

**INOVASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM FASE F
DENGAN E-MODUL BERBASIS AUGMENTED REALITY**

DISERTASI

Diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Doktor
Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Universitas Islam Negeri Siber
Syekh Nurjati Cirebon



Oleh:
Sumarno
NIM. 2287010005

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER SYEKH NURJATI CIREBON
2024 M / 1446 H**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sumarno
NIM : 2287010005
Jenjang Program : Doktoral (S3)
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan bahwa naskah disertasi saya yang berjudul **“Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Fase F dengan E-Modul Berbasis *Augmented Reality*”** adalah benar-benar hasil penelitian atau karya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya berdasarkan kode etik ilmiah, dan bebas dari plagiarisme. Jika kemudian hari terbukti ditemukan plagiarisme, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan yang berlaku.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON

Cirebon, Mei 2025

Yang menyatakan,



Sumarno

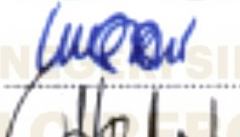
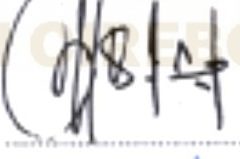
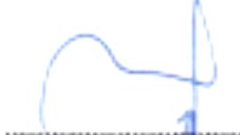
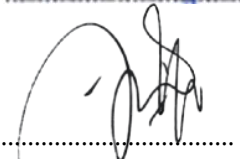
LEMBAR PERSETUJUAN

NASKAH DISERTASI
PROGRAM DOKTOR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
PASCASARJANA UIN SIBER SYEKH NURJATI CIREBON

Judul :
**INOVASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM FASE F
DENGAN E-MODUL BERBASIS AUGMENTED REALITY**

Oleh :
Sumarno
NIM. 2287010005

Menyetujui :

No.	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1	Promotor Utama Prof. Dr. H. Jamali, M.Ag. NIP. 19680408 199403 1 003		9/7 2025
2	Promotor Pendamping 1 Prof. Dr. H. Anda Juanda, M.Pd. NIP. 19620201 198603 1 020		7/7 2025
3	Promotor Pendamping 2 Prof. Dr. H. Yayat Suryatna, M.Ag. NIP. 19611010 198703 1 004		7/7 2025
4	Penguji Internal Prof. Dr. H. Cecep Sumarna, M.Ag. NIP. 19711028 199803 1 002		7/7 2025
5	Penguji Internal Dr. Hj. Siti Fatimah, M.Hum. NIP. 19650914 199803 2 001		2/7 2025
6	Oponen Ahli Prof. Dr. Hj. Ulfiah, M.Si. NIP. 19691113 199703 2 002		5/7 2025
7	Oponen Ahli Dr. Suwendi, M.Ag. NIP. 19760423 200604 1 004		5/7 2025

PEDOMAN TRANSLITERASI

Pedoman transliterasi Arab-Indonesia, program pascasarjana UINS Syekh Nurjati Cirebon, adalah sebagaimana keputusan bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I, Nomor: 158 Tahun 1987 dan Nomor: 0543b/U/1987, sebagai berikut:

1. Konsonan

Arab	Indonesia	Arab	Indonesia
ا	-	ط	T
ب	B	ظ	Z
ت	T	ع	'
ث	S	غ	G
ج	J	ف	F
ح	H	ق	Q
خ	Kh	ك	K
د	D	ل	L
ذ	Z	م	M
ر	R	ن	N
ز	Z	و	W
س	S	ه	H
ش	Sy	ء	'
ص	S	ي	y
ض	D		

Huruf (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apapun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (').

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau *monoftong* dan vokal rangkap atau *diftong*. Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Indonesia	Nama
اَ	<i>Fatḥah</i>	A	A
اِ	<i>Kasrah</i>	I	I
اُ	<i>Ḍammah</i>	U	U

Vokal rangkap Bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Indonesia	Nama
اِيّ	<i>Fatḥah dan ya</i>	Ai	A dan I
اَوْ	<i>Fatḥah dan wau</i>	Au	A dan U

Contoh :

كَيْفَ : Kaifa

حَوْلَ : Ḥaula

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruh dan tanda, yaitu:

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ... ...ى	<i>Fathah</i> dan <i>alif</i> atau <i>ya</i>	ā	a dan garis di atas
اِ... ى	<i>Kasrah</i> dan <i>ya</i>	ī	i dan garis di atas
اُ... و	<i>Dammah</i> dan <i>wau</i>	ū	u dan garis di atas

Contoh:

مَاتَ : *Māta*

رَمَى : *Ramā*

قِيلَ : *Qīla*

يَمُوتُ : *Yamūtu*

4. Ta marbūṭah

Transliterasi *ta marbūṭah* ada dua, yaitu: *ta marbūṭah* yang hidup yaitu yang mendapat harkat *fathah*, *kasrah* atau *dammah*, transliterasinya adalah (t). sedangkan *ta marbūṭah* yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah (h).

Kalau pada kata yang berakhir dengan *ta marbūṭah* diikuti dengan kata yang menggunakan kata sandang al- serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta marbūṭah* itu di transliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ	: <i>Rauḍah al-atfāl</i>
الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ	: <i>Al-madīnah al-fāḍilah</i>
الْحِكْمَةُ	: <i>Al-ḥikmah</i>

5. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau *tasydid* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda tasydid (ّ), dalam literasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda syaddah.

Contoh:

رَبَّنَا	: <i>Rabbanā</i>
نَجِّينَا	: <i>Najjainā</i>
الْحَجُّ	: <i>Al-hajj</i>

Jika huruf ى ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (ى), makai a ditransliterasi seperti huruf *maddah* (i).

Contoh:

عَلِيٍّ	: <i>‘Alī (bukan ‘aliyy, atau ‘aly)</i>
عَرَبِيٍّ	: <i>‘Arabī (bukan ‘Arabiyy, atau ‘Araby)</i>

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam system tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (*alif lam ma’rifah*). Dalam pedoman ini, kata sandang ditransliterasik

seperti biasa, al-, baik ketika ia ikut huruf syamsiah maupun huruf qamariah. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ : *Al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *Al-zalزالah* (bukan *az-zalزالah*)

الْبِلَادُ : *Al-bilādu*

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun bagi hamzah yang terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab, ia seperti alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *Ta'murūna*

النَّوْءُ : *al-nau'*

شَيْءٌ : *Syai'un*

أُمِرْتُ : *Umirtu*

8. Penulisan Kata Arab yang Lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang di transliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah

atau kalimat Arab yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata *Al-Qur'an* (dari *al-Qur'ān*), *Sunnah*, *khusus* dan *umum*. Namun bila kata-kata tersebut bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka mereka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

Fī Zilāl al-Qur'ān

Al-Sunnah qabl al-tadwīn

Al-'Ibārāt bi 'umūm al-lafẓ lā bi khuṣūṣ al-sabab

9. *Lafz al-Jalalah* (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf jarr dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai mudahilaih (frasa nominal), ditransliterasikan tanpa huruf hamzah.

Contoh:

دين الله : *Dīnullāh* بالله : *Billāh*

Adapun *ta marbūṭah* di akhir kata di sandarkan pada *lafẓ al-jalālah*, di transliterasi dengan huruf (t).

Contoh:

هُم فِي رَحْمَةِ اللَّهِ : *Hum fī rohmatillāh*

10. Huruf Kapital

Walaupun sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (All Caps), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri di dahului oleh kata sandang (al-), maka ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam rujukan (CK, DP, CDK, dan DR).

Contoh:

Wa mā muḥammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wuḍi'a linnāsi lallazī bi bakkata mubārakan

Syahru Ramadān al-lāzi unzila fih al-Qur'ān

Naṣīr al-Dīn al-Ṭūsī

Abū Naṣr al-Farābī

Al-Gazālī

Al-Munqiz min al-Ḍalāl

MOTTO

العلم إذا أنفقته زاد، وإذا أنفقت المال نقص
[علي بن أبي طالب]

Knowledge if you spend it will increase, but if you spend wealth it will decrease.

(Ali bin Abi Talib)

Ilmu apabila kau belanjakan maka akan bertambah,
tetapi harta jika kau belanjakan maka ia akan berkurang.

(Ali bin Abi Thalib)

UINSSC

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON

ABSTRAK

INOVASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM FASE F DENGAN E-MODUL BERBASIS AUGMENTED REALITY

SUMARNO
NIM: 2287010005

Pembelajaran di sekolah menghadapi tantangan inovasi karena adanya perkembangan teknologi digital yang masif. Pembelajaran konvensional semakin tidak menarik dan ditinggalkan oleh sebagian besar siswa. Sekolah perlu menghadirkan metode pembelajaran yang menciptakan pengalaman baru yang menarik, imersif namun bermanfaat untuk siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi implementasi e-modul berbasis *augmented reality* dalam pembelajaran pendidikan agama Islam fase F, serta mengevaluasi manfaatnya terhadap kualitas pembelajaran dan pemahaman siswa. E-modul ini dirancang untuk memvisualisasikan konsep-konsep abstrak dalam pendidikan agama Islam, seperti sejarah Islam dan tata cara ibadah, dengan menggunakan fitur interaktif seperti animasi 3 dimensi dan simulasi. Pendekatan berbasis proyek yang diterapkan sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka, memberikan fleksibilitas belajar mandiri bagi siswa dan meningkatkan pemahaman, kemandirian, serta kolaborasi siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah studi kasus dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi, dan studi dokumen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi e-modul berbasis *augmented reality* dapat meningkatkan motivasi, pemahaman kognitif, dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran pendidikan agama Islam. Namun, terdapat beberapa tantangan, seperti keterbatasan infrastruktur teknologi dan penguasaan teknologi yang rendah di kalangan guru dan siswa. Meskipun demikian, upaya peningkatan fasilitas dan pelatihan telah dilakukan untuk mengatasi hambatan ini. Secara keseluruhan, implementasi e-modul berbasis *augmented reality* terbukti efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang dinamis, relevan, dan adaptif terhadap kebutuhan pembelajaran pendidikan agama Islam di era digital, serta memberikan manfaat signifikan dalam meningkatkan kedalaman pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Kata kunci: *e-modul, augmented reality, pendidikan agama Islam, Kurikulum Merdeka, pembelajaran digital, motivasi siswa*

ABSTRACT

ISLAMIC RELIGIOUS EDUCATION LEARNING INNOVATION PHASE F WITH AUGMENTED REALITY BASED E-MODULE

SUMARNO

Student ID Number: 2287010005

Learning in excellent schools faces innovation challenges due to the massive development of digital technology. Colonial era learning is increasingly unattractive and abandoned by most students. Schools need to present learning methods that create new experiences that are exciting, immersive, yet rewarding for students. This study aims to explore the implementation of augmented reality based e-modules in Islamic religious education learning at SMA Negeri 3 Kuningan, as well as evaluate its impact on the quality of learning and student understanding. This e-module is designed to visualize abstract concepts in Islamic religious education, such as Islamic history and worship ordinances, using interactive features such as 3 dimensions animation and simulation. The project-based approach is implemented in line with the principles of the Independent Curriculum, providing flexibility for independent learning for students and increasing student understanding, independence, and collaboration. The research method used is qualitative with data collection techniques in the form of interviews, observations, and document studies. The results of the study show that the implementation of augmented reality based e-modules can increase students' motivation, cognitive understanding, and active participation in Islamic religious education learning. However, there are several challenges, such as limited technological infrastructure and low technological mastery among teachers and students. Nonetheless, efforts to improve facilities and training have been made to overcome these obstacles. Overall, the implementation augmented reality based e-modules have proven to be effective in creating dynamic, relevant, and adaptive learning experiences to the learning needs of Islamic religious education in the digital era, as well as providing significant benefits in increasing the depth of students' understanding of the material taught.

Keywords: *e-module, augmented reality, Islamic religious education, independent curriculum, digital learning, student motivation.*

المخلص

الابتكار التعليم الديني الإسلامي التعلم، المرحلة F مع الوحدة الإلكترونية القائمة

على المواقع المعزز

سومارنو

رقم هوية الطالب: 2287010005

يواجه التعلم في المدارس تحديات الابتكار بسبب التطور الهائل للتكنولوجيا الرقمية. أصبح التعلم التقليدي غير جذاب بشكل متزايد ويتخلى عنه غالبية الطلاب. تحتاج المدارس إلى تقديم أساليب التعلم التي تخلق تجارب جديدة مثيرة للاهتمام وغامرة ولكنها مفيدة للطلاب. يهدف هذا البحث إلى استكشاف مدى تنفيذ الوحدات الإلكترونية القائمة على الواقع المعزز في المرحلة (و) من تعلم التربية الدينية الإسلامية، بالإضافة إلى تقييم فوائدها على جودة التعلم وفهم الطلاب. تم تصميم هذه الوحدة الإلكترونية لتصوير المفاهيم المجردة في التعليم الديني الإسلامي، مثل التاريخ الإسلامي وشعائر العبادة، باستخدام ميزات تفاعلية مثل الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد والمحاكاة. يتماشى النهج القائم على المشاريع المطبق مع مبادئ المنهج المستقل، مما يوفر المرونة للتعلم المستقل للطلاب وزيادة فهم الطلاب واستقلاليتهم وتعاونهم. طريقة البحث المستخدمة هي دراسة حالة ذات منهج وصفي نوعي. وتشمل تقنيات جمع البيانات المقابلات والملاحظة ودراسة الوثائق. تظهر نتائج البحث أن تنفيذ الوحدات الإلكترونية القائمة على الواقع المعزز يمكن أن يزيد من تحفيز الطلاب والفهم المعرفي والمشاركة الفعالة في تعلم التربية الدينية الإسلامية. ومع ذلك، هناك العديد من التحديات، مثل البنية التحتية التكنولوجية المحدودة وانخفاض مستوى التمكن التكنولوجي بين المعلمين والطلاب. ومع ذلك، فقد بُذلت جهود لتحسين المرافق والتدريب للتغلب على هذه العقبات. بشكل عام، أثبت تنفيذ الوحدات الإلكترونية القائمة على الواقع المعزز فعاليته في إنشاء تجارب تعليمية ديناميكية وذات صلة ومنتكيفة مع احتياجات التعلم للتعليم الديني الإسلامي في العصر الرقمي، فضلاً عن توفير فوائد كبيرة في زيادة عمق فهم الطلاب للمواد التي يتم تدريسها.

الكلمات المفتاحية: الوحدة الإلكترونية، الواقع المعزز، التربية الدينية الإسلامية، المنهج المستقل، التعلم الرقمي، تحفيز الطلاب.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, penulis panjatkan atas nikmat dan hidayah-Nya. Shalawat serta salam semoga tercurah limpahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW beserta para sahabat dan para pengikutnya, sehingga disertasi dengan judul “Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Fase F dengan e-Modul Berbasis *Augmented Reality*”, dapat terselesaikan.

Sebagai wujud rasa syukur dan bangga atas capaian ini, penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Aan Jaelani, M.Ag., selaku Rektor UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon;
2. Bapak Prof. Dr. H. Ilman Nafi’a, M.Ag., selaku Direktur Program Pascasarjana UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon;
3. Ibu Dr. Siti Fatimah, M.Hum., selaku Ketua Program Studi S3 Pendidikan Agama Islam Pascasarjana UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon;
4. Bapak Dr. H. Iwan, M.Ag., selaku Sekretaris Program Studi S3 Pendidikan Agama Islam Pascasarjana UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon;
5. Bapak Nasrullah, M.Pd.I., selaku Kepala Sub Bagian Tata Usaha Pascasarjana UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon;
6. Bapak Prof. Dr. H. Jamali, M.Ag., selaku Promotor Utama dalam penelitian ini;
7. Bapak Prof. Dr. H. Anda Juanda, M.Pd., selaku Promotor Pendamping 1 dalam penelitian ini;
8. Bapak Prof. Dr. Yayat Suryatna, M.Ag., selaku Promotor Pendamping 2 dalam penelitian ini;
9. Bapak Prof. Dr. H. Cecep Sumarna, M.Ag., selaku Penguji Internal dalam penelitian ini;

10. Ibu Dr. Hj. Siti Fatimah, M.Hum., selaku Penguji Internal penelitian ini;
11. Ibu Prof. Dr. Hj. Ulfiah, M.Si., selaku oponen ahli dalam penelitian ini;
12. Bapak Dr. Suwendi, M.Ag., selaku oponen ahli dalam penelitian ini;
13. Bapak/Ibu Dosen jenjang program S3 Pendidikan Agama Islam UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon yang telah memberi banyak bekal ilmu;
14. Bapak H. Moch. Chaeri, M.Pd.I., selaku Kepala SMA Negeri 3 Kuningan, yang telah memberi ijin belajar dan penelitian;
15. Bapak Imam Anshari, M.Pd.I., selaku guru PAI SMA Negeri 3 Kuningan, yang telah membantu dan memfasilitasi penelitian ini;
16. Bapak/Ibu Guru dan Tenaga Kependidikan SMA Negeri 3 Kuningan;
17. Ayahanda Bapak Jamil (Almarhum) dan Ibunda tersayang, Ibu Rusminah yang tidak mengenal lelah dalam memberikan inspirasi, dorongan serta bimbingan dalam menjalani kehidupan ini;
18. Istri tercinta, Ibu Nia Trisnianti, S.E, M.Pd.; anak-anak-ku tersayang, Desma Maulana Alftah, Feblita Nahlya Raifa, dan Arsy Nur Hulaif atas dukungan dan kesabarannya;
19. Sahabat-sahabat S3 PAI Angkatan 7 tahun 2022 yang selalu semangat menyuarakan “*manjing bareng metu bareng*”; dan
20. Semua pihak yang telah membantu dalam penulisan disertasi ini, yang tidak dapat saya sebutkan secara satu-persatu.

Penulis menyadari akan kekurangan dan kekhilafan dalam penulisan disertasi ini, maka penulis menyampaikan permohonan maaf yang sebesar-besarnya kepada semua pihak.

Cirebon, Mei 2025

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul	i
Pernyataan Keaslian	ii
Lembar Persetujuan	iii
Pedoman Transliterasi	iv
Motto	xi
Abstrak	xii
Abstract	xiii
المُلخَص	xiv
Kata Pengantar	xv
Daftar Isi	xvii
Daftar Tabel	xxii
Daftar Bagan	xxiii
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Penelitian	1
B. Fokus Masalah	20
C. Pembatasan Masalah	23
D. Rumusan Masalah	25
E. Tujuan Penelitian	25
F. Manfaat Penelitian	28
1. Manfaat Teoritis	28
2. Manfaat Praktis	30
G. Penelitian Terdahulu	31
1. Penelitian Terdahulu yang Relevan	31
2. Posisi Penelitian	41
H. Kerangka Teori	44
 BAB II PENDIDIKAN AGAMA ISLAM FASE F DENGAN E-MODUL BERBASIS AUGMENTED REALITY	 45
A. Konsep Dasar Pendidikan Agama Islam Fase F	45
1. Pengertian dan Tujuan Pendidikan Agama Islam Fase F ..	45
2. Komponen dan Struktur Kurikulum Pendidikan Agama Islam Fase F	47
3. Metodologi Pengajaran dalam Pendidikan Agama Islam Fase F	48

4. Peran Guru dalam Pendidikan Agama Islam Fase F	50
5. Kendala dan Tantangan dalam Pendidikan Agama Islam Fase F	52
B. Landasan Pedagogik dalam Pendidikan Agama Islam Fase F ..	54
1. Pengertian Pedagogik dalam Pendidikan	54
2. Prinsip-Prinsip Pedagogik dalam Pendidikan Agama Islam	56
3. Landasan Filosofis Pedagogik dalam Pendidikan Agama Islam	60
4. Relevansi Pedagogik dengan Psikologi dalam Pembelajaran	62
5. Implementasi Pedagogik dalam Pendidikan Agama Islam Fase F	64
C. Psikologi Siswa SMA Fase F	68
1. Pengertian Psikologi Perkembangan Siswa Fase F	68
2. Aspek Psikologis yang Mempengaruhi Proses Pembelajaran	71
3. Peran Pendidikan dalam Mengembangkan Psikologi Positif	73
4. Relevansi Antara Psikologi Siswa dan Teknologi dalam Pembelajaran	75
5. Implikasi Psikologi Siswa Fase F dalam Pendidikan Agama Islam	78
D. Teori Belajar dalam Konteks Pendidikan Agama Islam	81
1. Teori Jean Piaget: Tahap Operasional Formal	79
2. Psikologi Behavior dan Pengaruhnya dalam Pembelajaran	83
3. Perbandingan Teori Piaget dan Psikologi Behavior	86
4. Pendekatan Multiteori dalam Pendidikan Agama Islam	88
5. Teori Belajar dan Relevansinya dalam E-Modul Berbasis <i>Augmented Reality</i>	91
E. E-Modul dalam Konteks Pendidikan	93
1. Definisi dan Konsep E-Modul	93
2. Peran E-Modul dalam Pendidikan Era Modern	95
3. Kelebihan dan Kekurangan E-Modul	96
4. Implementasi E-Modul dalam Berbagai Jenjang Pendidikan	97
5. Evaluasi dan Pengembangan E-Modul	99

F.	<i>Augmented Reality</i> dalam Pendidikan	100
1.	Pengertian dan Konsep <i>Augmented Reality</i>	100
2.	Penerapan <i>Augmented Reality</i> dalam Berbagai Jenjang Pendidikan	102
3.	Manfaat <i>Augmented Reality</i> dalam Pembelajaran	103
4.	Tantangan dan Implementasi <i>Augmented Reality</i> dalam Pendidikan	104
5.	Masa Depan <i>Augmented Reality</i> dalam Pendidikan	106
G.	Integrasi E-Modul Berbasis <i>Augmented Reality</i> dalam Pendidikan Agama Islam	108
1.	Konsep Integrasi E-Modul Berbasis <i>Augmented Reality</i> dalam Pendidikan Agama Islam	108
2.	Manfaat Integrasi E-Modul Berbasis <i>Augmented Reality</i> dalam Pendidikan Agama Islam	109
3.	Implementasi E-Modul Berbasis <i>Augmented Reality</i> dalam Kelas Pendidikan Agama Islam	111
4.	Tantangan dalam Integrasi E-Modul Berbasis <i>Augmented Reality</i>	113
5.	Studi Kasus dan Contoh Implementasi di Sekolah	115
H.	Inovasi Interaksi Edukatif dalam Pendidikan Agama Islam Fase F dengan E-Modul Berbasis <i>Augmented Reality</i>	117
1.	Konsep dan Desain E-Modul Berbasis <i>Augmented Reality</i> untuk Interaksi Edukatif dalam Ranah Pendidikan Agama Islam Fase F	117
2.	Implementasi Interaksi Edukatif dalam Ranah Pendidikan Agama Islam Fase F dengan E-Modul Berbasis <i>Augmented Reality</i>	119
3.	Keterlibatan Guru dan Keterlibatan Siswa Atas Implementasi Interaksi Edukatif dalam Ranah Pelajaran Agama Islam Fase F dengan E-Modul Berbasis <i>Augmented Reality</i>	120
4.	Tantangan Penerapan e-Modul Berbasis <i>Augmented Reality</i> dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Fase F	122
5.	Manfaat Implementasi Interaksi Edukatif dalam Ranah Pendidikan Agama Islam Fase F dengan E-Modul Berbasis <i>Augmented Reality</i> Terhadap Kedalaman Kognitif Siswa	131

BAB III	METODE PENELITIAN	138
A.	Pendekatan dan Metode Penelitian	138
B.	Desain Penelitian	139
C.	Unit Analisis Penelitian	139
D.	Instrumen Penelitian	140
E.	Data dan Sumber Data	141
F.	Teknik Pengumpulan Data	142
G.	Teknik Analisis Data	144
H.	Keabsahan Data	145
I.	Teknik Auditing	147
J.	Prosedur Penelitian	149
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	150
A.	Hasil Penelitian Secara Umum	150
1.	Deskripsi Partisipan	150
2.	Gambaran Umum SMA Negeri 3 Kuningan	157
3.	Kurikulum Pendidikan Agama Islam Fase F dengan e-Modul Berbasis <i>Augmented Reality</i> di SMA Negeri 3 Kuningan	168
B.	Hasil Penelitian Secara Khusus	169
1.	Konsep dan Desain e-Modul Berbasis <i>Augmented Reality</i> untuk Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Fase F di SMA Negeri 3 Kuningan	169
2.	Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Fase F di SMA Negeri 3 Kuningan dengan e-Modul Berbasis <i>Augmented Reality</i>	182
3.	Keterlibatan Guru dan Siswa atas Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Fase F di SMA Negeri 3 Kuningan dengan e-Modul Berbasis <i>Augmented Reality</i>	192
4.	Kendala Penerapan E-modul Berbasis <i>Augmented Reality</i> dalam Pendidikan Agama Islam Fase F di SMA Negeri 3 Kuningan	200
5.	Manfaat Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Fase F di SMA Negeri 3 Kuningan dengan e-Modul Berbasis <i>Augmented Reality</i> Terhadap Kedalaman Kognitif Siswa	211

C.	Pembahasan Hasil Penelitian.....	221
1.	Interpretasi Hasil	221
2.	Relevansi Antara Hasil Penelitian dengan Teori	242
3.	Implikasi untuk Pendidikan Islam	250
4.	Keterbatasan Penelitian	253
5.	Arah Penelitian Selanjutnya	257
BAB V	KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	261
A.	Kesimpulan	261
1.	Kesimpulan Umum	261
2.	Kesimpulan Khusus Sesuai Rumusan Masalah	262
B.	Implikasi	265
C.	Rekomendasi	267
	Daftar pustaka	269
	Lampiran 1: Kisi-Kisi Instrumen Wawancara	283
	Lampiran 2: Hasil Wawancara	291
	Lampiran 3: Hasil Observasi	314
	Lampiran 4: Hasil Studi Dokumen	328
	Lampiran 5: Dokumentasi Kegiatan Penelitian	335
	Lampiran 6: Surat Keterangan Penelitian	341
	Lampiran 7: Laporan Pemindaian Plagiarisme	342
	Lampiran 8: Publikasi Jurnal Internasional	343
	Lampiran 9: Biodata Peneliti	344

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON

DAFTAR TABEL

		Halaman
1	Tabel 4.1 Alokasi Waktu Mata Pelajaran di SMA Negeri 3 Kuningan Kelas X	163
2	Tabel 4.2 Alokasi Waktu Mata Pelajaran di SMA Negeri 3 Kuningan Kelas XI	164
3	Tabel 4.3 Alokasi Waktu Mata Pelajaran di SMA Negeri 3 Kuningan Kelas XII	165
4	Tabel 4.4 Kegiatan Pengembangan Diri	166



UINSSC

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON**

DAFTAR BAGAN

	Halaman
1 Bagan 1.1. Kerangka Teori	44



UINSSC

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON**