

**DINAMIKA PENGALAMAN DAN MAKNA PENGGUNAAN AUGMENTED
REALITY (AR) DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI) :
STUDI KASUS DI MTS MA'ARIF**

Ihda Maulidya Khothrun Nabila¹, Hamam Burhanuddin²

^{1,2}Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri

Ihdamaulidya2002@yahoo.com

ABSTRACT

This study examines in depth the learning experiences of students and teachers when Augmented Reality (AR) technology is integrated into Islamic Religious Education (PAI) classrooms. Using a qualitative approach with a case study design, this research involved two PAI teachers and twelve eighth-grade students at MTs Ma'arif as the main participants. Data were collected through participatory observation, in-depth interviews, and document analysis, which were subsequently analyzed using thematic analysis techniques developed by Braun and Clarke. The findings reveal that the presence of AR has the potential to transform a "passive classroom" into a "vibrant space of exploration." AR helps students construct spatial and temporal imagination that is often difficult to achieve through printed texts alone, such as experiencing the historical depth of Isra Mi'raj or understanding the physical proportions of the Ka'bah. However, behind this enthusiasm, several dynamic tensions emerged: teachers' anxiety in operating the technology, frustration when internet connectivity was interrupted during the learning process, and careful negotiations regarding the sensitivity of visualizing religious figures. These findings emphasize that the effectiveness of AR in Islamic Religious Education does not merely lie in the sophistication of the software, but rather in how teachers manage emotions, preserve the sacredness of the material, and humanize technology itself.

Keywords: *Augmented Reality; Islamic Religious Education; Qualitative Case Study; Learning Experience; Humanizing Technology*

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji secara mendalam pengalaman belajar siswa dan guru ketika teknologi Augmented Reality (AR) diintegrasikan ke dalam kelas Pendidikan Agama Islam (PAI). Menggunakan pendekatan kualitatif dengan rancangan studi kasus, penelitian ini melibatkan dua orang guru PAI dan dua belas siswa kelas VIII di MTs Ma'arif sebagai peserta utama. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan studi dokumentasi, yang kemudian dianalisis menggunakan teknik tematik dari Braun dan Clarke. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa kehadiran AR mampu mengubah "ruang kelas yang pasif" menjadi "ruang eksplorasi yang hidup". AR membantu siswa membentuk imajinasi ruang dan waktu yang selama ini sulit dicapai melalui teks cetak, seperti merasakan kedalaman sejarah Isra Mi'raj atau memahami proporsi fisik Ka'bah. Namun, di balik antusiasme tersebut, terdapat dinamika tarik-ulur yang menarik: kecemasan guru dalam mengoperasikan teknologi, frustrasi saat jaringan internet terputus di saat proses pembelajaran sedang mengalir, serta negosiasi hati-hati terkait sensitivitas visualisasi tokoh keagamaan. Temuan ini menegaskan bahwa

efektivitas AR dalam PAI bukan semata-mata terletak pada kecanggihan perangkat lunaknya, melainkan pada bagaimana guru mampu mengelola emosi, menjaga kesakralan materi, dan menghumanisasi teknologi itu sendiri.

Kata Kunci: Augmented Reality; Pendidikan Agama Islam; Studi Kasus Kualitatif; Pengalaman Belajar; Humanisasi Teknologi

A. Pendahuluan

Setiap pembelajaran PAI, cerita tentang kebesaran Islam sering kali hadir melalui deretan teks hitam di atas kertas putih. Guru membacakan kisah Isra Mi'raj, namun sebagian siswa menatap kosong atau sibuk dengan gadget mereka sendiri. Ini bukan sekedar klise, melainkan realitas yang kerap kita temui. Generasi yang tumbuh menghabiskan rata-rata tujuh jam sehari di depan layar (Oblinger, 2022). Memiliki cara menerima informasi yang berbeda, mereka terbiasa dengan stimulasi visual yang cepat, interaktif, dan memanjakan mata.

Ketika tradisi pengajaran PAI yang cenderung literer dan linier berhadapan dengan generasi kinestetis visual, terjawablah what Freire yang disebut sebagai banking education, Pendidikan yang menabungkan informasi tanpa memberikan ruang bagi siswa untuk merasakan maknanya. Augmented Reality (AR) hadir bukan sekedar alat modern, melainkan sebagai jembatan

yang mencoba menyambungkan jurag epistemologis. AR tidak menciptakan dunia palsu ia memberikan makna digital ke dalam realitas yang sudah ada saat ini. (Bacca et al., 2020)

Namun, seberapa jauh teknologi ini benar-benar "menyentuh" proses pembelajaran PAI? Riset-riset terdahulu tentang AR di pendidikan Islam (misalnya Rahim & Rosdi, 2020; Nugraha et al., 2022) lebih banyak bicara dari sudut pandang kuantitatif—angka efektivitas, skor rata-rata, dan nilai signifikansi—yang sering kali mengaburkan suara-suara manusia di dalamnya. Bagaimana dengan kegelisahan guru saat pertama kali menghadapi marker AR di depan kelas? Bagaimana dengan rasa ingin tahu siswa yang tiba-tiba berebutan memegang layar hanya untuk melihat Ka'bah tiga dimensi muncul dari meja belajar mereka? Dan yang tak kalah penting, bagaimana negosiasi nilai keagamaan terjadi ketika teks yang sakral harus diterjemahkan ke dalam wujud visual?

Penelitian ini hadir untuk mengisi kekosongan narasi tersebut. Dengan menggunakan lensa kualitatif, studi ini tidak bermaksud mengukur "seberapa besar" peningkatan nilai siswa, melainkan "bagaimana" pengalaman bermakna itu terjadi, apa dinamika emosional yang terbangun, dan seperti apa hambatan riil yang dirasakan oleh subjek pembelajaran ketika AR memasuki ruang kelas PAI.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan rancangan studi kasus tunggal (*single case study*) di MTs Ma'arif, Rancangan ini dipilih karena memungkinkan peneliti memahami secara mendalam kompleksitas proses pembelajaran dalam konteks alaminya (Creswell & Creswell, 2022). Partisipan dipilih secara purposive, terdiri dari dua guru PAI (Guru A dan Guru B) dan dua belas siswa kelas VIII dengan tingkat keaktifan yang beragam, mulai dari sangat aktif hingga pasif. Keberagaman partisipan ini bertujuan memperoleh gambaran pengalaman belajar yang lebih kaya. Penelitian berlangsung selama empat minggu dengan materi pokok meliputi tata cara shalat, Isra Mi'raj, dan peradaban

Islam awal. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan rancangan studi kasus tunggal (*single case study*) di MTs Ma'arif, Kabupaten Lumajang. Rancangan ini dipilih karena memungkinkan peneliti memahami secara mendalam kompleksitas proses pembelajaran dalam konteks alaminya (Creswell & Creswell, 2022). Partisipan dipilih secara purposive, terdiri dari dua guru PAI (Guru A dan Guru B) dan dua belas siswa kelas VIII dengan tingkat keaktifan yang beragam, mulai dari sangat aktif hingga pasif. Keberagaman partisipan ini bertujuan memperoleh gambaran pengalaman belajar yang lebih kaya. Penelitian berlangsung selama empat minggu dengan materi pokok meliputi tata cara shalat, Isra Mi'raj, dan peradaban Islam awal.

Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif selama proses pembelajaran menggunakan aplikasi Augmented Reality (AR), wawancara mendalam semi-terstruktur setelah setiap sub-materi, serta dokumentasi berupa rekaman suara, tangkapan layar aktivitas AR, dan jurnal lapangan peneliti. Data kemudian dianalisis menggunakan analisis tematik dari Braun et al. (2022) melalui tahapan

pengkodean hingga penarikan tema dan penyusunan narasi. Untuk menjamin keabsahan data, peneliti melakukan triangulasi sumber, triangulasi metode, dan *member checking* kepada guru PAI guna mengonfirmasi keakuratan interpretasi peneliti.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan proses *immerse* (pendalaman pengalaman) peneliti di lapangan, penggunaan Augmented Reality (AR) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) menghadirkan pengalaman belajar yang beragam dan penuh dinamika. Pengalaman tersebut dapat dirangkum ke dalam empat tema utama berikut.

Pertama, "Saat Ka'bah Muncul di Meja": Terbangunnya Imajinasi Spasial yang Menggetarkan. Temuan paling mencolok dalam penelitian ini terjadi ketika siswa pertama kali mengarahkan kamera ponsel ke marker AR, lalu secara tiba-tiba bangunan Ka'bah muncul di atas meja belajar mereka dalam bentuk tiga dimensi. Suasana kelas yang biasanya tenang saat pembelajaran sejarah berubah menjadi penuh antusiasme dan rasa kagum. Siswa

spontan berseru, menunjukkan keterkejutan sekaligus ketertarikan mereka terhadap visualisasi tersebut.

Dalam wawancara, seorang siswa yang biasanya pendiam mengungkapkan bahwa sebelumnya ia hanya mengetahui Ka'bah sebagai bangunan berbentuk persegi dari penjelasan guru, tetapi sulit membayangkan ukuran dan bentuknya secara nyata. Ketika menggunakan AR, ia dapat memutar tampilan Ka'bah dan melihatnya dari berbagai sudut, sehingga muncul keinginan yang lebih kuat untuk memahami bahkan merasakan pengalaman berhaji di masa depan. Pengalaman ini menunjukkan bahwa AR mampu membantu siswa membangun imajinasi ruang (*spatial imagination*) yang sebelumnya sulit tercapai melalui teks atau penjelasan lisan saja. Ketika penjelasan verbal guru dipadukan dengan visual tiga dimensi yang interaktif, pemahaman siswa menjadi lebih mendalam dan bermakna secara emosional.

Kedua, dari Pendengar Pasif menjadi Penjelajah Aktif: Dinamika Keterlibatan Siswa. Sebelum penggunaan AR, pola pembelajaran PAI di kelas cenderung berpusat pada guru. Sebagian siswa terlihat kurang

fokus, bahkan ada yang melamun atau bermain gawai. Namun, ketika AR mulai digunakan dalam kelompok kecil, terjadi perubahan perilaku belajar yang cukup signifikan. Siswa yang sebelumnya pasif mulai menunjukkan keaktifan. Mereka saling berdiskusi, bergantian memegang perangkat, dan mencoba memahami gerakan atau objek yang ditampilkan. Dalam beberapa kelompok, siswa yang biasanya kurang menonjol justru muncul sebagai penggerak atau pemimpin kelompok karena lebih cepat memahami cara mengoperasikan teknologi tersebut.

Temuan ini menunjukkan bahwa AR dapat berfungsi sebagai pemicu keterlibatan (engagement) dan rasa memiliki terhadap proses belajar. Siswa tidak lagi hanya mendengarkan, tetapi ikut mengeksplorasi dan menemukan pengetahuan secara langsung.

Ketiga, Teknologi yang Tidak Selalu Mulus: Frustrasi, Kecemasan, dan Proses Belajar Literasi Digital. Di balik antusiasme penggunaan AR, penelitian ini juga menemukan berbagai tantangan nyata di lapangan. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan infrastruktur, terutama jaringan internet yang kadang lambat

atau tidak stabil. Ketika hal ini terjadi, proses pembelajaran menjadi terganggu karena tampilan visual tidak dapat dimuat dengan baik. Situasi tersebut menimbulkan rasa frustrasi, baik pada siswa maupun guru. Guru merasakan tekanan ketika teknologi tidak berjalan sesuai harapan, karena khawatir dianggap kurang mampu atau tidak menguasai pembelajaran berbasis teknologi. Namun, pengalaman ini sekaligus menjadi proses belajar baru bagi guru dalam meningkatkan literasi digital dan kesiapan menghadapi pembelajaran berbasis teknologi. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pendidikan bukan hanya soal perangkat, tetapi juga soal kesiapan mental, kesabaran, dan proses adaptasi yang berkelanjutan.

Keempat, Menjaga Kesakralan di Tengah Visualisasi: Negosiasi Nilai Keagamaan. Temuan penting lainnya berkaitan dengan sensitivitas nilai-nilai keagamaan dalam penggunaan teknologi. Ketika merancang materi tentang Isra Mi'raj, muncul pertanyaan mengenai batasan visualisasi tokoh suci dalam bentuk digital. Guru memutuskan untuk tidak menampilkan representasi figuratif Nabi Muhammad SAW, karena

dianggap tidak sesuai dengan nilai dan adab dalam ajaran Islam. Sebagai alternatif, visualisasi difokuskan pada simbol-simbol yang lebih aman secara teologis, seperti gambaran masjid, cahaya, atau suasana perjalanan, tanpa menampilkan sosok manusia secara langsung. Keputusan ini menunjukkan bahwa guru tidak serta-merta menerima semua fitur teknologi, tetapi tetap melakukan penyaringan nilai sesuai dengan prinsip keagamaan.

Dengan demikian, penggunaan teknologi dalam pembelajaran PAI tidak hanya tentang inovasi, tetapi juga tentang tanggung jawab moral dan spiritual. Guru berperan sebagai penjaga nilai, memastikan bahwa teknologi digunakan secara bijak dan tetap menghormati kesakralan ajaran agama.

D. Kesimpulan

Penelitian ini menemukan bahwa "efektivitas" penggunaan AR dalam PAI tidak boleh hanya diukur dari angka di atas kertas, melainkan dari kedalaman pengalaman manusianya. AR terbukti mampu menghidupkan ruang kelas, membangun imajinasi spasial yang sebelumnya mustahil diraih (seperti

melihat Ka'bah tiga dimensi), serta mendorong lahirnya keterlibatan aktif siswa yang sebelumnya terpinggirkan. Namun, proses ini tidak bebas dari gesekan. Implementasi AR memunculkan kecemasan pedagogis bagi guru, frustrasi akibat keterbatasan infrastruktur, serta menuntut negosiasi ketat terkait batasan sensitivitas keagamaan. Pada akhirnya, keberhasilan AR dalam PAI sangat bergantung pada kepekaan manusia di baliknya: guru yang sanggup merelakan egonya sebagai penguasa kelas, sekaligus berani memfilter teknologi demi menjaga kesakralan ajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Braun, V., Clarke, V., & Hayfield, N. (2022). *Thematic analysis: A reflexive approach*. SAGE Publications.

Jurnal :

Ibáñez, M. B., & Delgado-Kloos, C. (2021). Augmented reality for STEM learning: A systematic review. *Computers & Education*, 123, 109–123.

Nugraha, A. D., Rachman, F., & Hakim, A. (2022). Augmented reality untuk pembelajaran ibadah praktis di

madrasah ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan Islam*, 11(1), 73–89.

Rahim, N. A., & Rosdi, N. (2020). Augmented reality in Islamic education: Impact on student motivation and learning outcomes at primary school level. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(11), 172–184.

Zainuddin, Z., Perera, C. J., & Haruna, H. (2022). Technology integration in Islamic religious education: Challenges and opportunities in the Southeast Asian context. *British Journal of Religious Education*, 44(3), 298–314.