TARBAWY
Indonesian Journal of Islamic Education
Vol. 10 No. 2 November 2023 (pp. 1- 20) DOI: 10.17509/t.v10i2.
ISSN : 2580-6181 (Print), 2599-2481 (Online)
Available online at: https://ejournal.upi.edu/index.php/tarbawy/index

EDUKASI RELIGI MELALUI MEDIA KARTU TRUTH OR DARE BERBASIS AUGMENTED REALITY DALAM TRANSFORMASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Author (s):
Risris Hari Nugraha, Dhitkya Pradana, Nursani Awal Artha Nugraha, Lailatus Sa'adah, Shalsavina Aprilianny
Universitas Pendidikan Indonesia

Corresponding Author:
Risris Hari Nugraha, email: risrisharinugraha@upi.edu

Abstract (Garamond 10, Bold, align left)

Until now, the use of Educational Game Tools (APE) in service activities in the field of education, especially Islamic Religious Education (PAI) in high school is still minimally optimized. In fact, experts consider the use of media to be crucial in encouraging students' interest and motivation to learn. However, in fact, several studies view that PAI learning in high school is often considered by students to be boring, which results in their low interest in learning. Therefore, this service is the right solution with the aim of innovating learning media so as to increase students' interest and motivation to learn. This service takes an offline method that directly involves partners by going through four crucial stages which include; preparation, pre-activity, implementation, as well as evaluation and follow-up stages are summarized in the report. After implementation, this service succeeded in: (1) developing Truth or Dare Card learning media based on Augmented Reality (AR), (2) this media succeeded in creating attractive and enjoyable learning, (3) effectively increasing understanding, interest and learning motivation in learning PAI is no longer monotonous and boring, and the students have religious character motifs. It has been agreed that the sustainability of this program will be integrated into PAI intracurricular learning, with training for teachers regarding creating learning media that can be adapted to the material. Follow-up includes monthly monitoring of partners to ensure the program continues to run, as well as developing programs for other educational institutions as a supplement to learning media.

Keywords: Learning Innovation, Educational Game Tools, Augmented Reality, Islamic Religious Education

Abstrak

Sampai saat ini, pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam kegiatan pengabdian di bidang pendidikan, khususnya Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMA masih minim dioptimalkan. Padahal, para ahli menilai pemanfaatan media menjadi krusial dalam mendorong minat dan motivasi belajar siswa. Namun, faktanya beberapa kajian memandang pembelajaran PAI di SMA kerap dinilai siswa menjenuhkan sehingga berdampak pada minat dalam belajar mereka yang rendah. Oleh karena itu, pengabdian ini menjadi solusi yang tepat dengan tujuan melakukan inovasi media pembelajaran sehingga mendongkrak minat dan motivasi belajar siswa. Pengabdian ini mengambil metode luring yang langsung melibatkan mitra dengan menempuh empat tahap krusial yang mencakup; tahap persiapan, pra-kegiatan, implementasi, serta evaluasi dan tindak lanjut yang terangkum dalam laporan. Setelah implementasi,

Article history:

Received 00 Jan 20xx
Revised 00 Jan 20xx
Accepted 00 Jan 20xx
Available online 00 Jan 2xx

pengabdian ini berhasil: (1) mengembangkan media pembelajaran Kartu Truth or Dare berbasis Augmented Reality (AR), (2) media tersebut berhasil menciptakan pembelajaran yang atraktif dan menyenangkan, (3) efektif meningkatkan pemahaman, minat dan motivasi belajar pada pembelajaran PAI sehingga tidak lagi monoton dan membosankan, serta motif berkarakter religius siswa. Keberlanjutan program ini telah disepakati untuk diintegrasikan dalam pembelajaran intrakulikler PAI, dengan pelatihan bagi guru mengenai pembuatan media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan materi. Tindak lanjut meliputi monitoring bulanan kepada mitra untuk memastikan program terus berjalan, serta pengembangan program lembaga pendidikan lain sebagai suplemen media pembelajaran.

Katakunci:
Inovasi Pembelajaran, Alat Permainan Edukatif, Augmented Reality, Pendidikan Agama Islam

Copyright: © 2023. The Authors (Corresponding author). Licensee: TARBAWY. This work is licensed under the Creative Commons Attribution Noncommercial ShareAlike 4.0 License

Introduction (Garamond 12, Bold, left alignment)

PENDAHULUAN

LATAR BELAKANG

Penyimpangan perilaku dan karakter siswa khususnya di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) menjadi salah satu isu yang mendapat perhatian serius dalam dunia Pendidikan. Maraknya pemberitaan negatif usia remaja ini membuat kekhawatiran berbagai kalangan, tak terkecuali para pendidik. Kehadiran perkembangan teknologi dalam bentuk media sosial dan digital yang tidak terkontrol penggunaannya di kalangan usia remaja dalam beberapa hal telah memberi dampak dan pengaruh negatif (Ahmad, 2020). Usia remaja berada dalam fase perkembangan yang rentan terhadap berbagai bentuk penyimpangan perilaku, seperti rendahnya saling menghormati, menghargai, sikap tanggung jawab dan kepedulian terhadap lingkungan sosialnya (Wiarto, 2022). Keadaan ini akan lebih diperparah dengan kurangnya pemahaman siswa tentang nilai-nilai moral dan keagamaan. Akan tetapi nilai-nilai moral dan agama dapat diajarkan melalui pendidikan (Firmansyah, Pendidikan Agama Islam dan Pembangunan Karakter Siswa, 2023).

Dalam prosesnya, salah satu pendidikan yang fokus pada pemahaman dan pengembangan karakter yaitu melalui mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). PAI memiliki peranan strategis dalam mengatasi tantangan ini. Dalam PAI diajarkan mengenai pemahaman dan wawasan berkaitan dengan spiritual dan moral yang akan menjadi pondasi dalam pembentukan keteladanan dan karakter baik (Prasetiya, 2021). Namun dalam praktiknya, pembelajaran PAI sering kali dianggap monoton, kaku, membosankan, dan kurang relevan dengan kemajuan zaman dunia remaja saat ini (Firmansyah, Pendidikan Agama Islam: pengertian, tujuan, dasar, dan fungsi, 2019). Siswa cenderung cepat merasa bosan dan kehilangan motivasi mengikuti pembelajaran yang berakibat hilangnya antusias belajar siswa yang pada akhirnya siswa merasa lemas, letih, lesu dan hasil belajar siswa tidak optimal (Suryani, 2023).

Oleh karenanya, untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan langkah dan upaya serta pendekatan yang lebih inovatif untuk mengarahkan siswa agar dapat kembali memiliki motivasi dan minat mempelajari PAI, salah satunya adalah dengan memanfaatkan teknologi. Perkembangan teknologi nyatanya belum bisa dioptimalkan dalam dunia pendidikan, kemudahan dalam mengakses internet yang seharusnya dapat menunjang proses belajar mengajar ternyata berpotensi disalahgunakan sehingga menjadi hambatan dalam beradaptasi dengan kegiatan belajar

Waktu dan Lokasi Penelitian

Pelaksanaan program dilaksanakan luring secara penuh di SMA Pasundan 3 Bandung dan melibatkan mitra dalam perencanaan dan persiapan, pelaksanaan (Implementasi), monitoring hingga evaluasi. Secara garis besar, program ini dilaksanakan selama empat bulan diawali dengan tahap perencanaan dan persiapan, tim berdiskusi dan berkoordinasi dengan mitra guna mengetahui konsep dan strategi yang tepat dalam melaksanakan program sehingga tujuan program dapat tercapai. Penyesuaian konsep dan strategi bersama mitra penting dilakukan, karenanya tim berdiskusi dengan dosen pendamping yang telah dikoordinasikan dengan mitra terkait konsep dan strategi yang akan dilaksakan selama proses pengabdian. Hal ini dilakukan guna menyesuaikan pelaksanaan program dengan kegiatan belajar mengajar sehingga pelaksanaan program tidak mengganggu proses pembelajaran siswa di sekolah. Tahap ini meliputi: (1)

koordinasi antara mitra, tim dan dosen pendamping yang menghasilkan strategi, konsep hingga waktu pelaksanaan; (2) Menentukan konsep pretes & Post-test untuk mengukur perkembangan siswa; (3) Konsep dan konten media kartu truth or Dare; (4) Rancangan Augmented Reality dan Integrasi kartu Truth or Dare dengan Augmented Reality.

Alat dan Bahan

Alat yang digunakan dalam pengabdian ini meliputi kartu *Truth or Dare* berbasis *Augmented Reality*, Laptop dan ponsel pintar. Bahan yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran meliputi kertas *art carton*, tinta printer.

Metode Pelaksanaan

Program GENI dengan media permainan kartu Truth or Dare berbasis Augmented Reality menggunakan metode Tajribi. Metode Tajribi merupakan sebuah 4ersama mempraktekkan ilmu pengetahuan secara berulang-ulang yang diharapkan akan menjadi suatu kebiasaan/habbits (Syahidin, 2019). Pengabdian ini berfokus kepada siswa SMA Pasundan 3 Bandung. Berdasarkan hasil diskusi kami 4ersama pihak sekolah dengan memperhatikan kebutuhan sekolah atas permasalahan minat motivasi keagamaan yang cenderung rendah, maka sasaran program akan difokuskan kepada minimal 40 siswa di SMA Pasundan 3 Bandung di antaranya adalah (1) siswa memiliki motivasi dan minat belajar agama yang rendah; (2) siswa membutuhkan kegiatan aktif dan kreatif yang menumbuhkan role model yang baik untuk menginspirasi kalangan teman sebayanya

Methods (Garamond 12, Bold, left alignment)
Metode pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan dengan berbagai rangkaian kegiatan yang berfokus kepada inovasi media pembelajaran untuk mendorong minat dan motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran PAI dengan media permainan kartu *Truth or Dare* berbasis *Augmented Reality*. Program GENI dilaksanakan di SMA Pasundan 3 Bandung dengan didasari keinginan mitra kepada tim untuk melaksanakan pengabdian guna membantu permasalahan yang membutuhkan pembelajaran edukatif dan kreatif dalam mata pelajaran PAI guna meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran PAI. Program Geni berfokus kepada 40 siswa-siswi hasil rekomendasi Guru PAI bersama pihak sekolah yang didiskusikan bersama tim dengan kurun waktu pelaksanaan program selama empat bulan di lokasi mitra.

Waktu dan Lokasi Penelitian

Pelaksanaan program dilaksanakan luring secara penuh di SMA Pasundan 3 Bandung dan melibatkan mitra dalam perencanaan dan persiapan, pelaksanaan (Implementasi), monitoring hingga evaluasi. Secara garis besar, program ini dilaksanakan selama empat bulan diawali dengan tahap perencanaan dan persiapan, tim berdiskusi dan berkoordinasi dengan mitra guna mengetahui konsep dan strategi yang tepat dalam melaksanakan program sehingga tujuan program dapat tercapai. Penyesuaian konsep dan strategi bersama mitra penting dilakukan, karenanya tim berdiskusi dengan dosen pendamping yang telah dikoordinasikan dengan mitra terkait konsep dan strategi yang akan dilaksakan selama proses pengabdian. Hal ini dilakukan guna menyesuaikan pelaksanaan program dengan kegiatan belajar mengajar sehingga pelaksanaan program tidak mengganggu proses pembelajaran siswa di sekolah. Tahap ini meliputi: (1)

koordinasi antara mitra, tim dan dosen pendamping yang menghasilkan strategi, konsep hingga waktu pelaksanaan; (2) Menentukan konsep pretes & Post-test untuk mengukur perkembangan siswa; (3) Konsep dan konten media kartu truth or Dare; (4) Rancangan Augmented Reality dan Integrasi kartu Truth or Dare dengan Augmented Reality.

Alat dan Bahan

Alat yang digunakan dalam pengabdian ini meliputi kartu *Truth or Dare* berbasis *Augmented Reality*, Laptop dan ponsel pintar. Bahan yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran meliputi kertas *art carton*, tinta printer.

Metode Pelaksanaan

Program GENI dengan media permainan kartu Truth or Dare berbasis Augmented Reality menggunakan metode Tajribi. Metode Tajribi merupakan sebuah latihan mempraktekkan ilmu pengetahuan secara berulang-ulang yang diharapkan akan menjadi suatu kebiasaan/habbits (Syahidin, 2019). Pengabdian ini berfokus kepada siswa SMA Pasundan 3 Bandung. Berdasarkan hasil diskusi kami bersama pihak sekolah dengan memperhatikan kebutuhan sekolah atas permasalahan minat motivasi keagamaan yang cenderung rendah, maka sasaran program akan difokuskan kepada minimal 40 siswa di SMA Pasundan 3 Bandung di antaranya adalah (1) siswa memiliki motivasi dan minat belajar agama yang rendah; (2) siswa membutuhkan kegiatan aktif dan kreatif yang menumbuhkan role model yang baik untuk menginspirasi kalangan teman sebayanya.

Tabel 1. Implementasi Program

Persiapan Program	Deskripsi	Kegiatan ini merupakan kegiatan untuk mempersiapkan alat, bahan, media pembelajaran kartu TOD berbasis AR, dan buku pedoman mitra.
	Tujuan	Seluruh alat, bahan, dan media yang menunjang telah tersedia ketika program dilaksanakan agar program dapat terlaksana dengan baik.
Pra-Kegiatan	Deskripsi	Kegiatan ini merupakan pengenalan program kepada pihak sekolah dan siswa SMA Pasundan 3 Bandung serta pengenalan terkait kondisi siswa SMA Pasundan 3 Bandung dengan metode Myers-Briggs Type Indicator (MBTI) yang dapat mengukur ciri-ciri emosi, motivasi antar pribadi, dan sikap seseorang.
	Sub Program	sosialisasi program; dan (2) *pre-test.*
	Tujuan	Menghasilkan program yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan mengenalkan siswa mengenai rangkaian Generasi Inovatif.
	Luaran	(1) pihak sekolah dan siswa SMA Pasundan 3 Bandung mengetahui program Generasi Inovatif beserta rangkaian kegiatannya; dan (2) mengetahui tingkatan karakter religius

		yang terdapat pada diri siswa.
	Indikator Keberhasilan	(1) 80% siswa mengetahui rangkaian program Generasi Inovatif dengan baik dan benar; dan 80% siswa mengisi lembar *pre-test.*
Implementasi Program	Deskripsi	Kegiatan ini merupakan kegiatan penerapan Metode Tajribi melalui media Generasi Inovatif, yakni penggabungan antara Kartu TOD dengan teknologi Augmented Reality (AR).
	Sub Program	(1) pematerian; (2) penggunaan Generasi Inovatif; (3) pembentukan Duta Inovatif; dan (4) penutupan program.
	Tujuan	Mengubah kebiasaan buruk siswa dengan kebiasaan baru yang positif dengan melakukan permainan TOD Kartu Inovasi Pembelajaran Religi yang menggunakan teknologi AR disertai Metode Tajribi yang dapat meningkatkan pemahaman religius siswa.
	Luaran	(1) siswa dapat mengubah kebiasaan buruknya menjadi kebiasaan baik; (2) siswa dapat menggunakan TOD Kartu Inovasi Pembelajaran Religi berbasis teknologi AR dengan Metode *Tajribi* dengan benar; dan (3) pembentukan Duta Inspiratif sebagai role model bagi teman yang lainnya.
	Indikator Keberhasilan	Terjadinya perubahan *habit* (kebiasaan) buruk kepada kebiasaan baik yang dapat meningkatkan karakter religius siswa.
Evaluasi dan Laporan	Deskripsi	Kegiatan ini merupakan kegiatan pelaporan terkait hasil kinerja penerapan Metode Tajribi di Sekolah serta evaluasi
	Tujuan	Mengetahui tingkat efektivitas program yang dilaksanakan terhadap pengembangan karakter dan kebiasaan siswa.
	Luaran	(1) Hasil evaluasi (2) dokumentasi dan publikasi kegiatan.
	Indikator Keberhasilan	Terlaksananya seluruh luaran.

Setiap program pasti memiliki kendala pada saat pelaksanaannya termasuk program yang dilaksanakan oleh tim. Oleh karena itu, tim, dosen pendamping bersama mitra melaksanakan tahap monitoring dan evaluasi yang kemudian didapatkan bahwa pada saat pelaksanaan program, terdapat siswa yang terkendala pada koneksi internet yang lambat. Hal ini menjadi masukan untuk tim dan pihak mitra dalam penyediaan koneksi internet, sehingga hal-hal seperti ini dapat di minimalisir. Setelah monitoring dan evaluasi dilaksanakan, kegiatan selanjutnya ialah melakukan evaluasi terhadap keberlanjutan program yang telah dilaksanakan oleh mitra, yaitu membahas perubahan yang terjadi pasca keberlanjutan program. Melalui evaluasi ini pula, tim dapat

mengetahui kebermanfaatan yang dirasakan oleh mitra.

Results and Discussion
Results (can be in form of subheading)

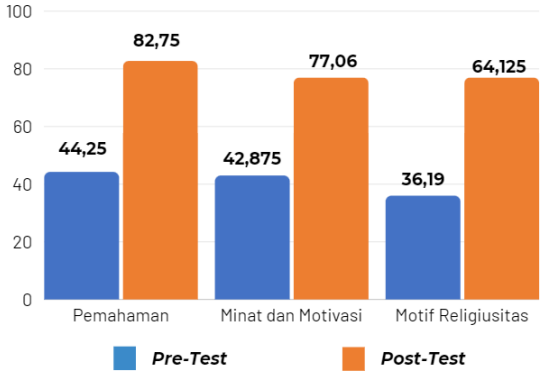
Pengabdian ini dilakukan untuk memenuhi kebutuhan mitra dalam meningkatkan minat motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran PAI. Dalam menjalankan kegiatan keagamaan di lingkungan sekolah, mitra merasakan belum adanya pembaharuan dalam pelaksanaan yang dilakukan, maka tak heran karena hal tersebut mempengaruhi respon dan antusiasme siswa dalam menyambut kegiatan bersifat keagamaan yang telah ada. Program Generasi Inovatif hadir sebagai salah satu upaya mengatasi hal tersebut dengan mengedepankan pembaharuan yang solutif dan inovatif. Realisasi pengabdian PKM-PM dilaksanakan selama empat bulan bersama-sama antara tim, mitra, dan sasaran dalam kondisi luring secara penuh. Adapun susunan jadwal dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Susunan Jadwal Pengabdian pada Masyarakat

No	Tahap Program	Isi Kegiatan	Waktu Pelaksanaan
1	Persiapan Program	Kunjungan kembali kepada mitra serta perencanaan sarana dan prasarana yang mendukung kegiatan program.program.	22 April - 17 Mei 2024
2	Pra-Kegiatan	Penyesuaian jadwal, simulasi program, sosialisasi program dan *pretest*.	6 Mei - 18 Mei 2024
3	Imentasi Program (Geni Journey Expedition) Imementasi Program (Geni Journey Expedition)	Pelaksanaan kegiatan kami beri nama Geni Journey Expedition, meliputi pelatihan AR, pematerian, pengaplikasian kartu Geni, Post- Test, hingga penutupan program pengaplikasian kartu Geni, Post- Test, hingga	penutupan program20 Mei - 21 Juni 2024

4	Evaluasi dan Laporan	Monitoring dan evaluasi untuk memastikan seluruh kegiatan sesuai dengan harapan serta pelaporan program yang dicatat dalam bentuk laporan kemajuan dan laporan akhir.	2 Juni - 9 Agustus 2024

Pasca dilaksanakannya program pengabdian ini, terlihat peningkatan yang signifikan dari ketiga aspek di antaranya pemahaman siswa terhadap mata pelajaran PAI, minat dan motivasi siswa terhadap mata pelajaran PAI, serta motif siswa berkarakter religius. Hal ini ditujukan dengan pengukuran yang kami lakukan menggunakan one group pre-test and post- test design dengan kenaikan sebagaimana yang tertera pada gambar berikut:



Gambar 1. Hasil *Pre-test* & *Post-Test*

Gambar tersebut menunjukkan bahwa di tingkat pemahaman terjadi kenaikan nilai sebesar 87%, untuk tingkat motivasi dan minat siswa terjadi kenaikan sebesar 79,74%, dan tingkat motif berkarakter religius siswa mengalami kenaikan sebesar 77,17%. Hal ini menunjukan adanya perubahan yang dialami antara sebelum dan sesudah pelaksanaan program Geni.
Program Geni menghasilkan perubahan yang baik dan signifikan terhadap kegiatan keagamaan yang dikemas dalam bentuk permainan edukasi religi yang interaktif menghasilkan kebermanfaatan dan beberapa capaian dalam berbagai aspek diantaranya:

1. Bagi siswa: efektif meningkatkan pemahaman, minat dan motivasi belajar pada pembelajaran PAI sehingga tidak lagi monoton dan membosankan, serta motif berkarakter religius siswa. Di samping itu, program ini dapat membantu mengurangi dampak negatif dari penggunaan *smartphone* juga membantu meningkatkan keterampilan sosial dan keterampilan digital siswa.
2. Bagi mitra: mendorong kemajuan sekolah dalam merealisasikan visi dan misi mitra, salah satunya yaitu inovatif dan agamis dengan mengembangkan media pembelajaran Kartu Truth or Dare berbasis Augmented Reality (AR), serta media tersebut berhasil menciptakan pembelajaran yang atraktif dan menyenangkan.
3. Bagi masyarakat: dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia seperti generasi muda yang lebih berkarakter religius dan para pengajar yang lebih inovatif;
4. Bagi pemerintah: program ini dapat mendukung SDGs poin keempat mengenai pendidikan bermutu dan dapat dijadikan *Policy Brief* yang membahas terkait inovasi dalam metode pembelajaran dan direkomendasikan kepada Dinas Pendidikan Kota Bandung.

Setelah adanya kegiatan ini, mitra mengungkapkan perbandingan antara keadaan sebelum dan

sesudah adanya program GENI ini, berikut tim rangkum dalam tabel yang menunjukkan dengan adanya program Generasi Inovatif, kondisi siswa dan guru di SMA Pasundan 3 Bandung menjadi lebih baik karena memiliki pembaharuan kegiatan keagamaan atau media pembelajaran religi yang inovatif dan interaktif.

Tabel 3**.** Perbandingan Sebelum dan Sesudah Implementasi Program

Mitra	**Sebelum (*Before*)**	**Sesudah (*After*)**
Siswa	1. Minimnya pemahaman siswa terhadap mata pelajaran PAI. 2. Kurangnya minat dan motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran PAI. 3. Rendahnya motivasi siswa dalam melakukan hal yang sesuai dengan karakter religius.	1. Meningkatnya pemahaman siswa terhadap mata pelajaran PAI. 2. Minat dan motivasi belajar mata pelajaran PAI meningkat. 3. Meningkatnya motivasi karakter religiusitas siswa, salah satu contohnya yaitu siswa termotivasi untuk senantiasa melakukan shalat dzuhur berjama'ah di masjid sekolah.
Guru (PAI)	1. Media pembelajaran monoton. 2. Kurangnya minat dan motivasi siswa terhadap kegiatan keagamaan yang diadakan sekolah. 3. Siswa kurang fokus saat pembelajaran.	1. Bertambahnya media pembelajaran yang menarik. 2. Meningkatnya minat dan motivasi siswa untuk mengikuti kegiatan keagamaan sekolah. 3. Siswa lebih antusias dan memperhatikan Guru saat pembelajaran.

Pengabdian ini memiliki potensi keberlanjutan yang luas, karena tim telah memberikan pelatihan *Augmented Reality* kepada guru PAI sehingga program dapat terus dikembangkan oleh guru meski tanpa adanya tim, pemberian buku pedoman pelaksanaan program kepada mitra juga merupakan sebuah langkah untuk memastikan program ini dapat terus berlanjut. Sehingga program Generasi Inovatif ini dapat terus berkelanjutan dan memiliki potensi keberlanjutan yang sangat tinggi. Antara lain:

a. Mendukung upaya pemerintah dalam tujuan *SDGs* poin keempat mengenai pendidikan bermutu.

b. Kartu *Truth or Dare* berbasis *Augmented Reality* memperoleh hak cipta sebagai alat peraga pembelajaran.

c. Mitra dapat menjadi sekolah percontohan karena dapat menjadi inspirasi kepribadian religius dikalangan siswa lainnya, dan memiliki pembelajaran pendidikan agama Islam yang inovatif.

d. Setelah berhasilnya program ini di SMA Pasundan 3 Bandung, dalam jangka panjang program ini dapat disosialisasikan kepada sekolah-sekolah lain yang memiliki permasalahan yang sama, sehingga pencapaian program GENI dapat lebih meluas.
e. Kartu *Truth or Dare* memiliki nilai peluang ekonomis karena kartu dapat diperjualbelikan.
f. Konten kartu dapat terus dikembangkan sesuai dengan pembelajaran di sekolah Untuk memastikan keberlanjutan program, kami senantiasa mengunjungi mitra untuk melakukan monitoring dan evaluasi program di setiap bulannya sehingga dapat dipastikan bahwa program terus berjalan meski tanpa pendamping.

Conclusion

Pendidikan merupakan hal penting dalam kehidupan manusia untuk membentuk masyarakat yang lebih cerdas, bangsa yang bermartabat, dan menciptakan generasi yang unggul. Pendidikan tidak hanya berfokus pada ilmu pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan diri, sikap, dan perilaku baik, yang memungkinkan individu menjalani hidup dengan kecerdasan dan karakter dari pengalaman belajar. Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan salah satu mata pelajaran yang menekankan pemahaman dan pengembangan karakter sehingga berperan penting dalam menghadapi tantangan ini. PAI mengajarkan wawasan spiritual dan moral sebagai dasar pembentukan karakter baik. Namun, praktik pembelajaran PAI sering dianggap monoton, kaku, dan kurang relevan dengan perkembangan zaman remaja saat ini (Firmansyah, 2019). Oleh karena itu, inovasi dalam media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa.

Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan salah satu inovasi dalam proses pengajaran. Namun, sampai saat ini pemanfaatan APE dalam kegiatan pengabdian di bidang pendidikan, khususnya Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMA masih minim dioptimalkan. Padahal, para ahli menilai pemanfaatan media menjadi krusial dalam mendorong minat dan motivasi belajar siswa. Namun, faktanya beberapa kajian memandang pembelajaran PAI di SMA kerap dinilai siswa menjenuhkan sehingga berdampak pada minat dalam belajar mereka yang rendah. Oleh karena itu, pengabdian ini menjadi solusi yang tepat dengan tujuan melakukan inovasi media pembelajaran sehingga mendongkrak minat dan motivasi belajar siswa.

Pengabdian ini dilakukan secara luring yang langsung melibatkan mitra disetiap tahapan yang ditempuh empat tahap krusial yang mencakup; tahap persiapan, pra-kegiatan, implementasi, serta evaluasi dan tindak lanjut yang terangkum dalam laporan. Setelah pelaksanaan program, pengabdian ini menghasilkan: (1) mengembangkan media pembelajaran Kartu Truth or Dare berbasis *Augmented Reality* (AR), (2) media tersebut berhasil menciptakan pembelajaran yang atraktif dan menyenangkan, (3) efektif meningkatkan pemahaman, minat dan motivasi belajar pada pembelajaran PAI sehingga tidak lagi monoton dan membosankan, serta motif berkarakter religius siswa. Keberlanjutan program ini telah disepakati untuk diintegrasikan dalam pembelajaran intrakulikler PAI, dengan pelatihan bagi guru mengenai pembuatan media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan materi. Tindak lanjut kegiatan ini meliputi monitoring bulanan kepada pihak mitra untuk memastikan program terus berjalan, serta melakukan pengembangan program ke lembaga pendidikan lainnya sebagai suplemen media pembelajaran yang solutif dan inovatif.

Daftar Pustaka

Ahmad, A & Nurhidaya, N 2020, 'Media sosial dan tantangan masa depan generasi milenial', Avant Garde, vol. 8, no. 2, hh. 134-148.

Budiningsih, CA 2017, 'Karakteristik Siswa sebagai Pijakan dalam Penelitian dan Metode Pembelajaran', Jurnal Cakrawala Pendidikan, vol. 1, no. 1, hh. 160- 173, https://doi.org/10.21831/cp.v1i1.4198.

Dony, N, Mashuri, MT, & Nuriah, N 2019, 'Perbandingan Media Kartu Pintar dan Truth and Dare terhadap Hasil Belajar Materi Larutan Penyangga di SMAN 1 Alalak', PSEJ (Pancasakti Science Education Journal), vol. 4, no. (2), hh. 115–120, https://doi.org/10.24905/psej.v4i2.10.

Fanny, CDA & Sakti, NC 2021, 'Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Truth and Dare untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, vol. 9, no. 2, hh. 353–355, https://doi.org/10.33603/ejpe.v9i2.5074.

Firmansyah, MI 2019, 'Pendidikan Agama Islam: pengertian, tujuan, dasar, dan fungsi', Taklim: Jurnal Pendidikan Agama Islam, vol. 17, no. 2, hh. 79-90.

Firmansyah, MI, dkk. 2023, 'Pendidikan Agama Islam dan Pembangunan Karakter Siswa Sekolah Dasar: Studi Eksplorasi', EDUKASI: Jurnal Penelitian Pendidikan Agama dan Keagamaan, vol. 21, no. 1, hh. 46-58.

Hayati, Z 2019, 'Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Dari Botol Plastik Dan Koran Bekas Untuk Meningkatkan Kreatifitas Aud', AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak, vo. 5, no. 1, hh. 56-79.

Maryani, N, Fauzi, A, & Saefurrohman, A 2022, 'Pengembangan Strategi Pembelajaran Every One Is A Teacher Here Dengan Media Vlog Pada Pembelajaran Pai (Studi Di Sma Dan
Smk Malnu Pusat Menes)', Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora, vol. 1, no. 8, hh. 1515 1524.

Mukhyar 2023, 'Pendidikan berbudaya perspektif pemikiran Max Weber', EDUSIANA Jurnal Ilmu Pendidikan, vol. 1, no. 1, hh. 1-20.

Prasetiya, B & Cholily, YM 2021, Metode Pendidikan karakter Religius paling efektif di sekolah. Academia Publication.

Purnama, F, Sunardi & Suryani, N 2015, 'Pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) Bahasa Indonesia Berbasis Multimedia Interaktif', Teknodika, vol. 13, no. 2, hh. 29 36.

Putri, ADS & Kustini, I 2018, 'Penerapan Media Pembelajaran Video Tutorial Total Station Pada Mata Kuliah Pengukuran Sipat Datar Dan Praktikum Pada Mahasiswa Pendidikan Teknik Bangunan Universitas Negeri Surabaya', Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan, vol. 1, no. 2, hh. 4-10.

Renatha, GTB & Rosdiana, L 2020, 'Validitas Permainan Kartu Truth and Dare Materi Pencemaran Lingkungan untuk Siswa SMP Kelas VII', Pensa E- Jurnal : Pendidikan Sains, vol. 8 no. (2), https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa/article/view/38362.

Sanusi, A 2018, Sistem Nilai: Alternatif Wajah-Wajah Pendidikan, Edisi ke-1, Nuansa Cendekia, Kota Bandung.

Sulastri, YL, Rahma, A, & Hakim, LL 2017, 'IbM Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) Ramah Anak Bagi Guru Paud di Kota Bandung', Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat,

vol. 7, no. 2, hh. 84-91, https://doi.org/10.30999/jpkm.v7i2.177.

Suryani, I 2023, 'Pengaruh Kompetensi Kepribadian Guru Dan Metode Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Pai Siswadi Sma Syekh Yusuf Tangerang', Jurnal Tsiqoh:

Pendidikan Agama Islam, vol. 3, no. 2, hh. 608-622.

Suwardani, NP 2020, "Quo Vadis" Pendidikan Karakter: dalam Merajut Harapan Bangsa yang Bermartabat, Edisi ke-1, UNHI Press, Denpasar.

Syahidin 2019, Aplikasi Metode Pendidikan Qurani Dalam Pembelajaran Agama Islam Di Sekolah, Upi Press, Kota Bandung.

Tarigan, D & Saskia, E 2019, 'Pengaruh Media Permainan Truth or Dare (TOD) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Kelas V SDN 107399 Bandar Khalipah', Seminar Nasional Pendidikan Dasar Universitas Negeri Medan, 84–95.

Vijayta, ES & Isnawati, 2022, 'Profil dan Validitas Media Permainan Truth or Dare Berbasis TGT untuk Melatih Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Sistem Sirkulasi Kelas XI', Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi, vol. 11, no. 1, hh. 68-76.

Wahyudi, UMW, Wibawanto, H, & Hardyanto, W 2017, 'Pengembangan Media Edukatif Berbasis Augmented Reality Untuk Desain Interior Dan Eksterior', Innovative Journal Of Curriculum And Educational Technology, vol. 6, no. 2, hh. 98-107, Https://Doi.Org/10.15294/Ijcet.V6i2.19337.

Wiarto, G 2022, Memahami Pribadi Remaja, GUEPEDIA, Bogor.