

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

1. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis AR pada Materi Ketentuan Haji dan Umrah

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan menghasilkan produk berupa media pembelajaran Fiqih berbasis *Augmented Reality*. Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan di MTs Miftahul Ulum Solokuro Lamongan, kemudian pada penelitian ini peneliti menggunakan model ADDIE yakni;

- a. *Analysis* (Analisis) yang berisi tahapan identifikasi kurikulum, kebutuhan, dan karakteristik peserta didik.
 - b. *Design* (Perencanaan) yang berisi tahapan penentuan media yang akan digunakan, serta membuat *story board* dan desain media
 - c. *Development* (Pengembangan) berisi tahapan pembuatan media serta validasi para ahli sebelum diujicobakan pada peserta didik.
 - d. *Implementation* (Implementasi) berisi tahapan uji coba kelompok besar serta kelompok kecil.
 - e. *Evaluation* (Evaluasi) berisi analisis kelebihan serta keterbatasan media sehingga dapat menyempurnakan media pembelajaran.
- Alasan peneliti menggunakan model ADDIE ialah karena sesuai dengan tahapan yang dipakai oleh peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran.

Kemudian mengenai kevalidan atau kelayakan media pembelajaran pada penelitian dan pengembangan ini, dari ahli materi produk media pembelajaran memperoleh presentase nilai 90% dengan kategori sangat layak atau sangat valid tanpa adanya revisi. Sedangkan dari ahli media, media pembelajaran memperoleh presentase nilai 95% dengan kategori sangat layak atau sangat valid, dengan saran perbaikan berupa menambahkan judul mata pelajaran sebelum judul utama dari materi, sehingga media pembelajaran dapat menunjukkan bahwa materi ketentuan haji dan umrah merupakan bagian dari ranah PAI dan mata pelajaran Fiqih.

Sejalan dengan pernyataan ahli, penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi dan Silalahi juga menjelaskan bahwa pengaturan tata letak konten ialah salah satu hal yang penting dalam media atau materi yang diberikan secara *online* supaya pengguna dapat merasa nyaman sehingga pengguna tidak melewatkan informasi di dalamnya.⁶⁵

Keunggulan dari media pembelajaran Fiqih berbasis *Augmented Reality* ini ialah media terbilang praktis karena di dalamnya sudah memuat materi-materi seputar ibadah haji dan umrah, video pelaksanaan, kuis, hingga 3D dari AR yang dapat dijadikan praktik ibadah haji dan umrah. Selain itu media tidak perlu di-*download* sehingga tidak membutuhkan banyak penyimpanan.

⁶⁵ Indah Riezky Pratiwi dan Parulian Silalahi, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Model Blended Learning Berbasis Moodle," *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 10, no. 1 (9 April 2021): 209, <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i1.3240>.

Kekurangan dari media pembelajaran Fiqih berbasis *Augmented Reality* ini ialah peneliti yang belum mampu membuat 3D dan AR dengan baik sehingga desain yang dihasilkan bentuknya belum dapat menyerupai bangunan asli. Selain itu penggunaan media pembelajaran yang memerlukan jaringan internet membuat pembelajaran sedikit terkendala karena jaringan internet dapat terputus kapan saja.

2. Efektifitas Media Pembelajaran Berbasis AR pada Materi Ketentuan Haji dan Umrah

Keefektifan media pembelajaran diambil dari angket uji coba kelompok kecil dengan jumlah 5 peserta didik dan kelompok besar dengan jumlah 19 orang dan diberikan angket masing-masing berisi 10 butir pernyataan di dalamnya, hasil dari analisis keefektifan media pembelajaran Fiqih berbasis *Augmented Reality* dari uji coba kelompok kecil memperoleh nilai sebesar 94% sedangkan dari uji coba kelompok besar media memperoleh nilai sebesar 93%, keduanya masuk pada kategori sangat layak atau efektif. Dalam pelaksanaan uji coba peneliti mendapatkan kendala berupa kelas yang kurang kondusif dikarenakan beberapa peserta didik yang masih belum memahami penggunaan media, sehingga solusi yang diberikan oleh peneliti ialah dengan memberi arahan kembali sehingga peserta didik memahami cara mengoperasikan media. Selain itu peserta didik yang sudah bisa mengoperasikan media, diminta untuk membantu temannya yang masih kesulitan dalam mengoperasikannya

Sejalan dengan pernyataan tersebut, dalam penelitian Septiawan dan Abdurrahman menyatakan bahwa meski media telah dianggap praktis atau valid untuk digunakan namun untuk mendapatkan media pembelajaran yang baik maka diperlukan perbaikan termasuk dari kendala-kendala yang ditemukan oleh peneliti.⁶⁶

3. Hasil Belajar Peserta Didik dari Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis AR pada Materi Ketentuan Haji dan Umrah

Dalam penelitian ini, peneliti mengukur hasil belajar peserta didik melalui penilaian sikap, pengetahuan dan keterampilan. Penilaian sikap diambil dari observasi peneliti selama menerapkan media kepada peserta didik. Untuk penilaian pengetahuan peneliti menggunakan *pretest* dan *post-test* dengan 15 soal di dalamnya 10 soal berupa pilihan ganda dan 5 soal dengan uraian. Soal *pretest* diberikan kepada peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran. Kemudian dari analisis hasil *pretest* peserta didik memperoleh rata-rata nilai 43,5 sedangkan dari kriteria ketuntasan minimal, nilai yang harus dicapai peserta didik ialah 75. Kemudian setelah diterapkan media pembelajaran peserta didik diberikan *post-test* dan memperoleh nilai rata-rata 93,5 dari nilai KKM 75 yang menandakan bahwa peserta didik mengalami peningkatan pada hasil belajarnya. Sedangkan untuk penilaian keterampilan diambil dari penilaian praktik haji dan umrah setelah pemberian materi kepada peserta didik.

⁶⁶ Sindy Septiawan dan Abdurrahman Abdurrahman, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia Interaktif Dengan Menggunakan Adobe Flash CS6 Profesional Pada Materi Barisan & Deret Kelas XI SMA," *AKSIOMATIK: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika* 8, no. 1 (17 Juni 2020): 16.

Sebagaimana penelitian dan pengembangan yang dilakukan Fakhrudin dan Kuswidyarko yang juga menggunakan media berbasis *Augmented Reality* menunjukkan bahwasannya media yang dikembangkan efektif dan secara optimal meningkatkan hasil belajar peserta didik.⁶⁷

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan

Saran pemanfaatan produk dari peneliti ialah guru harus memahami prosedur penggunaan media sehingga guru dapat mengetahui konsep penggunaan *Augmented reality* dengan baik. Selain itu jika peserta didik baru mengetahui media berbasis *Augmented Reality* maka disarankan untuk membagi penyampaian materi ke dalam 3 pertemuan, sehingga di pertemuan pertama guru dapat menjelaskan tata cara penggunaan media, dan di pertemuan ke-2 dan ke-3 peserta didik mampu menggunakan media tanpa arahan dari guru.

2. Saran Diseminasi

Saran diseminasi penggunaan produk media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* ialah menerapkan media di sekolah yang menjadi objek penelitian, lembaga belajar formal maupun non formal atau pembelajaran secara mandiri. Diseminasi juga dapat dilakukan dengan cara menyebarkan tautan di sosial media seperti Twitter, WhatsApp, Facebook dan lain-lain.

⁶⁷ Fakhrudin dan Kuswidyarko, "Pengembangan Media Pembelajaran IPA Sekolah Dasar Berbasis *Augmented Reality* Sebagai Upaya Mengoptimalkan Hasil Belajar Siswa."

3. Saran Pengembangan

Saran pengembangan lebih lanjut pada media pembelajaran Fiqih berbasis *Augmented Reality* ialah diharapkan pada peneliti selanjutnya *Augmented Reality* dibuat lebih mudah diakses supaya lebih efisien, kemudian desain dari AR dibuat lebih mendekati bangunan sebenarnya, dan diharapkan untuk peneliti selanjutnya untuk memperluas materi pada media pembelajaran Fiqih berbasis *Augmented Reality*.