

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar adalah satu kesatuan yang tidak pernah bisa dipisahkan dari pendidikan.¹ Media pembelajaran bisa berguna sebagai sumber belajar untuk peserta didik guna mendapatkan informasi yang diberikan oleh guru sehingga materi pelajaran dapat meningkatkan pengetahuan untuk peserta didik. Apabila materi pelajaran telah di sampaikan dengan menggunakan media pembelajaran, maka hasil belajar dari peserta didik dapat menjadi umpan balik bagi guru.

Guru sangat membutuhkan media pembelajaran untuk perantara menyampaikan materi pada sebuah proses kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran interaktif dapat membantu guru dalam proses kegiatan pembelajaran sehingga pesan yang ingin di sampaikan oleh guru dapat lebih jelas sehingga tujuan pembelajaran yang telah direncanakan matang-matang dapat tercapai dengan baik.² Media pembelajaran adalah sarana penghubung yang sangat penting karena berisikan informasi dari pendidik untuk peserta didik. Peserta didik pastinya lebih tertarik serta mudah memahami materi pelajaran jika menggunakan media pembelajaran interaktif yang berupa animasi dalam kegiatan pembelajarannya. Peserta

¹ Ayang Emiyati dan Aran Hendri Kurniawan, *Media Pembelajaran*. (Purbalingga: CV.Eureka Media Aksara, 2022): 1-23

² Nur Afifah, dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar," *Jurnal Kiprah Pendidikan* 1, no. 1 (2022): 33-42, <https://doi.org/https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>.

didik dapat lebih mudah dalam mengingat materi pelajaran, sehingga dapat tercapai hasil belajar yang maksimal.³ Guru juga harus dapat memposisikan diri sebagai penyedia informasi untuk peserta didik, yaitu dalam memanfaatkan sumber pembelajaran sehingga dalam proses belajar mengajar dikelas dapat berjalan lebih lancar dan tidak membosankan.

Madrasah Aliyah Negeri 5 Bojonegoro yaitu salah satu madrasah menengah atas yang terletak di Padangan, Bojonegoro. Setelah melakukan observasi awal pada lembaga tersebut peneliti menemukan lembaga tersebut masih mengandalkan media buku cetak saja dalam pelaksanaan pembelajaran. Hal ini akan membuat peserta didik menjadi bosan dan dampaknya akan berimbas pada pemahaman peserta didik terhadap pelajaran tersebut. Tidak hanya itu, hal seperti ini juga akan berdampak pada rendahnya nilai yang akan di peroleh oleh peserta didik. Pada Madrasah Aliyah Negeri 5 Bojonegoro dalam memanfaatkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran belum berjalan optimal. Kondisi ini salah satu penyebabnya adalah karena kebanyakan guru disana belum menguasai teknologi untuk kegiatan pembelajaran. Kenyataannya banyak guru, terutama guru Pendidikan Agama Islam (PAI) masih kurang begitu paham tentang seberapa pentingnya menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran. Kebanyakan guru hanya menggunakan buku cetak dan

³ Rachman Komarudin dan Ridha Rifiana Noor, "Analisis Perancangan Media Pembelajaran Animasi," *Jurnal Pilar Nusa Mandiri* 13, no. 1 (Maret 2017): 12–20, <https://doi.org/https://doi.org/10.33480/pilar.v13i1.9>.

menggunakan papan tulis untuk media pembelajaran.⁴ Hal tersebut sangat menyayangkan, melihat perkembangan ilmu teknologi pada dunia pendidikan sudah semakin pesat.

Pada mata pelajaran Fiqih kelas X terdapat materi zakat mal. Zakat adalah suatu ibadah yang sangat penting dalam agama Islam. Zakat termasuk rukun islam yang ketiga. Zakat dan sholat dijadikan AL-Qur'an beserta Hadist sebagai simbol dari keseluruhan ajaran agama Islam.⁵ Sebagaimana Firman Allah dalam surat Al-Baqarah ayat 43, yang bunyinya:

وَأَقِيمُوا الصَّلَاةَ وَآتُوا الزَّكَاةَ وَارْكَعُوا مَعَ الرَّاكِعِينَ

Artinya: Tegakkanlah shalat, tunaikanlah zakat, dan rukuklah beserta orang-orang yang rukuk.(Q.S.Al-Baqarah:43).⁶

Maka mempelajari ilmu pengetahuan tentang zakat sangatlah penting. Sebagai guru Fiqih harus benar-benar bisa memastikan bahwa Peserta didik mengerti tentang pelajaran yang guru sampaikan. Jadi, guru memerlukan media yang efektif agar siswa dapat benar-benar memahami materi zakat yang dapat menjadi bekal ketika berada di masyarakat kelak.

Salah satu teknologi informasi yang saat ini berkembang sangat pesat adalah *Smartphone*. *Smartphone* adalah inovasi dari telepon seluler yang mempunyai fitur lebih canggih. *Smartphone* sangat berguna karena

⁴ Heni Kurniawati, *Wawancara dilakukan oleh Himatul Khoiriyah terkait proses pembelajaran Fiqih kelas X*, Pada tanggal 29 Januari 2024 di Madrasah Aliyah Negeri 5 Bojonegoro

⁵ Husin Bafadhal, "Zakat Harta Kekayaan Dalam Perspektif Tafsir Ahkam." *Jurnal Islamika* 21, no. 01 (Juli 2021): 1–16, <https://doi.org/https://doi.org/10.32939/islamika.v21i01.911>.

⁶ Lajnah pentashihan mushaf Al-Qur'an, *Al-Qur'an Dan Terjemahannya* (Jakarta: Badan litbang dan diklat kementerian agama, 2019): 9.

dapat menjadi jendela dunia untuk bertukar informasi melalui fitur-fitur yang sangat canggih serta fasilitas internet yang bisa menjangkau seluruh dunia untuk saling bertukar informasi. *Smartphone* semakin berkembang dengan membawa peluang dan juga tantangan pada pengembangan teknologi dalam bidang pendidikan. Sebuah tantangan yang pasti dihadapi yaitu penggunaan untuk perkara-perkara yang negatif. Peluangnya adalah *smartphone* bisa bermanfaat sebagai media pembelajaran yang kreatif, efektif, serta edukatif. Teknologi yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah teknologi *Augmented Reality* (AR) yang menggunakan aplikasi Assemblr Edu di *smartphone*.

Augmented reality (AR) adalah teknologi yang dapat menggabungkan dunia nyata dengan objek virtual. Menggunakan perangkat khusus seperti kacamata khusus, tablet, ataupun *smartphone* pengguna bisa melihat objek virtual menyatu dengan lingkungan nyata yang berada di depan mereka. Penggunaan teknologi *Augmented Reality*, objek-objek virtual, seperti 3 Dimensi, gambar, ataupun teks bisa ditampilkan pada lingkungan pengguna. Pengguna bisa melihat objek 3 Dimensi dari sebuah media di depan mereka, menampilkan sebuah informasi pada suatu objek kemudian mengamatnya dengan *Augmented Reality*, atau berinteraksi langsung dengan karakter virtual di sebuah ruangan. Kelebihan dari sebuah teknologi *Augmented Reality* yaitu gabungan antara dunia nyata dan dunia

virtual, sehingga akan menciptakan pengalaman yang lebih interaktif untuk peserta didik.⁷

Berdasarkan dari pemaparan di atas, oleh karena itu peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Fikih Materi Zakat Mal Fase-E Menggunakan Aplikasi Assemblr Edu Berbasis *Augmented Reality* (AR)”

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif fikih materi zakat mal fase-E menggunakan aplikasi Assemblr Edu berbasis *Augmented Reality* (AR)?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif fikih materi zakat mal fase-E menggunakan aplikasi Assemblr Edu berbasis *Augmented Reality* (AR)?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran interaktif fikih materi zakat mal fase-E menggunakan aplikasi Assemblr Edu berbasis *Augmented Reality* (AR) terhadap hasil belajar peserta didik?

C. Tujuan Pengembangan

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif fikih materi zakat mal fase-E menggunakan aplikasi Assemblr Edu berbasis *Augmented Reality* (AR)

⁷ Rujianto Eko Saputro dan Dhanar Intan Surya Saputra, “Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi *Augmented Reality*,” *Jurnal Buana Informatika* 6, no. 2 (2015): 153–62, <https://doi.org/10.24002/jbi.v6i2.404>.

2. Untuk mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran interaktif fikih materi zakat mal fase-E menggunakan aplikasi Assemblr Edu berbasis *Augmented Reality* (AR)
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran interaktif fikih materi zakat mal fase-E menggunakan aplikasi Assemblr Edu berbasis *Augmented Reality* (AR) terhadap hasil belajar peserta didik

D. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat secara teoritis

Penelitian ini dapat memberikan gagasan baru bagi kemajuan pendidikan khususnya pada Pendidikan Agama Islam, menambah pengetahuan dan wawasan mengenai penggunaan media *Augmented Reality* (AR) sebagai media pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran Fikih, membuat siswa lebih aktif dengan menggunakan media yang terlihat nyata pada pembelajaran.

2. Manfaat secara praktis

a. Bagi peserta didik

- 1) membantu peserta didik lebih memahami materi zakat mal dengan menggunakan media *Augmented Reality* (AR)
- 2) Meningkatkan antusias peserta didik dan menciptakan suasana lingkungan belajar yang menyenangkan serta tidak membosankan

b. Bagi Guru

- 1) Sebagai media bagi guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik, terutama materi zakat mal.

- 2) Membantu guru agar lebih kreatif dan inovatif dalam mengelola kelas sehingga mampu menciptakan kelas yang menyenangkan.
- 3) Menjadi motivasi untuk guru PAI untuk memanfaatkan media yang lebih menarik untuk peserta didik.

E. Komponen dan Spesifikasi Produk

1. Media pembelajaran Fikih disajikan menggunakan *Augmented Reality* (AR) dengan sasaran kelas 10 Madrasah Aliyah Negeri 5 Bojonegoro
2. Media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) didesain dari aplikasi *Assemblr Edu* yang bisa didapatkan melalui *Playstore/AppStore* yang ada di *HandPhone*
3. Media pembelajaran yang dikembangkan merupakan media *Augmented Reality* (AR) yang berisi materi pokok “Zakat Mal”. Jenis media yang dibuat hanya dibatasi pada media yang berupa animasi *Augmented Reality* (AR) yang memuat:
 - a. Gambar tentang zakat mal (harta benda yang wajib di zakati) berupa 3D
 - b. Berupa teks yang memuat penjelasan berupa nama dan informasi mengenai zakat mal
 - c. Game edukasi
4. Dalam media pembelajaran yang dikembangkan memuat animasi 2D dan 3D yang berisi gambar beserta materi yang akan diajarkan. Selain dapat dilihat pada *Handphone* dalam bentuk 3 dimensi, animasi juga dapat

diakses menggunakan *scan* untuk menampilkan animasi diberbagai permukaan benda dengan marker.

5. Materi pembelajaran yang akan dibuat mengandung prinsip-prinsip pembelajaran, yang menunjukkan bahwa materi digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran.

F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Pengembangan

Ruang lingkup dan keterbatasan pengembangan pada media pembelajaran interaktif zakat mal dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Ruang Lingkup
 - a. Media pengembangan ini merupakan media pembelajaran interaktif *Assemblr Edu* berbasis *Augmented Reality* (AR)
 - b. Media pembelajaran interaktif menyajikan materi-materi pokok zakat mal kelas X, termasuk penjelasan tentang pengertian, dalil, syarat, rukun, golongan yang berhak menerima zakat, dan contoh penghitungan zakat mal
 - c. Konten pada media pembelajaran interaktif disusun sesuai capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran.
 - d. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas X Madrasah Aliyah Negeri 5 Bojonegoro.
2. Keterbatasan Pengembangan
 - a. Media pembelajaran interaktif hanya memuat satu materi saja yaitu materi Zakat Mal kelas X

- b. Media pembelajaran interaktif hanya bisa diakses ketika terhubung dengan jaringan internet
- c. Uji coba penggunaan media pembelajaran interaktif dilakukan terbatas pada 22 peserta didik kelas X-4 di MAN 5 Bojonegoro
- d. Media pembelajaran kurang praktis karena harus menggunakan jaringan internet yang kuat

G. Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif adalah alat bantu pembelajaran berbasis teknologi yang dapat menjabarkan pesan atau informasi kepada peserta didik sehingga terjadi interaksi antara teknologi dengan peserta didik.
2. Zakat Mal adalah zakat harta (*maal*) yaitu zakat yang dikeluarkan atas harta yang dimiliki seseorang atau lembaga dengan syarat-syarat atau ketentuan-ketentuan secara hukum syara'.
3. Fase-E kurikulum merdeka adalah fase yang setara dengan kelas X, baik di tingkat SMA, SMK, MA, atau sederajat.
4. Assemblr Edu adalah sebuah aplikasi berbasis mobile dimana penggunaanya dapat menghasilkan karya 3D dengan teknik menggabungkan beberapa objek/animasi yang tersedia sehingga menjadi sebuah media yang diinginkan.
5. *Augmented Reality* (AR) adalah teknologi yang menggabungkan benda maya 2 atau 3 dimensi ke dalam sebuah lingkungan yang nyata.

H. Orisinalitas Penelitian

Setelah melakukan telaah terhadap beberapa penelitian yang relevan, ditemukan beberapa judul penelitian terdahulu yang berkaitan dengan tema penelitian ini, yaitu media pembelajaran menggunakan teknologi *Augmented Reality* (AR) pada siswa. Berikut beberapa contoh judul penelitian terdahulu yang dapat menjadi referensi, antara lain :

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

No	Nama Peneliti, Tahun, dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Hasil Penelitian
1.	Dini Destiani Siti Fatimah : Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Kata Benda Bahasa Arab pada Siswa Sekolah Dasar Terpadu. Jurnal Algoritma Tahun 2022 ⁸	<ul style="list-style-type: none"> Menggunakan <i>Augmented Reality</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Meneliti tentang materi kata benda Bahasa Arab Menggunakan mata pelajaran Bahasa Arab Menggunakan Metode Penelitian Kualitatif 	<ul style="list-style-type: none"> Meneliti materi tentang harta benda yang wajib di zakati Menggunakan mata pelajaran fikih Menggunakan metode penelitian R&D
2.	Nur Fauziah: Penerapan Media <i>Augmented Reality</i> pada Materi Ilmu Pengetahuan Alam Siswa Sekolah Dasar : <i>Literature Reviews</i>	<ul style="list-style-type: none"> Menggunakan media <i>Augmented Reality</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Menggunakan metode <i>Literature Reviews</i> Menggunakan Model pengembangan Borg and Gall 	<ul style="list-style-type: none"> Menggunakan Metode penelitian R&D Menggunakan model pengembangan ADDIE (<i>analysis, design, development, implementation, evaluation</i>)

⁸ Dini Destiani Siti Fatimah, dkk, "Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Kata Benda Bahasa Arab Pada Siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu," *Jurnal Algoritma* 19, no. 2 (2022): 781–789, <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.19-2.1209>.

	Jurnal Sekolah Dasar Tahun 2022 ⁹			
3.	Fitriani Eka Saputri: Pengembangan Media Pembelajaran IPA Menggunakan <i>Augmented Reality (AR)</i> Berbasis Android pada Siswa kelas III SDN 015 Tarakan Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Borneo Tarakan Tahun 2018. ¹⁰	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan media <i>Augmented Reality (AR)</i> • Menggunakan metode R&D 	<ul style="list-style-type: none"> • Memanfaatkan aplikasi Unity 3 • Menggunakan mata pelajaran IPA • Menggunakan model pengembangan Luther Sutopo 	<ul style="list-style-type: none"> • Memanfaatkan aplikasi Assemblr Edu • Menggunakan mata pelajaran Fikih • Menggunakan model pengembangan ADDIE (<i>analysis, design, development, implementation, evaluation</i>)
4.	Putri Maulidiah: Efektifitas Media Pembelajaran <i>Augmented Reality (AR)</i> dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Pelajaran Geografi di Kelas X SMAN 36 Jakarta Jurnal Pendidikan dan Ilmu Geografi Tahun 2023. ¹¹	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan media <i>Augmented Reality (AR)</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Meneliti pelajaran geografi • Menggunakan metode penelitian kuantitatif 	<ul style="list-style-type: none"> • Meneliti materi tentang Harta benda yang wajib di zakati. • Menggunakan media pembelajaran interaktif berupa 3 dimensi • Menggunakan model pengembangan ADDIE (<i>analysis, design, development, implementation, evaluation</i>)

⁹ Nur Fauziah, "Penerapan Media Augmented Reality Pada Materi Ilmu Pengetahuan Alam Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Sekolah Dasar* 7, no. 2 (2022): 103–117, <https://doi.org/10.36805/jurnalsekolahdasar.v7i2.2116>.

¹⁰ Fitriani Eka Saputri, dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran IPA Menggunakan Augmented Reality (AR) Berbasis Android Pada Siswa Kelas III SDN 015 Tarakan," *Jurnal Widayagogik* 6, no. 1 (Desember 2018): 57–72, <https://doi.org/https://doi.org/10.21107/widyagogik.v6i1.4562>.

¹¹ Putri Maulidiah, dkk, "Efektivitas Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Pelajaran Geografi Di Kelas X SMAN 36 Jakarta," *JPIG (Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Geografi)* 8, no. 2 (2023): 75–84, <https://doi.org/10.21067/jpig.v8i2.8619>.

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan pada skripsi ini akan diklasifikasikan dalam lima bab yang saling berkaitan satu dengan lainnya. Sebelum memasuki bab pertama akan didahului dengan halaman sampul yang menggambarkan isi skripsi.

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab pendahuluan memuat pembahasan latar belakang masalah atau konteks penelitian, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, komponen dan spesifikasi produk, ruang lingkup dan keterbatasan pengembangan, definisi operasional, orisinalitas penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II KAJIAN TEORI

Dalam bab kajian teori memaparkan tentang beberapa teori mengenai pengertian pengembangan media pembelajaran, fungsi, manfaat, karakteristik, jenis media pembelajaran. Dalam bab ini, penting untuk memaparkan pengertian media *Augmented Reality* (AR) menjadi media pembelajaran, fungsi, dan cara dan penggunaannya sebagai media pembelajaran peserta didik, serta pentingnya *Augmented Reality* (AR) menjadi media pembelajaran interaktif

BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

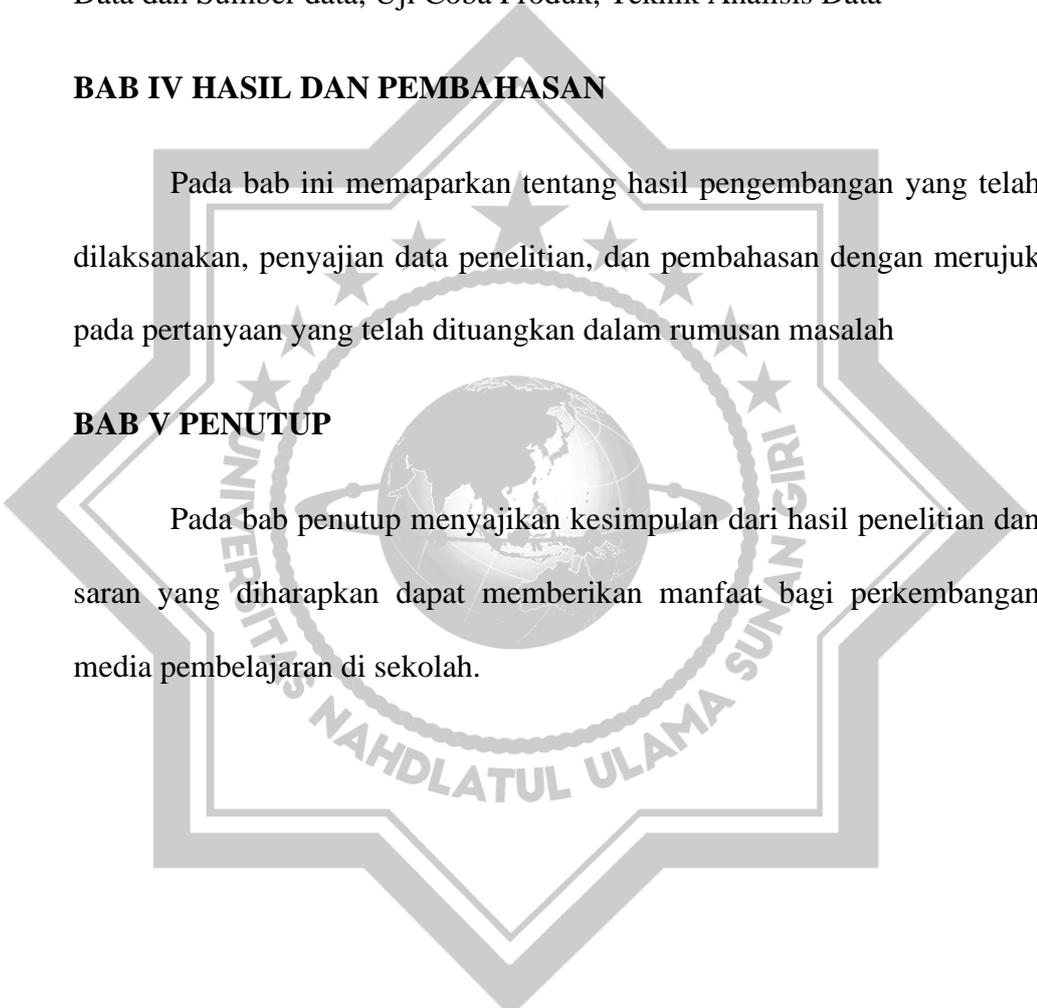
Bagian ini memuat metode penelitian yang digunakan oleh peneliti. Peneliti mendeskripsikan model penelitian dan pengembangan, Prosedur Penelitian dan Pengembangan, Teknik dan instrumen Pengumpulan Data, Data dan Sumber data, Uji Coba Produk, Teknik Analisis Data

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini memaparkan tentang hasil pengembangan yang telah dilaksanakan, penyajian data penelitian, dan pembahasan dengan merujuk pada pertanyaan yang telah dituangkan dalam rumusan masalah

BAB V PENUTUP

Pada bab penutup menyajikan kesimpulan dari hasil penelitian dan saran yang diharapkan dapat memberikan manfaat bagi perkembangan media pembelajaran di sekolah.



UNUGIRI