PTK, Vol.6 No.1 November 2025
**ISSN: 2747-1977 (Print) / 2747-1969 (Online)**
**DOI:** https://doi.org/10.53624/ptk.v6i1.758

# Penerapan Media Augmented Reality dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak Materi Tasawuf Siswa Kelas XI MAN 2 Kota Kediri

**Diterima:**
31 Juli 2025
**Revisi:**
6 September 2025
**Terbit**
25 September 2025

**[a*]Siti Nurhalizah.M, [b]Nila Lukmatus Syahidah, [c]Cantika Sari Dewi M, [d]Siti Maria Ulfa Mattarima**
*[a,b]Universitas Islam Negeri Syekh Wasil Kediri*
*[c]Universitas Negeri Yogyakarta*
*[d]Universitas Papua*

**Abstrak**— Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa kelas XI MAN 2 Kota Kediri pada materi Tasawuf, di mana sebanyak 47,06% siswa memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 78. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran berbasis Augmented Reality (AR) dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 34 siswa kelas XI Sains Teknologi MAN 2 Kota Kediri. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan tes kognitif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa, dari rata-rata 74,41 dengan ketuntasan 47% pada pra-tindakan, menjadi 89,26 dengan ketuntasan 79,41% pada siklus I, dan mencapai 99,1 dengan ketuntasan 100% pada siklus II. Temuan ini menunjukkan bahwa media AR efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam memahami materi abstrak seperti tasawuf, serta mampu menumbuhkan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran.
**Kata Kunci**— Hasil belajar, augmented reality(AR), tasawuf

***Abstract***— *This research is motivated by the low learning outcomes of Grade XI students at MAN 2 Kota Kediri in the subject of Tasawuf, where 47,06% of students scored below the Minimum Mastery Criteria (KKM) of 78. The purpose of this study is to determine the effectiveness of Augmented Reality (AR)-based learning media in improving student learning outcomes. This research employed a Classroom Action Research (PTK) approach, carried out in two cycles. Each cycle consisted of planning, action implementation, observation, and reflection stages. The research subjects were 34 students from Grade XI Science and Technology at MAN 2 Kota Kediri. Data collection techniques included observation, interviews, and cognitive tests. The results showed that the average student score increased from 74.41 with 47% mastery in the pre-action phase, to 89.26 with 79.41% mastery in cycle I, and reached 99.1 with 100% mastery in cycle II. These findings demonstrate that AR-based media is effective in enhancing students' understanding of abstract material such as Tasawuf, while also increasing their engagement in the learning process.*
***Keywords***— *Learning outcomes, augmented reality (AR), tasawuf*
This is an open access article under the CC BY-SA License.

***Penulis Korespondensi:***

Siti Nurhalizah.M,
Pendidikan Agama Islam,
Email: sitinurhalizahm53@gmail.com

PTK, Vol.6 No.1 November 2025
**ISSN: 2747-1977 (Print) / 2747-1969 (Online)**
**DOI:** https://doi.org/10.53624/ptk.v6i1.758

## I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana penting dalam membentuk karakter dan akhlak peserta didik. Dalam konteks pendidikan Islam, mata pelajaran Akidah Akhlak berperan besar dalam menanamkan nilai-nilai keimanan dan akhlakul karimah (Jannah & Miftahul, 2020). Salah satu materi penting dalam mata pelajaran ini adalah tasawuf yang bertujuan menanamkan nilai-nilai spiritualitas Islam yang mendalam kepada siswa. Namun, pada kenyataannya, materi ini kerap kali dianggap abstrak dan sulit dipahami oleh siswa, khususnya pada jenjang MA kelas XI.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Akidah Akhlak di MAN 2 Kota Kediri, diperoleh informasi bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi tasawuf. Guru menyebutkan bahwa konsep-konsep tasawuf sering kali dianggap terlalu abstrak dan filosofis, sehingga sulit dipahami oleh siswa. Hal ini didukung oleh hasil tes awal (pre-test) yang menunjukkan bahwa sebanyak 47,06% siswa memperoleh nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 78 pada materi tersebut.

Masalah rendahnya hasil belajar ini perlu mendapat perhatian serius. Hasil belajar merupakan indikator penting dalam menilai keberhasilan proses pembelajaran (Nana Sudjana, 2009). Ketika hasil belajar rendah, hal tersebut tidak hanya menunjukkan ketidakefektifan pembelajaran, tetapi juga berpotensi menghambat pencapaian tujuan pendidikan secara umum (Aziz & Simangunsong, 2024). Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi pembelajaran yang tidak hanya bersifat instruksional, tetapi juga mampu menjembatani pemahaman konsep-konsep yang bersifat abstrak melalui pendekatan visual dan kontekstual. Salah satu bentuk inovasi tersebut adalah penerapan teknologi Augmented Reality (AR). AR merupakan teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi atau tiga dimensi ke dalam lingkungan nyata dan memproyeksikannya secara real-time. Dalam konteks pembelajaran, AR berpotensi menjadi media yang menarik karena mampu menyajikan objek digital secara visual dan interaktif

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa AR dapat meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, serta hasil belajar siswa secara signifika (Muti et al., 2024). Beberapa studi terdahulu juga telah menguji efektivitas AR dalam mata pelajaran IPA dan sistem tubuh manusia di jenjang SMP yang terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa (Purwanti et al., 2024), lalu penelitian lain yang menguji keefektifan media AR Untuk

**ISSN: 2747-1977 (Print) / 2747-1969 (Online)**
**DOI:** https://doi.org/10.53624/ptk.v6i1.758

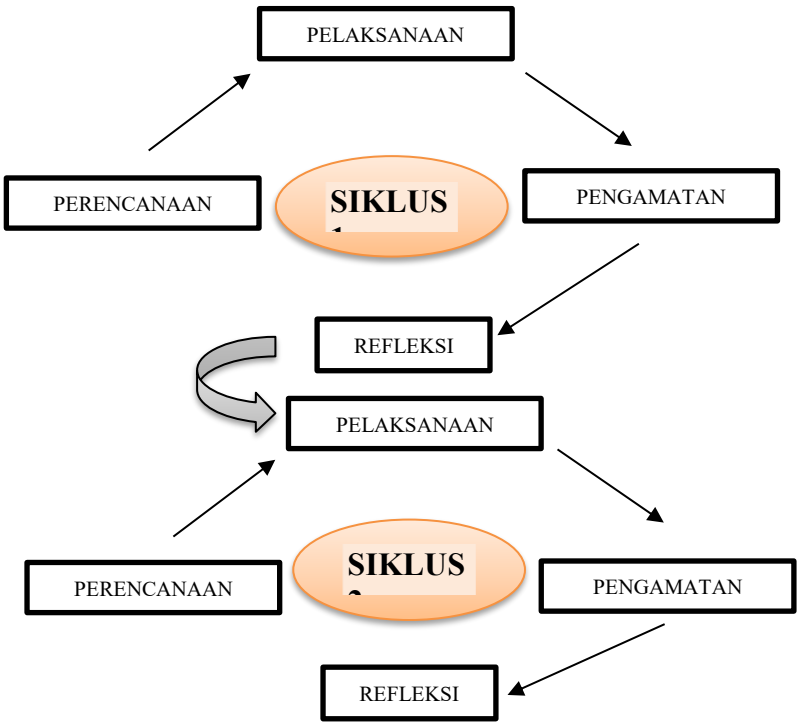
meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas VIII (Masruroh et al., 2023). Adapun penelitian yang menganalisis peran dan potensi teknologi AR dalam menunjag proses pembelajran Agama Islam, dimana media AR mampu menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif dan kontekstual, sehingga sangat relevan diterapkan dalam materi-materi abstrak dalam PAI (Abdullah & Noor, 2024), dan juga penelitian tentang media pembelajaran berbasis AR secara konsisten meningkatkan pemahaman konseptual dan menarik minat belajar siswa, terutama pada materi yang sulit divisualisasikan (Wiliyanti et al., 2024).

Meskipun sejumlah penelitian telah membuktikan efektivitas media Augmented Reality dalam berbagai mata pelajaran, belum ada kajian yang secara khusus menyoroti penerapannya dalam pembelajaran Akidah Akhlak, khusunya pada materi tasawuf di tingkat MA. Padahal, karakter materi yang abstrak membutuhkan pendekatan visual yang kontekstual dan interaktif. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini berupaya menjawab pertanyaan, bagaimana penerapan media pembelajaran berbasis Augmented Reality terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam memahami materi tasawuf dan tokoh-tokoh sufi? Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan media pembelajaran berbasis Augmented Reality guna meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI MAN 2 Kota Kediri pada materi tasawuf dan tokoh-tokoh sufi.

## II. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang memiliki tujuan secara umum untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu pendidikan dengan mencari tahu akibat dari tindakan yang diterapkan pada subjek penelitian sebuah kelas (Leon et al., 2021). Langkah-langkah penelitian PTK ini mengacu pada model Kemmis & Taggart dimana setiap siklusnya dilakukan dalam empat langkah diantarnya : 1) Perencanaan; 2) Pelaksanaan/ Tindakan; 3) Observasi/ Pengamatan; 4) Refleksi (Prihantoro & Hidayat, 2019). Penelitian dilaksanakan dikelas XI.2 Sains Teknologi MAN 2 Kota Kediri Tahun Pelajaran 2024/2025 pada semester Genap bulan April-Mei 2025. Jumlah subjek penelitian adalah 34 siswa yang terdiri dari 19 laki-laki dan 15 perempuan. Objek penelitian berfokus pada penerapan media pembelajaran media Augmented Reality (AR) dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Berikut desain PTK Kemmis & Mc. Taggar  yang terdiri dari dua siklus berbentuk spiral (Imam Machali, 2022).

PTK, Vol.6 No.1 November 2025
**ISSN: 2747-1977 (Print) / 2747-1969 (Online)**
**DOI:** https://doi.org/10.53624/ptk.v6i1.758




Gambar 1. Bagan Langkah-langkah PTK Model Kemmis dan Taggart

Tahapan penelitian berdasarkan Kemmis dan Taggart dijelaskan sebagai berikut:

**Siklus I**

1. Perencanaan

Tahap perencanaan dilakukan dengan menelaah karakteristik peserta didik serta merumuskan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Adapun langkah-langkah yang ditempuh meliputi observasi pada sekolah tempat penelitian berlangsung, konsultasi dengan dosen pengampu PTK, penelusuran literatur yang relevan, serta penyusunan modul pembelajaran.

2. Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan meliputi sejumlah langkah, dimulai dengan penetapan kelas yang dijadikan objek penelitian. Selanjutnya, diberikan tes awal berbentuk tes kognitif melalui google form untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi tasawuf dan toko-tokoh sufi. Tes awal dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan siswa (Dini H et al., 2022). Setelah itu, diberikan tindakan dengan memberikan media pembelajaran Augmented Reality (AR) melalui link yang dapat diakses melalui aplikasi Assemblr.edu atau juga dapat langsung dibuka pada websitenya. Setiap siswa dapat

PTK, Vol.6 No.1 November 2025
**ISSN: 2747-1977 (Print) / 2747-1969 (Online)**
**DOI:** https://doi.org/10.53624/ptk.v6i1.758

langsung menggunakan media di gadget masing-masing, dengan mengamati ilustrasi-ilustrasi dan penjelasan yang ada dalam media AR tersebut. Adapun tahapan yang dilakukan selama pembelajaran mengacu pada modul yang telah dibuat yang diawali dengan membuat pendekatan pembelajaran yang akan digunakan. Diakhir pembelajaran akan dilakukan post test 1 untuk memperoleh data yang diperlukan yang kemudian hasilnya akan dianalisis dan menjadi bahan kesimpulan. Data awal yaitu saat pengamatan diperoleh dari pengamatan terhadap aktivitas dan guru lalu kemudian, data terkait pemahaman siswa diperoleh melalui tes kognitif.

3. Refleksi

Kegiatan refleksi dilakukan melalui beberapa tahapan. Pertama, menganalisis, menarik kesimpulan, dan menyajikan data hasil penelitian. Kedua, melakukan evaluasi serta menyusun rancangan perencanaan untuk pelaksanaan siklus selanjutnya.

**Siklus II**

Siklus II disusun dengan mengikuti tahapan penelitian yang sama seperti pada siklus I, namun berfokus pada perbaikan aspek-aspek penting yang sebelumnya menjadi kendala. Pelaksanaan siklus II dilakukan apabila ketuntasan belajar pada siklus I belum mencapai target yang diharapkan. Apabila setelah dilakukan perbaikan pada siklus II hasil belajar siswa telah sesuai dengan harapan, maka penelitian dinyatakan selesai. Dengan demikian, penggunaan media augmented reality (AR) dalam pembelajaran tasawuf dapat dianggap efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Seluruh data yang terkumpul sejak awal hingga akhir penelitian kemudian dianalisis. Data tersebut diperoleh melalui perhitungan persentase berdasarkan hasil observasi selama proses tindakan berlangsung. Selanjutnya, data observasi dianalisis dengan mengacu pada indikator peningkatan hasil belajar siswa. Nilai rata-rata siswa dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

$$\bar{X} = \frac{\Sigma xi}{n}$$

$\bar{X}$ = Rata-rata Hitung

$\Sigma xi$ = Jumlah Data

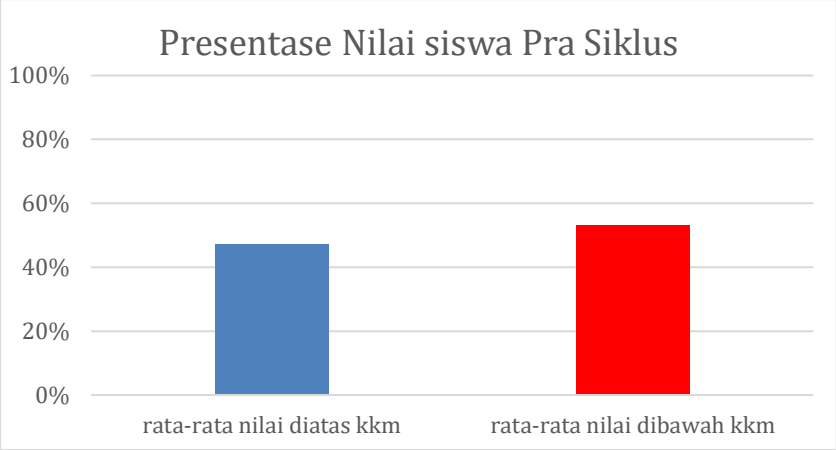
$n$ = Maksimal Data

PTK, Vol.6 No.1 November 2025
**ISSN: 2747-1977 (Print) / 2747-1969 (Online)**
**DOI:** https://doi.org/10.53624/ptk.v6i1.758

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan di kelas XI.2 Saint Teknologi MAN 2 Kota Kediri dalam dua siklus dengan menggunakan tindakan berupa penerapan media AR dalam pembelajaran. Diagram Batang berikut menunjukkan kondisi awal hasil belajar siswa sebelum tindakan

**Pra Siklus**




Gambar 2. Diagram Presentase Rata-rata Nilai Hasil Belajar Siswa pada Pra Siklus

Berdasarkan Diagram 1, Hasil penerapan tes awal, diperoleh gambaran bahwa tingkat ketuntasan belajar siswa sebelum dilaksanakannya tindakan pembelajaran masih rendah. Persentase siswa yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) hanya sebesar 47,06%, sedangkan siswa yang belum mencapai KKM tercatat sebesar 52,94%. Dari hasil tersebut, sebanyak 18 siswa berada pada kategori belum tuntas, sementara 16 siswa telah mencapai ketuntasan belajar. Nilai yang diperoleh peserta didik bervariasi, dengan capaian terendah sebesar 30 dan capaian tertinggi mencapai 90, sementara KKM yang ditetapkan adalah 78. Temuan ini mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan sebelumnya belum efektif dalam membantu siswa memahami materi secara optimal. Berdasarkan hasil tes awal tersebut, guru melakukan analisis terhadap kelemahan yang terjadi pada proses pembelajaran. Beberapa faktor penyebab rendahnya hasil belajar antara lain penggunaan media pembelajaran yang kurang efektif, metode yang tidak kontekstual, serta keterbatasan media dalam menjembatani pemahaman konsep siswa secara mendalam. Oleh karena itu, hasil dari penilaian pra-tes ini dijadikan dasar untuk merancang media pembelajaran yang lebih tepat guna dan efisien. Penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat berdampak

**ISSN: 2747-1977 (Print) / 2747-1969 (Online)**
**DOI:** https://doi.org/10.53624/ptk.v6i1.758

pada mutu pengajaran, kontribusi media pembelajaran tidak hanya mempermudah pendidik, akan tetapi sangat membantu juga terhadap hasil belajar peserta didik (Sulaeman et. al., 2024).

Media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) dipilih karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dengan memadukan objek virtual ke dalam dunia nyata. Melalui media ini, perhatian siswa dapat lebih terfokus, sebab teknologi tersebut masih tergolong baru bagi mereka sehingga menimbulkan ketertarikan yang tinggi. Selain itu, *Augmented Reality* juga memungkinkan peserta didik untuk memvisualisasikan materi melalui ilustrasi dan teks yang interaktif, sehingga konsep yang abstrak menjadi lebih mudah dipahami (Syahbania et al., 2025). Dengan demikian, penerapan media *Augmented Reality* pada siklus berikutnya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

**Siklus I**

Pada siklus I pembelajaran dilaksanakan dalam 1 kali tatap muka. Tahap ini ada beberapa rangkaian yang akan dilakukan yaitu tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi.

1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan peneliti dan guru Akidah Akhlak melakukan kolaborasi untuk menyusun Modul yang berorientasi pada penggunaan Media AR dengan merancang media yang akan memuat materi-materi terkait tasawuf dan tokoh-tokoh sufi. Diharapkan media ini mampu membantu siswa menjadi jembatan antara materi dan pemahamn konsep siswa untuk meningkatkan hasil belajar dan dapat dijadikan pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran agar sesuai dengan tujuan pendidikan. Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti menyiapkan lembar observasi aktivitas guru dan siswa, catatan lapangan, dan lembar hasil belajar siswa serta menyiapkan media yang dibutuhkan dalam pembelajaran.

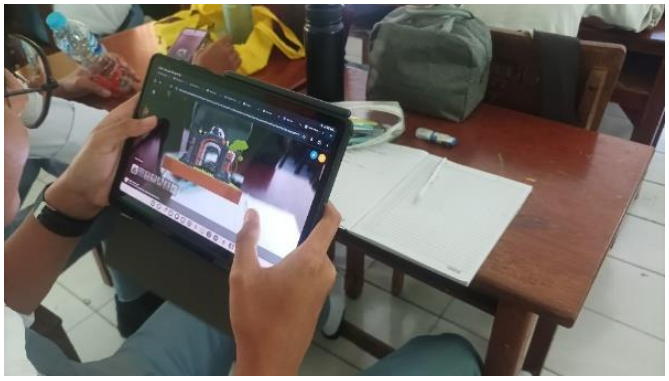
2. Pelaksanaan/Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada penelitian ini dilaksanakan melalui kegiatan pembelajaran dengan menerapkan metode *Inquiry Based Learning* (IBL) yang dipadukan dengan penggunaan media digital berbasis *Augmented Reality* (AR) sesuai dengan modul ajar yang telah disusun. Kegiatan pembelajaran berlangsung dalam tiga tahapan, yaitu pendahuluan, inti, dan penutup. Pada tahap pendahuluan, guru memulai pembelajaran

PTK, Vol.6 No.1 November 2025
**ISSN: 2747-1977 (Print) / 2747-1969 (Online)**
**DOI:** https://doi.org/10.53624/ptk.v6i1.758

dengan salam, doa, absensi serta penyampaian tujuan pembelajaran. Tahap inti difokuskan pada keterkaitan materi sebelumnya dengan materi baru yang disampaikan guru, dilanjutkan dengan pemberian akses media AR melalui tautan yang ditampilkan pada layar proyektor serta penjelasan penggunaan fitur yang tersedia. Selanjutnya, siswa mempelajari materi dengan menggunakan gawai masing-masing, baik smartphone maupun tablet, untuk mengamati, mendiskusikan, dan merangkum isi materi, yang kemudian dipresentasikan di depan kelas. Aktivitas ini menunjukkan antusiasme siswa karena media AR yang digunakan menghadirkan pengalaman belajar baru yang lebih interaktif dan menarik, sehingga mampu meningkatkan perhatian, keterlibatan, serta motivasi belajar mereka.

Gambar 3. Memberi panduan penggunaan media



Gambar 4. Pelaksanaan Pebelajaran Menggunakan Media AR

3. Pengamatan

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I, pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *Augmented Reality* (AR) menunjukkan respons positif dari peserta didik. Hal ini ditunjukkan melalui tingginya antusiasme dan ekspresi rasa ingin tahu mereka ketika pertama kali memanfaatkan media tersebut dalam proses pembelajaran. Peserta didik tampak aktif dalam mengeksplorasi konten materi Tasawuf dan Tokoh-

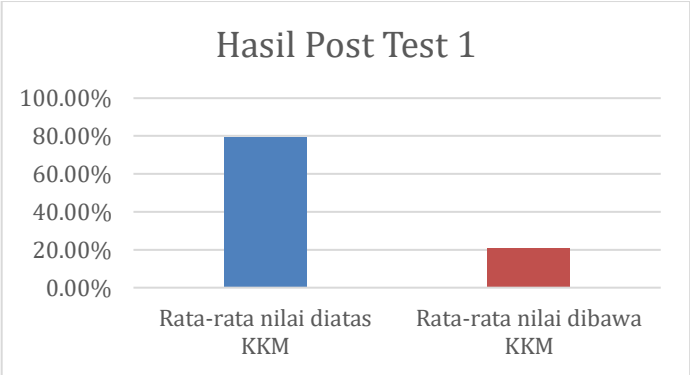
PTK, Vol.6 No.1 November 2025
**ISSN: 2747-1977 (Print) / 2747-1969 (Online)**
**DOI:** https://doi.org/10.53624/ptk.v6i1.758

tokoh Sufi yang disajikan melalui tampilan visual maupun audio interaktif, bahkan sebagian di antaranya menunjukkan minat lebih mendalam terhadap informasi yang ditampilkan pada setiap objek AR. Hambatan teknis yang muncul meliputi ketidakstabilan jaringan internet serta perbedaan spesifikasi perangkat gawai, yang menyebabkan sebagian peserta didik mengalami keterbatasan dalam mengakses media secara maksimal. media ini mampu meningkatkan rasa ingin tahu dan perhatian siswa terhadap materi, serta memicu semangat mereka untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif.

Gambar 5. Diskusi dengan teman

**4. Refleksi**

Refleksi dilakukan dengan menganalisis data yang diperoleh melalui observasi dan hasil *post-test*. Berdasarkan evaluasi, terdapat peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi Tasawuf dan Tokoh-tokoh Sufi dibandingkan dengan pra-siklus. Peningkatan jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar menjadi indikator keberhasilan tindakan pada siklus I. Untuk memberikan gambaran lebih jelas mengenai persentase ketuntasan belajar, hasilnya disajikan pada diagram berikut:




Gambar 6. Diagriam Hasil Post Test 1

**ISSN: 2747-1977 (Print) / 2747-1969 (Online)**
**DOI:** https://doi.org/10.53624/ptk.v6i1.758

Data yang ditunjukkan pada Gambar 2 memperlihatkan adanya peningkatan hasil belajar dibandingkan dengan tahap pra-siklus, dengan rata-rata klasikal sebesar 89,26. Dari 34 peserta didik, sebanyak 27 siswa (79,41%) telah mencapai ketuntasan, sedangkan 7 siswa (20,59%) masih berada di bawah KKM. Peningkatan juga tampak pada capaian individu, di mana nilai tertinggi mencapai 100 dan nilai terendah meningkat menjadi 60. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media Augmented Reality (AR) memberikan kontribusi positif terhadap pemahaman peserta didik mengenai materi Tasawuf dan Tokoh-tokoh Sufi. Meskipun demikian, masih terdapat kendala yang dihadapi, terutama pada peserta didik yang belum tuntas, yang antara lain disebabkan oleh keterbatasan perangkat, kendala teknis, serta kurangnya keaktifan dalam proses diskusi.

Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, refleksi dilakukan untuk merumuskan strategi pembelajaran yang lebih efektif pada siklus II dengan harapan persentase ketuntasan belajar dapat meningkat secara signifikan.

**Siklus II**

Pada siklus II pembelajaran dilaksanakan dalam 2 kali tatap muka. Kegiatan dalam siklus II tetap mengikuti tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi.

1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus II, peneliti menyiapkan modul ajar, catatan lapangan, lembar observasi, lembar hasil belajar siswa, serta media pembelajaran yang dibutuhkan. Modul ajar disusun rancangan pembelajaran dengan menggunakan metode *Cooperative Learning*. Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, ditemukan beberapa hal yang perlu diperbaiki, sehingga pada siklus II pembelajaran lebih diarahkan dengan perbaikan-perbaikan sesuai hasil refleksi. Perbaikan tersebut antara lain: penyusunan modul ajar yang lebih terstruktur, penyempurnaan media agar lebih menarik dan mudah dikases dengan fitur memindai media menggunakan QR Code, serta penekanan pada penguatan kerjasama antar siswa.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II merupakan tindak lanjut dari perbaikan berdasarkan hasil refleksi siklus I. Materi *Tasawuf dan Tokoh-tokoh Sufi* diajarkan melalui tiga tahap, yaitu pendahuluan, inti, dan penutup dengan menggunakan media

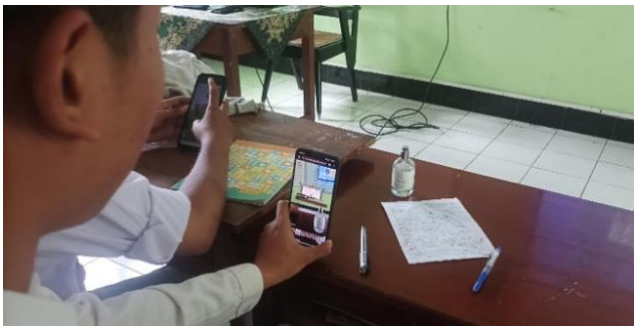
PTK, Vol.6 No.1 November 2025
**ISSN: 2747-1977 (Print) / 2747-1969 (Online)**
**DOI:** https://doi.org/10.53624/ptk.v6i1.758

pembelajaran digital *Augmented Reality* (AR). Pada tahap pendahuluan, guru membuka pembelajaran dengan salam, doa, pengecekan kehadiran, serta penyampaian tujuan. Pada tahap inti, guru memberikan penjelasan singkat, memberi kesempatan siswa bertanya, lalu membagikan link dan *QR Code* untuk mengakses media AR. Siswa diarahkan menganalisis inti ajaran tokoh-tokoh sufi, berdiskusi dengan kelompok, dan menyampaikan hasil diskusi, sementara guru berperan aktif memantau dan membimbing proses belajar. Setelah itu guru memberikan penguatan serta post-test untuk mengukur peningkatan hasil belajar. Tahap penutup dilakukan dengan penyimpulan bersama, pemberian informasi materi berikutnya, serta penutupan dengan doa dan salam.

Gambar 7. Akses QR Code Media AR

3. Pengamatan

Sepanjang proses pembelajaran Akidah Akhlak dengan media Augmented Reality (AR) pada siklus II, observasi menunjukkan adanya peningkatan keaktifan dan keterlibatan siswa dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Siswa terlihat lebih percaya diri dalam mengeksplorasi materi tasawuf dan tokoh-tokoh sufi, mampu menyusun analisis secara mandiri, serta menunjukkan keberanian dalam mempresentasikan hasil pemikirannya di depan kelas. Antusiasme juga tampak lebih tinggi, terlihat dari fokus siswa saat mengakses media AR, partisipasi mereka dalam diskusi informal dengan teman sebaya, serta kesungguhan dalam menuliskan hasil analisis yang telah dipelajari.

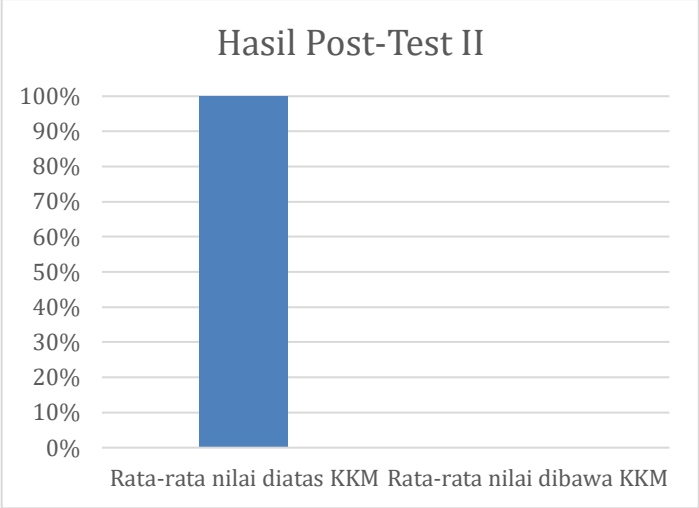


Gambar 8. Proses Pembelajaran Akidah Akhlak

PTK, Vol.6 No.1 November 2025
**ISSN: 2747-1977 (Print) / 2747-1969 (Online)**
**DOI:** https://doi.org/10.53624/ptk.v6i1.758

4. Refleksi

Setelah seluruh rangkaian tindakan pada siklus II selesai dilaksanakan, dilakukan analisis terhadap data hasil observasi dan post-test II untuk melihat efektivitas penggunaan media pembelajaran digital *Augmented Reality* (AR). Presentase ketuntasan siklus II disajikanndalam bentuk diagram sebagai berikut:

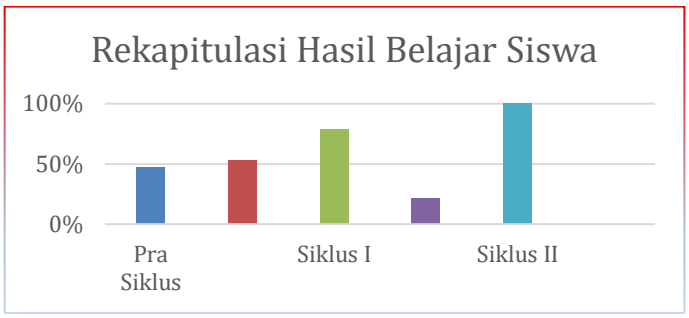



Gambar 9. Diagram Hasil Post Test II

Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan siklus I, baik dari segi aktivitas maupun hasil belajar siswa. Pada siklus II terjadi peningkatan yang lebih tinggi, di mana rata-rata nilai siswa mencapai 99,1 dan seluruh peserta didik (100%) berhasil melampaui KKM sehingga tidak ada lagi siswa yang masuk kategori belum tuntas. Peningkatan ini disebabkan karena siswa semakin terbiasa menggunakan media AR, lebih aktif dalam mengeksplorasi materi, serta menunjukkan antusiasme yang tinggi saat berdiskusi maupun menyampaikan hasil analisis secara lisan di depan kelas.

Setelah melakukan dua kali tahapan siklus peneliti berhenti melakukan tindakan karena hasil dari siklus dua telah mencapai tahap ketuntasan yang sangat signifikan. Adapun rekapitulasi hasil peningkatan belajar siswa setelah menggunakan media AR pada materi tasawuf dan tokoh-tokoh sufi, sebagai berikut:

PTK, Vol.6 No.1 November 2025
**ISSN: 2747-1977 (Print) / 2747-1969 (Online)**
**DOI:** https://doi.org/10.53624/ptk.v6i1.758




Gambar 10. Diagram Rekapitulasi Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Pada tahap pra siklus, hanya 47% siswa yang mampu mencapai KKM, sementara 53% lainnya masih berada di bawah KKM. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I menggunakan media pembelajaran, terjadi peningkatan ketuntasan belajar menjadi 79%, meskipun masih ada 21% siswa yang belum mencapai KKM. Kemudian, pada siklus II setelah diterapkannya media pembelajaran berbasis *Augmented Reality*, seluruh siswa (100%) berhasil mencapai KKM tanpa ada siswa yang tidak tuntas.

Hal ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dari pra siklus hingga siklus II, baik dari segi jumlah siswa yang mencapai ketuntasan maupun dari rata-rata hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran Augmented Reality (AR) terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa, membangun rasa percaya diri, serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi tasawuf dan tokoh-tokoh sufi dalam mata pelajaran Akidah Akhlak.

## IV. KESIMPULAN

Penelitian Tindakan Kelas di MAN 2 Kota Kediri menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital berbasis Augmented Reality (AR) efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI.2 pada mata pelajaran Akidah Akhlak, khususnya pada materi Tasawuf dan Tokoh-Tokoh Sufi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Media AR yang menghadirkan tokoh-tokoh sufi secara visual dan interaktif membuat pembelajaran lebih menarik, kontekstual, serta mendorong keterlibatan aktif siswa. Hasil belajar siswa meningkat secara signifikan, di mana pada pra siklus hanya 47% siswa yang mencapai ketuntasan sementara 53% belum tuntas. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus I, ketuntasan meningkat menjadi 79% dengan 21% siswa masih belum tuntas. Pada siklus II, hasil belajar mencapai puncaknya dengan 100% siswa tuntas tanpa ada lagi yang berada di bawah KKM. Dengan demikian, media Augmented Reality terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman, keaktifan, dan hasil belajar siswa pada materi Tasawuf dan Tokoh-Tokoh Sufi.

**ISSN: 2747-1977 (Print) / 2747-1969 (Online)**
**DOI:** https://doi.org/10.53624/ptk.v6i1.758

## DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, S., & Noor, I. (2024). Penerapan Teknologi Augmented Reality (AR) dalam Pembelajaran Agama Islam. Jurnal Masharif Al-Syariah: Jurnal Ekonomi Dan Perbankan Syariah, 9(204), 1851–1862. https://doi.org/https://doi.org/10.30651/jms.v9i3.22684

Aziz, A., & Simangunsong, I. (2024). Dampak Penggunaan Model Pembelajaran Yang Tidak Efektif Pada Siswa Disekolah. Abdul Aziz Izack Simangunsong, 2(1), 170–176.

Dini Hari Pertiwi, Zakaria, Nurhabibah, Rr Aretta Pradipta Jiwa, Fahmi Ajismanto, Ratna Susanti, Fatma Sukmawati, Restu Andrian, Kd. Devi Kalfika Anggria Wardani, Febria Sri Handayani, Rizki Amalia, M. R. A. (2022). Literasi TIK dan Media Pembelajaran. Pradina Pustaka.

Imam Machali. (2022). Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru? IJAR: Indonesian Journal of Action Research, 1(2), 315–327. https://doi.org/https://doi.org/10.14421/ijar.2022.12-21

Jannah dan Miftahul. (2020). Peran pembelajaran aqidah akhlak untuk menanamkan nilai pendidikan karakter siswa. Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, 4(2), 237–252. https://doi.org/10.35931/am.v4i2.326

Leon A. Abdillah, Arbaul Fauziah, Dedi Sahputra Napitupulu, Hari Sulistiyo, Fitriyanti, Bayu Purbha Sakti, Aulia Nisa' Khusnia, Nia Anggri Noveni, Tarjo, Suwarno, Dina Chamidah , Valendra Granitha Shandika Puri, Ibnu Salman, M. N. (2021). PENELITIAN TINDAKAN KELAS: TEORI DAN PENERAPANNYA. adab.

Masruroh, H., Hadi, W. P., Ahied, M., Tamam, B., & Sutarja, M. C. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality terhadap Pemahaman Konsep Siswa. Jurnal Natural Science Educational Research, 6(3), 2654–4210. https://doi.org/https://doi.org/10.21107/nser.v6i3.16517

Muti, I., Hasyim, D. M., Ms, S. S. U., & Anwar, S. (2024). Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran Berbasis Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Iteraktif Era Metaverse. INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research Volume, 4, 5463–5474.

Nana Sudjana. (2005). Metode statistika. Tarsito.

Nana Sudjana. (2009). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Remaja Rosdakarya.

Prihantoro, A., & Hidayat, F. (2019). Melakukan Penelitian Tindakan Kelas. Ulumuddin : Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman, 9(1), 49–60. https://doi.org/10.47200/ulumuddin.v9i1.283

Purwanti, P., Diana, R., Mulyadin, M., Yusup, F., & Fauzi, R. N. (2024). (2024). Penggunaan Media Augmented Reality dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep. Jurnal Informatika Dan Teknologi Pendidikan, 4(2), 67-73. https://doi.org/https://doi.org/10.59395/jitp.v4i2.98

Sugiono. (2014). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuatitatif, dan R & D. Alfabeta.

Sulaeman Sulaeman, Sumiati Sumiati, Haryani Haryani, Nurhidaya M, Melinda Anggraini, Syamsurijal Syamsurijal, Farid Haluti, Ma'rifani Fitri Arisa, Abdurrahman. Hz, Perdy Karuru, E. E. (2024). Buku Ajar Strategi Pembelajaran. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Syahbania, D., Berliana, I., Fadillah, I., As Syafi, M., Plus Al-Aqsha, S., Bandung, K., Sapta Dharma, S., Bekasi, K., Sumedang, K., & Bandung, K. (2025). PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI SEKOLAH Utilization of Augmented Reality as a Learning Media in Schools. JMI : Jurnal Multidisiplin Ilmu, 1(1), 1–8.

Wiliyanti, V., Ayu, S. N., Noperi, H., & Suryani, Y. (2024). a Systematic Literature Review: Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Terhadap Pemahaman Konsep Dan Minat Belajar Peserta Didik. BIOCHEPHY: Journal of Science Education, 4(2), 953–964. https://doi.org/10.52562/biochephy.v4i2.1359.