

PERSETUJUAN

Lamp. : 5 (lima) Eks
Hal : Naskah Skripsi

Yth.
Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri
Di Jalan Ahmad Yani No 10. Jamban. Bojonegoro.

Assalamualaikum wr. wb.

Setelah diadakan pemeriksaan, pembimbingan, penelitian, dan perbaikan, maka kami berpendapat bahwa naskah skripsi saudara:

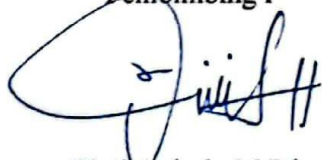
Nama : HIMATUL KHOIRIYAH
NIM : 20015209
Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Fakultas : TARBIYAH
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF FIKIH MATERI ZAKAT MAL FASE-E
MENGUNAKAN APLIKASI ASSEMBLR EDU
BERBASIS *AUGMENTED REALITY* (AR) DI
MADRASAH ALIYAH NEGERI 5 BOJONEGORO.

Telah memenuhi syarat untuk diuji di depan sidang munaqasah skripsi.

Wassalamualaikum wr. wb

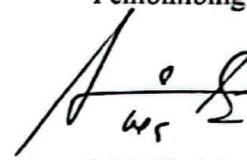
Bojonegoro, 5 Juni 2024

Pembimbing I



Giati Anisah, M.Pd.
NIDN: 2104079104

Pembimbing II



Dr. Agus Moh Sholahuddin, M.Pd.
NIDN: 0710089104

Ketua Program Studi
Pendidikan Agama Islam



Mu'udin Aziz, S.Pd.I., M.Ag
NIDN: 071128602

FT UNUGIRI

PENGESAHAN

Setelah dipertahankan didepan Dewan Penguji Skripsi, maka skripsi dari:

Nama : HIMATUL KHOIRIYAH
NIM : 20015209
Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Fakultas : TARBIYAH
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF FIKIH MATERI ZAKAT MAL FASE-E
MENGUNAKAN APLIKASI ASSEMBLR EDU
BERBASIS *AUGMENTED REALITY* (AR) DI
MADRASAH ALIYAH NEGERI 5 BOJONEGORO.

Dapat disetujui untuk memenuhi sebagian syarat guna memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam pada Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri pada

Hari, tanggal : Jum'at, 14 Juni 2024
Tempat : Kampus Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri

Dewan Penguji:

Tanda Tangan

1. Ketua : K.M.Jauharul Ma'arif, M.Pd.I
2. Sekretaris : Ahmad Muthi'uddin, M.Pd
3. Penguji I : Giati Anisah, M.Pd
4. Penguji II : Dr. Agus Moh Sholahuddin, M.Pd

(*Mj*)
(*Am*)
(*Giati*)
(*Agus*)

Bojonegoro, 14 Juni 2024

Mengesahkan
Dekan Fakultas Tarbiyah
Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri



(*Dr. H. Ahmad Manshur, M.A*)
NIDN: 2122037701

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : HIMATUL KHOIRIYAH

NIM : 20015209

Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Fakultas : TARBIYAH

Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
FIKIH MATERI ZAKAT MAL FASE-E MENGGUNAKAN
APLIKASI ASSEMBLR EDU BERBASIS *AUGMENTED*
REALITY (AR) DI MADRASAH ALIYAH NEGERI 5
BOJONEGORO

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Bojonegoro, 11 Mei 2024



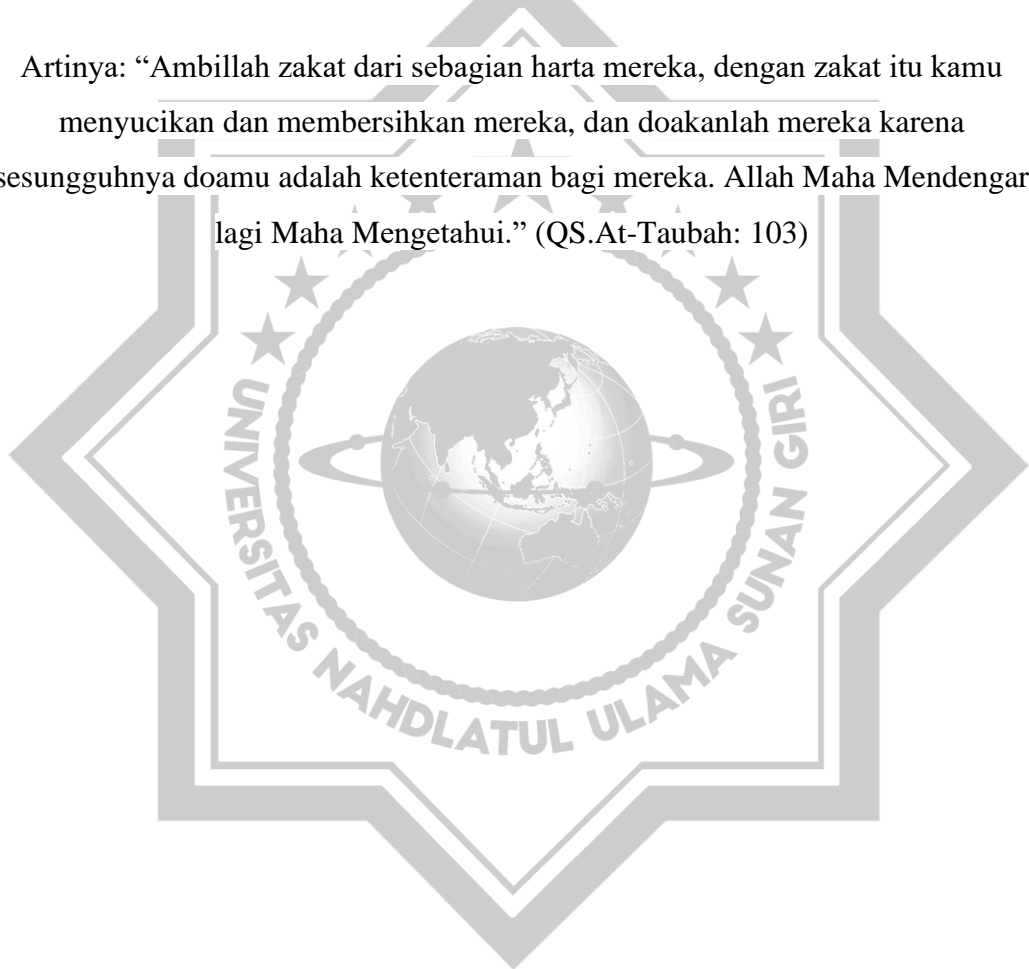
Himatul Khoiriyah

MOTO

خُذْ مِنْ أَمْوَالِهِمْ صَدَقَةً تُطَهِّرُهُمْ وَتُزَكِّيهِمْ بِهَا وَصَلِّ عَلَيْهِمْ إِنَّ صَلَاتَكَ سَكَنٌ لَهُمْ

وَاللَّهُ سَمِيعٌ عَلِيمٌ ﴿١٠٣﴾

Artinya: “Ambillah zakat dari sebagian harta mereka, dengan zakat itu kamu menyucikan dan membersihkan mereka, dan doakanlah mereka karena sesungguhnya doamu adalah ketenteraman bagi mereka. Allah Maha Mendengar lagi Maha Mengetahui.” (QS.At-Taubah: 103)



UNUGIRI

PERSEMBAHAN

Dengan menyebut Allah. Segala Puji Bagi Allah Tuhan semesta alam, yang selalu melimpahkan segala kebaikan dan kemurahannya sehingga penulis mampu menyelesaikan tugas akhir ini dengan tepat waktu dan memperoleh gelar sarjana. Tiada tempat yang pantas untuk mengucapkan syukur kecuali hanya Kepada Allah SWT. Penulis berharap tugas akhir ini dapat memberikan manfaat untuk diri penulis dan semua orang. Tugas akhir ini kupersembahkan kepada:

1. Bapak Mat Sahron dan Ibu Siti Rohmah, yaitu orang tua yang sangat hebat bagi penulis. Beliau selalu mendukung, mendoakan, memberi semangat, baik secara materi maupun non materi.
2. Keluargaku tercinta yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, terimakasih atas dukungan yang diberikan baik secara materi maupun non materi.
3. Segenap civitas akademika kampus Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro, Bapak Rektor, Bapak Dekan, Bapak Kaprodi, dan Bapak/Ibu Dosen pembimbing skripsi yang membantu terselesaikannya skripsi ini.
4. AK orang istimewa yang sudah hadir dalam bagian hidup penulis, yang menemani penulis dari sebelum menjadi mahasiswa baru sampai pada titik ini. Terimakasih atas dedikasinya selama ini baik itu perhatian, dukungan, kebaikan, dan kebijaksanaan.

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF FIKIH MATERI ZAKAT MAL FASE-E MENGGUNAKAN APLIKASI ASSEMBLR EDU BERBASIS *AUGMENTED REALITY* (AR) DI MADRASAH ALIYAH NEGERI 5 BOJONEGORO

Himatul Khoiriyah, Giati Anisah, M.Pd, Dr. Agus Moh Sholahuddin, M.Pd

Seiring kemajuan teknologi pada saat ini, di dalam dunia pendidikan pendidik dituntut untuk berinovasi dan menerapkan perkembangan teknologi dalam pembelajaran. Harapannya agar lebih bervariasi dan tidak membosankan. Masih ditemukan pembelajaran saat ini masih menggunakan bahan ajar buku cetak saja. Hal ini yang akan memicu siswa bosan dan tidak tertarik dengan pembelajaran. Pada saat ini peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang interaktif yang dilengkapi dengan fitur video, ilustrasi, dan audio. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif Fikih materi Zakat Mal fase-e menggunakan aplikasi Assemblr Edu berbasis *Augmented Reality* (AR) yang didalamnya terdapat fitur 3 dimensi.

Jenis penelitian yang digunakan dalam skripsi ini adalah *Research And Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima langkah yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan diperoleh bahwa hasil uji validasi oleh ahli materi PAI dan ahli media, uji lapangan oleh Guru Fikih dan peserta didik. Hasil uji validasi oleh ahli materi PAI dari aspek materi mendapatkan skor rata-rata 95,45%, uji validasi ahli media dari aspek desain mendapatkan skor rata-rata 88,63%, hasil uji coba lapangan hasil penilaian dari Guru Fikih pada aspek kepraktisan mendapatkan skor rata-rata 95,83%, uji coba lapangan dari peserta didik pada aspek kepraktisan mendapatkan skor rata-rata 91,85%. Aspek keterbacaan diperoleh dari ahli materi PAI, ahli media, Guru Fikih, dan peserta didik. Ahli materi PAI pada aspek keterbacaan mendapatkan skor rata-rata 92,85%, dari ahli media aspek keterbacaan mendapatkan skor rata-rata 85,71%, dari Guru Fikih aspek keterbacaan mendapatkan skor rata-rata 100%, dari peserta didik aspek keterbacaan mendapatkan skor rata-rata 94,31%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif Zakat Mal menggunakan aplikasi Assemblr Edu berbasis *Augmented Reality* (AR) mendapatkan kualifikasi sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Assemblr Edu, *Augmented Reality* (AR).

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA FIQH MATERIAL ZAKAT MAL-E PHASE USING ASSEMBLR EDU APPLICATION BASED ON AUGMENTED REALITY (AR) IN MADRASAH ALIYAH NEGERI 5 BOJONEGORO

Himatul Khoiriyah, Giati Anisah, M.Pd, Dr. Agus Moh Sholahuddin, M.Pd

As technology advances at this time, in the world of education educators are required to innovate and apply technological developments in learning. The hope is to be more varied and not boring. It is still found that current learning still uses printed book teaching materials only. This will trigger students to be bored and not interested in learning. At this time students need interactive learning media equipped with video, illustration, and audio features. This study aims to develop interactive learning media for Jurisprudence of Zakat Mal-e phase material using the Augmented Reality (AR) based Assemblr Edu application which includes 3-dimensional features.

The type of research used in this thesis is Research And Development (R&D) using the ADDIE model. The ADDIE model consists of five steps, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. Based on the research that has been done, it is obtained that the results of the validation test by PAI material experts and media experts, field tests by Jurisprudence Teachers and students. The results of the validation test by PAI material experts from the material aspect get an average score of 95.45%, the media expert validation test from the design aspect gets an average score of 88.63%, the results of the field trial assessment results from the Jurisprudence Teacher on the practicality aspect get an average score of 95.83%, the field trial from students on the practicality aspect gets an average score of 91.85%. The readability aspect is obtained from PAI material experts, media experts, Jurisprudence Teachers, and students. PAI material experts in the readability aspect get an average score of 92.85%, from media experts the readability aspect gets an average score of 85.71%, from the Jurisprudence Teacher the readability aspect gets an average score of 100%, from students the readability aspect gets an average score of 94.31%. Thus it can be concluded that the interactive learning media for Zakat Mal using the Assemblr Edu application based on Augmented Reality (AR) is very feasible to use in learning activities.

Keywords: *Interactive Learning Media, Assemblr Edu, Augmented Reality (AR).*

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut asma Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Syukur alhamdulillah senantiasa penulis panjatkan kepada Allah SWT, berkat taufiq dan hidayahNya kita bisa mengemban tugas yang telah diberikannya yaitu sebagai khalifah *fil ardl*. Shalawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah dipercaya oleh Allah membawa tuntunan hidup manusia menuju suatu kehidupan yang bahagia di dunia dan akhirat.

Penulisan skripsi yang berjudul: “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Fikih Materi Zakat Mal Fase-E Menggunakan Aplikasi Assemblr Edu Berbasis *Augmented Reality* (Ar) di Madrasah Aliyah Negeri 5 Bojonegoro” dapat terselesaikan tepat waktu. Selanjutnya, penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan skripsi ini, terutama kepada yang terhormat :

1. Bapak M. Jauharul Ma'arif, M.Pd.I, selaku Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk kuliah di Universitas ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan studi sampai tingkat sarjana.
2. Bapak Dr. Ahmad Manshur, M.A., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah yang mendukung secara moril, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Giati Anisah, M.Pd. dan Bapak Dr. Agus Moh Sholahuddin, M.Pd., selaku pembimbing Skripsi I dan II, yang telah banyak mengorbankan tenaga dan waktunya guna membimbing penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Bapak Su'udin Aziz, S.Pd.I, M.Ag., Ketua Prodi PAI yang telah memberikan persetujuan untuk judul skripsi yang penulis pilih.
5. Bapak dan Ibu Dosen di Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan yang memadai sampai dengan penyelesaian akhir studi.
6. Bapak Drs.Lukmanul Hakim selaku Kepala Sekolah Madrasah Aliyah Negeri 5 Bojonegoro, yang telah memberikan ijin melakukan penelitian dan membantu penulis dalam pelaksanaan penelitian di wilayah kerjanya.

7. Ibu Heni Kurniawati, S.Ag selaku Guru Fiqih di Madrasah Aliyah Negeri 5 Bojonegoro yang telah bersedia membantu penulis untuk pengumpulan data serta menjadi responden penelitian secara totalitas.
8. Para siswa kelas X Madrasah Aliyah Negeri 5 Bojonegoro yang telah bersedia menjadi responden, sehingga penulis berhasil mendapatkan data yang diperlukan.
9. Rekan-rekan mahasiswa yang telah memberikan bantuan kepada penulis baik moral maupun materiil, sehingga penulisan skripsi ini berjalan dengan lancar

Kepada beliau yang tersebut diatas, penulis tidak mampu memberikan balasan yang layak, melainkan hanya bisa mendoakan semoga amal baik mereka dibalas oleh Allah dengan balasan yang berlipat ganda. Dan akhirnya semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun pembaca, dan semoga kita senantiasa dalam perlindungan Allah SWT. Aamiin

Bojonegoro, 5 Juni 2024

Himatul Khoiriyah

UNUGIRI

PEDOMAN TRANSLITERASI

Pedoman transliterasi Arab-Latin merujuk pada Keputusan Bersama Menteri Agama, Menteri Pendidikan dan Menteri Kebudayaan Republik Indonesia Tahun 1987, sebagai berikut:

Huruf arab	Nama	Huruf latin	Nama
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Tsa	S	es (dengan titik diatas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	H	ha (dengan titik dibawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Dzal	Z	zet (dengan titik diatas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Sad	S	es (dengan titik dibawah)
ض	Dad	D	de (dengan titik dibawah)
ط	Ta	T	te (dengan titik dibawah)
ظ	Za	Z	zet (dengan titik dibawah)

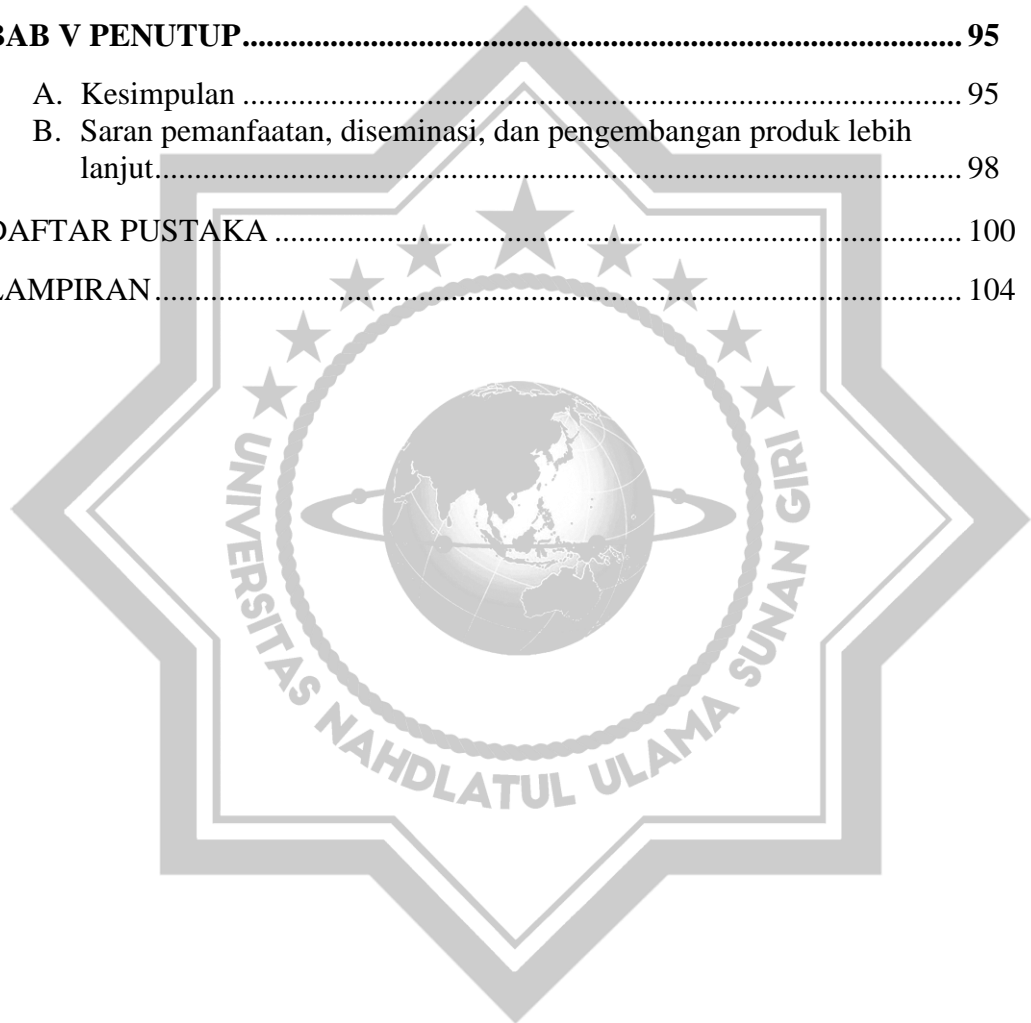
ع	“ain	“	koma terbalik (diatas)
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	”	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

UNUGIRI

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
HALAMAN MOTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Pengembangan.....	5
D. Manfaat Pengembangan.....	6
E. Komponen dan Spesifikasi Produk.....	7
F. Ruang Lingkup dan keterbatasan pengembangan.....	8
G. Definisi Operasional	9
H. Orisinalitas Penelitian	10
I. Sistematika Pembahasan	11
BAB II KAJIAN TEORI	14
A. Media Pembelajaran Interaktif.....	14
B. <i>Augmented Reality</i> (AR)	18
C. Aplikasi Assemblr Edu	21
D. Zakat Mal	22
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	32
A. Model Penelitian dan Pengembangan	32
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	33
C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	36
D. Data dan Sumber Data	38
E. Uji Coba Produk.....	39

F. Teknik Analisis Data.....	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	44
A. Hasil Pengembangan.....	44
B. Penyajian Data Penelitian	71
C. Pembahasan.....	77
BAB V PENUTUP.....	95
A. Kesimpulan	95
B. Saran pemanfaatan, diseminasi, dan pengembangan produk lebih lanjut.....	98
DAFTAR PUSTAKA	100
LAMPIRAN.....	104



UNUGIRI

DAFTAR TABEL

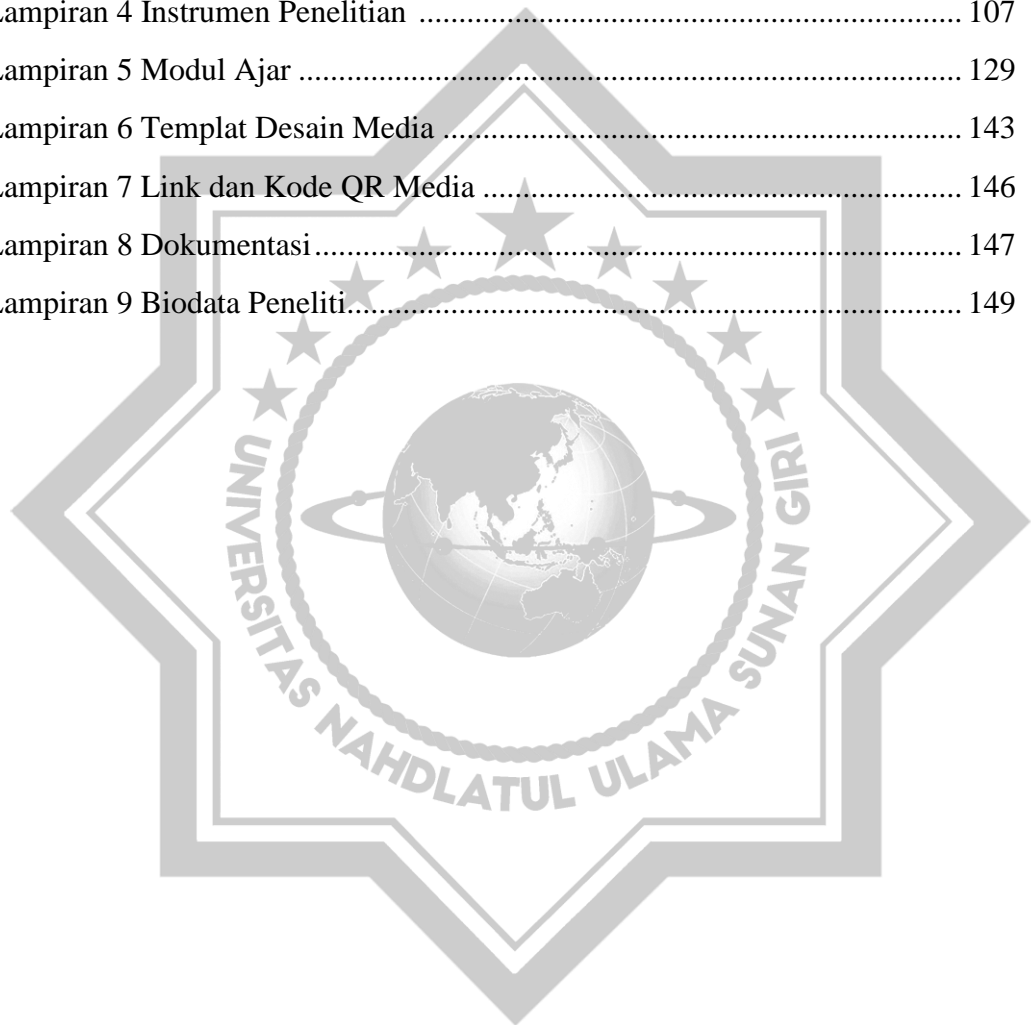
Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian	10
Tabel 2.1 Zakat Emas dan Perak.....	24
Tabel 2.2 Zakat Unta.....	24
Tabel 2.3 Zakat Sapi atau Kerbau	25
Tabel 2.4 Zakat Kambing atau Domba	26
Tabel 2.5 zakat Pertanian	27
Tabel 3.1 Tahap Penelitian.....	35
Tabel 3.2 Kisi-kisi data observasi	37
Tabel 3.3 Kriteria Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran	42
Tabel 4.1 Rincian Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	46
Tabel 4.2 Template Desain Media Pembelajaran	48
Tabel 4.3 Rincian Aspek Penilaian Instrumen Uji Validasi Materi PAI	61
Tabel 4.4 Hasil Prosentase Perhitungan Angket Ahli Materi PAI.....	61
Tabel 4.5 Rincian Aspek Penilaian Uji Validasi Ahli Media	62
Tabel 4.6 Hasil Prosentase Perhitungan Angket Ahli Media.....	62
Tabel 4.7 Waktu Pelaksanaan Uji Coba di MAN 5 Bojonegoro	63
Tabel 4.8 Nilai Siswa Sebelum Menggunakan Media.....	64
Tabel 4.9 Nilai Siswa Sebelum Menggunakan Media.....	65
Tabel 4.10 Rincian Aspek Penilaian Angket Respon Siswa.....	66
Tabel 4.11 Hasil Prosentase Perhitungan Angket Respon Siswa	67
Tabel 4.12 Rincian Aspek Penilaian Angket Respon Guru	68
Tabel 4.13 Hasil Prosentase Perhitungan Angket Respon Guru.....	68
Tabel 4.14 Hasil Analisis Data Validasi Ahli dan Uji Coba Lapangan.....	77
Tabel 4.15 Perbandingan Nilai Peserta Didik	91

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Langkah pengembangan model ADDIE	32
Gambar 4.1 Tampilan Awal Aplikasi Assemblr Edu	50
Gambar 4.2 Log in Aplikasi Assemblr Edu	51
Gambar 4.3 Tampilan Awal Sebelum Mendesain Media Pembelajaran	51
Gambar 4.4 Mengatur Warna <i>Background</i> Media Pembelajaran	52
Gambar 4.5 Menambahkan Konten 3 Dimensi dalam Media Pembelajaran ...	52
Gambar 4.6 Menambahkan Gambar 2 Dimensi.....	53
Gambar 4.7 Menambahkan Teks dalam Media Pembelajaran.....	54
Gambar 4.8 Menambahkan Video dalam Media Pembelajaran.....	54
Gambar 4.9 Menambahkan Audio dalam Media Pembelajaran	55
Gambar 4.10 Membuat Tombol Interaktif dalam Media Pembelajaran	55
Gambar 4.11 Tampilan Mempublish Media Pembelajaran	56
Gambar 4.12 Tampilan Cover Media Pembelajaran.....	57
Gambar 4.13 Tampilan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran.....	57
Gambar 4.14 Tampilan Menu pada Media Pembelajaran.....	58
Gambar 4.15 Materi Zakat Mal dalam Media Pembelajaran	59
Gambar 4.16 Tampilan Quiz Interaktif dalam Media Pembelajaran	59
Gambar 4.17 dan 4.18 Tampilan Media Sebelum dan Sesudah di Revisi	69
Gambar 4.19 dan 4.20 Tampilan Media Sebelum dan Sesudah di Revisi	70
Gambar 4.21 Aspek Kelayakan Materi.....	72
Gambar 4.22 Aspek Kelayakan Desain	73
Gambar 4.23 Aspek Kelayakan Kepraktisan Media	73
Gambar 4.24 Aspek Kelayakan Keterbacaan Media	74
Gambar 4.25 Nilai Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media.....	76

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	104
Lampiran 2 Surat Bukti Telah Melakukan Penelitian.....	105
Lampiran 3 Buku Bimbingan Skripsi	106
Lampiran 4 Instrumen Penelitian	107
Lampiran 5 Modul Ajar	129
Lampiran 6 Templat Desain Media	143
Lampiran 7 Link dan Kode QR Media	146
Lampiran 8 Dokumentasi.....	147
Lampiran 9 Biodata Peneliti.....	149



UNUGIRI