7	10
29	Responden 29	8	10
30	Responden 30	7	9

10. Angket Respon Peserta Didik

**INSTRUMEN ANKET RESPON SISWA
TERHADAP MEDIA BOARD GAME BERBASIS AUGMENTED
REALITY (AR)**

Nama : Nur Muviya Sari
Kelas : 9B

Petunjuk Umum :
Silahkan memberi tanda cek (✓) pada salah satu kolom untuk pendapat setiap pernyataan yang ada pada format ini!

Skala Penilaian:
Skor 5 : Sangat Baik
Skor 4 : Baik
Skor 3 : Cukup
Skor 2 : Kurang Baik
Skor 1 : Sangat Kurang Baik

No.	Aspek	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Media board game berbasis AR	Media board game berbasis AR menarik dan menyenangkan					✓
		Media dapat membantu siswa memahami materi				✓	
		Bahasa yang digunakan pada board game berbasis AR mudah dimengerti				✓	
		Gambar jelas dan menarik					✓

2.	Materi	Penggunaan media board game berbasis AR pada materi اکنون menjadi mudah dipahami					✓
		Kesjelasan kalimat					✓
		Kesesuaian board game berbasis AR dengan materi					✓
3.	Pemahaman/ kualitas praktis	Tingkat pemahaman					✓
		Kemudahan belajar					✓
		Peningkatan minat belajar					✓
4.	Pengoferasian	Peningkatan motivasi belajar					✓
		Kemudahan pemakaian					✓
		Jumlah					2.

11. Lembar Observasi

INSTRUMEN LEMBAR OBSERVASI

Kelas : VII
Sekolah : SMPN 3 Kota Serang
Tujuan : Mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan mengamati penerapan produk

No	Aspek yang Diamati	Indikator	Keterangan		Catatan
			✓	X	
Kebutuhan Pembelajaran					
1	Sarana pembelajaran	Terdapat LCD/proyektor	✓		✓ tersedia
2	Media pembelajaran	Terdapat media yang menarik	✓		Media berupa foto dan video
3	Keterlibatan siswa	Siswa aktif saat pembelajaran	✓		Siswa banyak bertanya tentang foto dan video
4	Kesediaan tekun	Terdapat ketahanan saat proses belajar	✓		
Penerapan Produk					
1	Ketertarikan siswa	Siswa tertarik dengan media baru	✓		
2	Partisipasi siswa	Siswa aktif mengikuti kegiatan	✓		
3	Interaksi	Terjadi interaksi guru-siswa/media	✓		
4	Dampak terhadap hasil belajar	Siswa menunjukkan peningkatan pemahaman	✓		

12. Modul Ajar

MODUL AJAR**I. INFORMASI UMUM****A. Identitas Modul**

Nama Penyusun	: Wardiah
Madrasah	: SMP N 3 Kota Serang
Mata Pelajaran	: PAIBP
Tema	: Bersyukur Dengan Akikah
Fase/Kelas	: D / IX (1)
Alokasi Waktu	: 2 JP (1 x pertemuan)
Tahun Pelajaran	: 2025

B. Kompetensi Awal

Peserta didik sebagian mengetahui akikah secara umum.

C. Profil Pelajar Pancasila dan Pelajar Rahmatan lil Alamin:

- Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia
- Bernalar kritis
- Gotong royong
- Kreatif

D. Sarana dan Prasarana:

- Media/Sumber Belajar Buku PAIBP
- *Board Game* berbasis AR
- *Handphone*

E. Target Peserta Didik : Peserta didik Reguler**F. Model Pembelajaran : *Game Based Learning*****II. KOMPETENSI INTI****A. Tujuan Pembelajaran**

1. Peserta didik mampu menjelaskan pengertian akikah.
2. Peserta didik mampu mengidentifikasi hukum dan dalil tentang akikah.
3. Peserta didik mampu mendeskripsikan ketentuan, tata cara, dan pembagian daging akikah.
4. Peserta didik mampu menyimpulkan hikmah akikah.

B. Capaian Pembelajaran

Peserta didik mampu memahami makna, hukum, dalil, ketentuan, tata cara, pembagian daging, dan hikmah akikah serta menunjukkan sikap syukur atas nikmat Allah Swt. melalui perilaku nyata.

C. Pemahaman Bermakna

Melalui kegiatan pembelajaran dan permainan *board game* berbasis AR, siswa memahami bahwa akikah adalah bentuk syukur kepada Allah Swt. atas kelahiran anak, sekaligus sarana mempererat hubungan sosial dan spiritual..

D. Pertanyaan Pemantik

1. Siapa di antara kalian yang pernah mendengar kata akikah?
2. Apakah kalian sudah melaksanakan akikah?

E. Persiapan Pembelajaran

1. Guru menyiapkan kebutuhan pembelajaran seperti media *boardgame* dan *handphone*
2. Guru mengingatkan peserta didik untuk mempersiapkan buku teks, alat dan bahan yang dibutuhkan

F. Kegiatan Pembelajaran

Tahap	Uraian Kegiatan	Aloka si Wakt u
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membuka pembelajaran dengan salam, pembacaan ayat atau surat al-Qur'an pilihan. • Melakukan pembiasaan berdoa, memeriksa kehadiran, mengecek kesiapan belajar siswa. • Guru memberikan motivasi, memberikan pertanyaan pemantik mengenai akikah • Guru mengkondisikan peserta didik untuk belajar dengan nyaman • Guru menyampaikan cakupan materi, tujuan pembelajaran, dan kegiatan yang akan dilakukan, serta lingkup dan teknik penilaian 	10 Menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dibagi menjadi 4 kelompok besar. • Guru memberikan arahan penggunaan media <i>board game</i> yang terdiri dari 2 misi. 	60 menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Pada misi pertama, yaitu Eksplorasi, peserta didik akan mengeksplor materi pada <i>board game</i> dengan cara <i>scan</i> kode QR menggunakan <i>handphone</i> masing-masing. • Guru menjelaskan materi pada setiap sub yang di <i>scan</i> • Setelah selesai misi eksplorasi, siswa diarahkan pada misi yang kedua. • Misi kedua adalah Kuis. Setiap anggota kelompok berkesempatan untuk menjawab soal yang sudah di sediakan. • Untuk jawaban benar, pion kelompok dapat maju 1 langkah ke depan. • Permainan akan dimenangkan oleh kelompok yang dapat menjawab benar terbanyak. • Guru memberi simpulan dari pelajaran yang telah berlangsung. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membuat kesimpulan atau rangkuman dari materi pembelajaran yang telah dilaksanakan. • Tanya jawab tentang materi yang telah dipelajari untuk mengetahui hasil yang dicapai dalam proses pembelajaran. • Mengajak semua peserta didik untuk mengakhiri pembelajaran dengan melakukan hening dan berdoa 	10 menit

G. Asesmen

No.	Jenis Asesmen	Bentuk Asesmen
1.	Diagnostik	<ul style="list-style-type: none"> • Pertanyaan pemantik sebelum pembelajaran dimulai. • Tanya jawab sebagai tindak lanjut.
2.	Formatif	Penilaian proses, observasi sikap, keterampilan dan pengetahuan selama peserta didik mengenal dan memahami materi akikah
3.	Sumatif	Terdapat dalam permainan

H. Kegiatan Remedial dan Pengayaan

1. Kegiatan remedial

Peserta didik yang hasil belajarnya belum mencapai target guru melakukan pengulangan materi dengan pendekatan yang lebih individual dan memberikan tugas individual tambahan untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik yang bersangkutan.

2. Kegiatan pengayaan

Peserta didik yang daya tangkap dan daya kerjanya lebih dari peserta didik lain, guru memberikan kegiatan pengayaan yang lebih menantang dan memperkuat daya serapnya terhadap materi yang telah dipelajari

I. Refleksi Guru

1. Refleksi Peserta Didik

Pertanyaan Refleksi	Ya	Tidak
Apakah kalian sudah memahami materi akikah ?		
Apakah kalian sudah memahami praktik pelaksanaan akikah?		

2. Refleksi Guru

Pertanyaan Refleksi
Apakah pemilihan media pembelajaran telah mencerminkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai?
Apakah keseluruhan pembelajaran dapat memberikan makna pembelajaran yang hendak dicapai?
Apakah pemilihan metode pembelajaran sudah efektif untuk menerjemahkan tujuan pembelajaran?
Apakah pelaksanaan pembelajaran hari ini dapat memberikan semangat kepada peserta didik untuk lebih antusias dalam pembelajaran selanjutnya?

III. LAMPIRAN

A. Penilaian

1. Pengetahuan

- Soal pilihan ganda yang terdapat pada *board game*

2. Keterampilan

- Keaktifan siswa dalam bermain *board game* berbasis AR.
- Kemampuan menjawab kuis dalam permainan.

3. Sikap

- Kerjasama, gotong royong, dan sportivitas dalam kelompok.

B. Bahan Bacaan Guru dan Peserta Didik

- Buku guru PAIBP untuk SMP kelas IX Kemendigbudristek, tahun 2022
- Buku siswa PAIBP untuk SMP kelas IX Kemendigbudristek, tahun 2022

Serang, 2 Oktober 2025

Wardiah

NIM: 211210106

13. Surat Telah Melaksanakan Penelitian



PEMERINTAH KOTA SERANG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMP NEGERI 3 KOTA SERANG
 Jl. Ki Sahal No 3, Lopang - Serang, Kota Serang 42113
<http://smpnegeri3kotaserang.wordpress.com>/email: smpn3gakatsrg@yahoo.co.id



SURAT KETERANGAN
 No. 421.8 / 377 / SMPN 3 Kota Serang / 2025

Kepala SMP Negeri 3 Kota Serang Kecamatan Serang, Kota Serang menerangkan bahwa:

NO	NAMA	JURUSAN	NIM
1	WARDIAH	Pendidikan Agama Islam (PAI)	211210106

Yang bersangkutan telah melakukan penelitian Skripsi dengan judul: "**Pengembangan Media Board Game Berbasis Augmented Reality (Ar) Pada Pembelajaran PAIBP di SMPN 3 Kota Serang**" dilaksanakan pada tanggal 30 September s/d 02 Oktober 2025.

Surat keterangan ini diberikan kepadanya untuk dipergunakan seperlunya.

Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Serang, 02 Oktober 2025
 Kepala SMPN 3 Kota Serang



Rachmat Harulvana, S.Pd
 NIP. 198903 1 008

14. Dokumentasi Kegiatan

