Jurnal Abdimas Nusantara: Vol. 1 No. 2, 2026
Pengabdian Kepada Masyarakat Multidisipliner (JANPKMM)

PENGEMBANGAN MEDIA FLASHCARD BERBASIS AUGMENTED REALITY MENGGUNAKAN ASSEMBLR EDU UNTUK PEMBELAJARAN IBADAH QURBAN

Elok Nur Hidayah[1]
(*Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, Jember*) e-mail:eloknurhidayah93@gmail.com[1]

ABSTRAK

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada materi ibadah kurban masih didominasi oleh penggunaan media konvensional, sehingga penyajian materi belum mampu memvisualisasikan konsep dan tata cara pelaksanaan ibadah kurban secara konkret. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan, kelayakan, dan keefektifan media flashcard berbasis *Augmented Reality* menggunakan Assemblr Edu untuk pembelajaran ibadah kurban. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *analysis, design, development, implementation,* dan *evaluation*. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IX SMP Negeri 1 Banyuanyar. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, tes, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan uji N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pengembangan media telah dilaksanakan melalui lima tahapan model ADDIE hingga menghasilkan produk berupa media flashcard berbasis *augmented reality* menggunakan Assemblr Edu. Media yang dikembangkan memperoleh tingkat kelayakan sebesar 95% dari ahli materi, 90,59% dari ahli media, dan 93,33% dari ahli pembelajaran dengan kategori sangat layak. Respons peserta didik mencapai 85,67% dengan kategori sangat baik, sedangkan hasil uji N-Gain menunjukkan bahwa media tersebut efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi ibadah kurban. Dengan demikian, media yang dikembangkan layak dan efektif digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.
Keywords: Assemblr Edu; Augmented Reality; Flashcard; Ibadah Qurban; Media Pembelajaran; Pendidikan Agama Islam

ABSTRACT

Learning about Islamic Religious Education and Character Education (Education) on the subject of Qurban is still dominated by conventional media, resulting in inadequate visualization of the concepts and procedures for performing Qurban. This study aims to determine the development process, feasibility, and effectiveness of Augmented Reality-based Flashcard media using Assemblr Edu for learning about Qurban. This study employed a Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects were ninth-grade students of SMP Negeri 1 Banyuanyar. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, tests, and documentation, then analyzed using quantitative descriptive methods and the N-Gain test. The results indicate that the media development process was implemented through the five stages of the ADDIE model, resulting in Augmented Reality-based Flashcard media using Assemblr Edu. The developed media achieved feasibility ratings of 95% from material experts, 90.59% from media experts, and 93.33% from learning experts, all categorized as very feasible. Student responses reached 85.67%, categorized as very good, while the N-Gain test results indicated that the media effectively improved students' understanding of the sacrifice ritual. Thus, the developed media is feasible and effective for use as an alternative learning medium for Islamic Religious Education and Character Education.
Keywords: Assemblr Edu; Augmented Reality; Flashcards; Qurban Worship; Learning Media; Islamic Religious Education

CC BY NC SA

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI dan BP) merupakan mata pelajaran yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan sikap dan keterampilan peserta didik dalam mengamalkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari. Seiring dengan perkembangan teknologi digital dan implementasi Kurikulum Merdeka, proses pembelajaran diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang aktif, bermakna, serta berpusat pada peserta didik melalui pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif (Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah, 2024). Pemanfaatan media pembelajaran berperan dalam membantu penyampaian materi sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif (Pagarra, Syawaluddin, Krismanto, & Sayidiman, 2022). Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital (Patmawati dkk., 2026).

Namun demikian, proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada Umumnya masih memanfaatkan media pembelajaran konvensional, seperti papan tulis, buku teks, dan media visual sederhana. Meskipun pada beberapa sekolah telah tersedia perangkat pendukung, seperti proyektor, pemanfaatannya sebagai sarana pembelajaran interaktif masih belum optimal, sehingga penyajian materi yang bersifat konseptual dan prosedural belum dapat divisualisasikan secara konkret. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep Pendidikan Agama Islam, khususnya pada materi ibadah yang memerlukan visualisasi dalam proses pembelajaran (Syafitri, Indriany, & Zaman, 2025). Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SMP Negeri 1 Banyuanyar, media pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti masih berupa papan tulis dan buku paket sebagai media utama. Pada materi tertentu, guru juga memanfaatkan proyektor untuk menayangkan video pembelajaran, namun penggunaannya masih terbatas dan belum diterapkan secara optimal pada materi ibadah kurban (Mahmud, 2026). Akibatnya, peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep, ketentuan, serta tata cara pelaksanaan ibadah kurban secara utuh karena materi belum disajikan melalui visualisasi yang konkret dan interaktif. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan teknologi digital dengan karakteristik materi ibadah kurban agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung proses Pembelajaran adalah media flashcard. Media flashcard merupakan salah satu media pembelajaran yang sederhana, praktis, dan efektif untuk membantu siswa memahami materi melalui visualisasi konsep secara ringkas. Namun, penggunaan flashcard konvensional masih memiliki keterbatasan karena hanya menampilkan gambar dan teks dua dimensi. Penggunaan flashcard dalam pembelajaran memiliki kelebihan, antara lain mudah digunakan, praktis, serta mampu menarik perhatian peserta didik. Flashcard juga memungkinkan peserta didik belajar secara aktif melalui kegiatan mengamati, mengingat, dan mendiskusikan informasi yang ditampilkan (Akbar, 2022). Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, Flashcard dapat digunakan untuk menyajikan materi keagamaan secara ringkas dan sistematis, sehingga membantu peserta didik memahami konsep dasar dengan lebih mudah

Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR). Teknologi *Augmented Reality* mampu memadukan objek virtual dua maupun tiga dimensi ke dalam lingkungan nyata secara *real-time* sehingga materi pembelajaran dapat disajikan secara lebih konkret, menarik, dan interaktif (Wartoyo, Agung, & Maulana Arifin, 2023). Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* adalah Assemblr Edu. Aplikasi ini memungkinkan pendidik merancang dan menampilkan objek tiga dimensi (3D) sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat diakses melalui perangkat digital seperti *smartphone* atau *tablet*, sehingga materi pembelajaran dapat disajikan secara lebih menarik

CC BY NC SA

dan mudah dipahami (Rusdiana dkk., 2025). Oleh karena itu, pengembangan media *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* menggunakan Assemblr Edu dipandang sesuai untuk diterapkan pada materi ibadah kurban karena mampu memvisualisasikan konsep dan tata cara pelaksanaan ibadah qurban secara lebih konkret sehingga diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian Intan Permata Sari (2025) menunjukkan bahwa pengembangan media *flashcard* berbasis *augmented Reality* dinyatakan layak dan efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik. Penelitian Rahmatul Udhiyah (2025) juga membuktikan bahwa media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* yang dikembangkan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, Dwi Sofiatul Mukaromah (2025) mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis *Augmented Reality* menggunakan Assemblr Edu dan memperoleh hasil bahwa media tersebut layak digunakan serta mampu meningkatkan pemahaman peserta didik. Hasil serupa juga ditunjukkan oleh Nur Fadilla (2024) dan Ayu Nur Azizah Fitriane (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis Assemblr Edu layak digunakan serta memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil pembelajaran. Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut lebih banyak diterapkan pada mata pelajaran umum, seperti Bahasa Inggris, Pendidikan Pancasila, Matematika, dan IPAS, sedangkan pengembangan media *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* menggunakan Assemblr Edu pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, khususnya materi ibadah kurban di jenjang SMP, masih sangat terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kesenjangan tersebut melalui pengembangan media *flashcard* berbasis *augmented Reality* menggunakan Assemblr Edu yang disesuaikan dengan karakteristik materi ibadah qurban dan kebutuhan peserta didik kelas IX SMP.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* menggunakan Assemblr Edu pada materi ibadah kurban untuk peserta didik kelas IX SMP. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran, serta menguji keefektifan media dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang bertujuan mengembangkan media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* menggunakan Assemblr Edu pada materi ibadah qurban untuk peserta didik kelas IX SMP (Sugiyono, 2023). Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation* (Slamet, 2022). Tahap *analisis* dilakukan melalui observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran. Tahap *desain* meliputi penyusunan materi, desain *flashcard*, dan perancangan konten *Augmented Reality*. Tahap *development* dilakukan dengan mengembangkan media menggunakan Canva dan Assemblr Edu, kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Selanjutnya, tahap *implementasi* dilakukan melalui uji coba kelompok kecil yang melibatkan 6 peserta didik dan uji coba kelompok besar yang melibatkan 18 peserta didik kelas IX SMP Negeri 1 Banyuanyar. Tahap *evaluasi* dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan keefektifan media yang dikembangkan.

Subjek penelitian terdiri atas seorang ahli materi, seorang ahli media, seorang ahli pembelajaran, serta 24 peserta didik kelas IX SMP Negeri 1 Banyuanyar yang terdiri atas 6 peserta didik pada uji coba kelompok kecil dan 18 peserta didik pada uji coba kelompok besar. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dokumentasi, serta tes *pretest* dan *posttest*. Instrumen penelitian meliputi lembar observasi, pedoman wawancara, lembar validasi, angket respons peserta didik, dan soal tes. Data hasil validasi dan respons peserta didik dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dalam bentuk persentase untuk menentukan tingkat kelayakan media, sedangkan keefektifan media dianalisis menggunakan uji *N-Gain* berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* (Supriadi, 2021).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

CC BY NC SA

3.1 Hasil Pengembangan Media

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa *flashcard* berbasis *Augmented Reality* menggunakan Assemblr Edu pada materi ibadah qurban untuk peserta didik kelas IX SMP. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi lima tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation* (Sugiyono, 2023).

Tahap *analisis* merupakan tahap awal dalam pengembangan media yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan pembelajaran. Analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Banyuanyar, Kabupaten Probolinggo. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran materi ibadah kurban masih menggunakan media konvensional berupa papan tulis, buku paket, dan sesekali memanfaatkan proyektor untuk menampilkan video pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep, ketentuan, serta tata cara pelaksanaan ibadah kurban secara utuh, sehingga diperlukan media pembelajaran yang lebih interaktif dan mampu memvisualisasikan materi secara konkret. Selain itu, pada tahap ini juga dilakukan analisis karakteristik peserta didik dan analisis media pembelajaran sebagai dasar dalam menentukan spesifikasi produk yang akan dikembangkan. (Oktarina, 2022).

Tahap *desain* dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah diperoleh pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini disusun materi pembelajaran yang disesuaikan dengan capaian dan tujuan pembelajaran materi ibadah kurban. Selanjutnya dilakukan perancangan *flashcard*, penyusunan *storyboard*, serta desain tampilan media menggunakan Canva. Peneliti juga merancang konten *Augmented Reality* berupa objek tiga dimensi, gambar, dan video menggunakan Assemblr Edu yang dihubungkan dengan *marker* pada setiap *flashcard*. Selain itu, disusun instrumen penelitian yang meliputi lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, serta angket respons peserta didik sebagai alat untuk memperoleh data kelayakan media yang dikembangkan.

Tahap *development* merupakan proses merealisasikan rancangan media menjadi produk yang siap digunakan. Pembuatan media diawali dengan mendesain *flashcard* berukuran 8 × 12 cm menggunakan Canva, kemudian mengembangkan konten *Augmented Reality* menggunakan Assemblr Edu. Setiap *flashcard* dilengkapi dengan *marker* yang terhubung dengan objek tiga dimensi (3D), gambar, video, dan informasi pendukung mengenai materi ibadah kurban sehingga peserta didik dapat mengakses visualisasi materi melalui pemindaian menggunakan perangkat *smartphone*. Produk yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran untuk memperoleh masukan dan saran perbaikan. Berdasarkan hasil validasi, dilakukan revisi pada beberapa aspek, seperti penyempurnaan isi materi, tampilan media, serta aspek teknis penggunaan agar media yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan sebelum diujicobakan kepada peserta didik.

Tahap *implementasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelulusan penggunaan media flashcard berbasis augmented reality* dalam proses pembelajaran. Uji coba dilaksanakan di SMP Negeri 1 Banyuanyar, Kabupaten Probolinggo, melalui dua tahap, yaitu uji coba kelompok kecil yang melibatkan 6 peserta didik dan uji coba kelompok besar yang melibatkan 18 peserta didik kelas IX. Pada tahap ini, peserta didik menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk materi ibadah kurban, kemudian mengisi angket respons serta mengikuti pretest dan *posttest*. Pelaksanaan uji coba bertujuan untuk memperoleh data mengenai respons peserta didik terhadap media yang dikembangkan sekaligus mengetahui keefektifan media dalam meningkatkan hasil belajar.

Tahap *evaluasi* dilakukan secara berkelanjutan pada setiap tahapan pengembangan untuk memastikan media yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Evaluasi dilakukan berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran, serta hasil uji coba pada kelompok kecil dan kelompok besar. Masukan dan saran dari para validator digunakan sebagai dasar untuk melakukan penyempurnaan produk, sedangkan hasil angket respons peserta didik serta analisis *pretest* dan *posttest*

CC BY NC SA

digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan keefektifan media *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* menggunakan Assemblr Edu pada materi ibadah kurban. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

3.2 Analisis Kelayakan Produk

Media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* menggunakan Assemblr Edu yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran untuk mengetahui tingkat kelayakan produk sebelum diimplementasikan kepada peserta didik. Proses validasi dilakukan menggunakan lembar validasi yang telah disusun berdasarkan aspek penilaian masing-masing validator. Hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan media agar sesuai dengan tujuan pembelajaran serta karakteristik peserta didik.

Table 1. Hasil Validasi Ahli

Validator	**Presentase**	**Kategori**
Ahli Materi	95%	Sangat Layak
Ahli Media	90,59%	Sangat Layak
Ahli Pembelajaran	93,33%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 1, hasil validasi menunjukkan bahwa media *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* menggunakan Assemblr Edu memperoleh persentase sebesar 95% dari ahli materi, 90,59% dari ahli media, dan 93,33% dari ahli pembelajaran. Ketiga hasil tersebut berada pada kategori sangat layak, sehingga media dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran setelah direvisi sesuai saran yang diberikan oleh para validator. Revisi yang dilakukan meliputi penyempurnaan isi materi, perbaikan tampilan media, serta penyesuaian beberapa aspek teknis agar media menjadi lebih efektif dan mudah digunakan.

Hasil validasi tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan isi, penyajian, tampilan, dan pembelajaran. Tingginya persentase kelayakan menunjukkan bahwa integrasi *Flashcard* dengan teknologi *Augmented Reality* menggunakan Assemblr Edu mampu menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi ibadah kurban serta kebutuhan peserta didik. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Nur Fadilla (2024) serta Ayu Nur Azizah Fitriane (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis Assemblr Edu layak digunakan sebagai media pembelajaran karena mampu menyajikan materi secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan, media *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* menggunakan Assemblr Edu memperoleh kategori sangat layak dari ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Meskipun demikian, para validator memberikan beberapa masukan sebagai bahan penyempurnaan produk sebelum diimplementasikan kepada peserta didik. Masukan tersebut meliputi aspek isi materi, tampilan media, serta aspek teknis penggunaan. Seluruh saran yang diberikan dijadikan dasar dalam melakukan revisi sehingga media yang dikembangkan menjadi lebih sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan peserta didik. Ringkasan saran validator dan tindak lanjut revisi disajikan pada Tabel 2.

Table 2. saran validator

Validator	**Komentar**
Ahli Media	warna pada Flashcard disesuaikan perkelompoknya
	buatlah petunjuk penggunaan media

Berdasarkan saran dari para validator, dilakukan revisi terhadap beberapa aspek media, meliputi penyempurnaan materi, perbaikan tampilan media, serta penambahanpetunjuk penggunaan. Revisi tersebut bertujuan untuk meningkatkan kualitas media sehingga sesuai dengan masukan validator sebelum diimplementasikan kepada peserta didik.

Selain penilaian dari para ahli, kelayakan media juga didukung oleh respons peserta

CC BY NC SA

didik setelah menggunakan media *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* menggunakan Assemblr Edu pada pembelajaran ibadah qurban. Respons peserta didik digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan media dari sudut pandang pengguna, meliputi aspek kemudahan penggunaan, tampilan media, penyajian materi, serta manfaat media dalam membantu proses pembelajaran. Hasil respons peserta didik kemudian dianalisis menggunakan angket yang diberikan setelah pelaksanaan uji coba dan disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3 hasil respon uji coba peserta didik kelompok kecil

Responden	Skor Diperoleh	Skor maksimal
X^1	49	50
X^2	40	50
X^3	43	50
X^4	28	50
X^5	48	50
X^6	49	50
Jumlah	250	300
Presentase	85.67%	
Kategori	Sangat layak/sangat baik	

Hasil respons peserta didik pada uji coba kelompok kecil menunjukkan bahwa media *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* menggunakan Assemblr Edu memperoleh persentase rata-rata sebesar 85,67% dengan kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mudah digunakan, memiliki tampilan yang menarik, serta membantu peserta didik memahami materi ibadah qurban. Respons positif dari peserta didik memperkuat hasil validasi para ahli sehingga media dinyatakan layak untuk dilanjutkan pada tahap uji keefektifan.

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran, serta respons peserta didik, media *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* menggunakan Assemblr Edu memperoleh kategori sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada materi ibadah qurban. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan isi, penyajian, tampilan, kebahasaan, serta kemudahan penggunaan sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang mendukung proses belajar peserta didik.

3.3 Keefektifan Media

Keefektifan media *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* menggunakan Assemblr Edu diketahui melalui pelaksanaan uji coba kelompok besar yang melibatkan 18 peserta didik kelas IX SMP Negeri 1 Banyuanyar, Kabupaten Probolinggo. Pengujian dilakukan menggunakan *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media yang dikembangkan. Hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Pretest dan Postest

Responden	**Skor Pretest**	**Skor Posttest**
VMS	80	100
FG	85	90
HH	40	80
ILFI	95	100
AFY	90	100
AAOP	80	100

CC BY NC SA

NJ	95	100
IRS	95	100
IGS	65	85
DDP	90	95
MM	80	95
DSM	85	90
NPZ	85	95
AN	75	70
AKS	70	85
MFF	70	90
MQA	90	90
IS	95	100
ILLA	85	90
Rata rata	81,84	91,63

Berdasarkan Tabel 4, nilai *posttest* peserta didik mengalami peningkatan dibandingkan dengan nilai *pretest*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* menggunakan Assemblr Edu memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik pada materi ibadah qurban. Untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar secara lebih objektif, dilakukan analisis menggunakan uji *N-Gain*. Hasil analisis *N-Gain* disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Desciptive Statistic

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Devitation
ngainSkor	19	- 20	1.00	.6434	.36496
ngainPersen	19	- 20.00	100.00	64.3609	36.49560
Valid N (listwise)	19				

Berdasarkan Tabel 4, diperoleh nilai *N-Gain* sebesar 0,64 yang termasuk dalam kategori sedang, sedangkan *N-Gain Score* sebesar 64,36% berada pada kategori cukup efektif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* mengg unakan Assemblr Edu mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi ibadah qurban. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa visualisasi materi melalui objek tiga dimensi, gambar, dan video yang terintegrasi dalam media mampu membantu peserta didik memahami konsep serta tata cara pelaksanaan ibadah qurban secara lebih konkret dan interaktif.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan media *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* menggunakan Assemblr Edu pada materi ibadah qurban untuk peserta didik kelas IX SMP melalui model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation*. Hasil penilaian oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh kategori sangat layak dengan persentase berturut-turut sebesar 95%, 90,59%, dan 93,33%, serta didukung oleh respons peserta didik sebesar 85,67% dengan kategori sangat baik. Selain itu, hasil uji keefektifan menunjukkan nilai *N-Gain* sebesar 0,59 dengan kategori sedang dan *N-Gain Score* sebesar 64,36% yang berada pada kategori cukup efektif. Dengan demikian, media *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* menggunakan Assemblr Edu layak dan cukup efektif digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada materi ibadah qurban.

CC BY NC SA

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, SMP Negeri 1 Banyuanyar Kabupaten Probolinggo, Dosen Pembimbing, validator ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran, guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, serta seluruh peserta didik yang telah berpartisipasi dan memberikan dukungan selama pelaksanaan penelitian ini sehingga penelitian dapat diselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAK A

Akbar, R. (2022). *Flas Card Sebagai Media Pembelajaran dan Penelitian*. Sukabumi: CV. Haura Utama.

Fadilla, N. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Zatase (Zathura Berbasis Assemblr Edu) Pada Mata Pelajaran Ipas Kelas VI Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember* (Skripsi). Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember, Jember.

Fitriane, A. N . A. (2024). *Pengembangan Multimedia Assembler Edu Berbasis Augmanted Reality Pada Materi Siklus Air Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam san Sosial Di madrasah Ibtidaiyah Negeri 03 Jember* (Skripsi). Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember.

Mahmud. (2026, Februari 5). *Diwawancarai Oleh Penulis*. SMPN 1 Banyuanyar.

Mukaromah, D. S. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Augmented Reality Menggunakan Assemblr Edu Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis Pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung Kelas IX* (Skripsi). UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.

Oktarina, S. (2022). *Pengembangan Model Pembelajaran dalam Research and Development (R N D).* Palembang: Bening media Publishing.

Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Gunung Sari: Badan Penerbit UNM.

Patmawati, A. N., Mutmainnah, I. R., Selina, S. A., Rahayu, S., Amalia, R., Azizurahman, … Jamil, S. (2026). Media Pembelajaran PAI Di Era Digital. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *11*(01), 172–186. https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.40408

Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah. , § Lampiran 1 (2024).

Rusdiana, A., Sa'diyah, R., Lala, S. G. U., Setyowati, R., Inayah, Haris, A., … Supariatin, E. (2025). *Solusi Sistem Pembelajaran Di SD/MI Menyongsong Indonesia Emas 2045*. Tulungagung: Akademia Pustaka.

Sari, I. P. (2025). *Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Kelas III MI Al-Huda Tumpang Blitar* (Skripsi). Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Slamet, F. A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (RnD)*. Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.

Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta. Supriadi,

G. (2021). *Statistik Penelitian pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.

Syafitri, R. Z., Indriany, H., & Zaman, N. (2025). Dinamika penggunaan media buku, Audiovisual, dan ICT dalam pembelajaran PAI. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, *2*(2). https://doi.org/10.64677/ppai.v2i2.225

Udhuiyah, R. (2025). *Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Materi Lambang Negara Burung Garuda Pancasila Di Kelas 2 MI KH Hasyim Asyari Kota Malang* (Skripsi). Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Wartoyo, B. P., Agung, M., & Maulana Arifin, A. (2023). *Mudah Membuat Augmented Reality*. Mojokerto: PT INTENSE Mojokerto Bintang Sembilan.

CC BY NC SA