

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pergantian dari pembelajaran daring menuju tatap muka, menjadi tantangan bagi guru untuk melaksanakan pembelajaran yang efektif seperti semula. Pembelajaran yang efektif memerlukan peran guru sebagai fasilitator bagi siswa khususnya pada pemanfaatan sumber belajar yang menarik dan tidak monoton. Dari pengamatan peneliti teknologi informasi dan komunikasi nampaknya kurang optimal digunakan oleh guru dalam suatu proses pembelajaran. Beberapa sekolah terlihat belum memaksimalkan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi untuk media pembelajaran. Keadaan tersebut dikarenakan banyak dari guru yang belum mahir menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Terkhusus pada guru PAI dalam pembelajaran kebanyakan masih menggunakan media yang seadanya, sehingga kurang menarik bagi siswa untuk antusias mengikuti pembelajaran.

Seiring berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi, guru dituntut untuk lebih memiliki inovasi dalam menggunakan media pembelajaran demi tercapainya tujuan dari proses pembelajaran tersebut.¹ Dalam proses pembelajaran, seorang guru perlu menggunakan media pembelajaran agar dapat menyampaikan materi terhadap siswa. Selain dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi, penggunaan media pembelajaran dapat menarik perhatian dan konsentrasi siswa dalam memahami materi.² Pada zaman yang semakin maju ini, diperlukan pembaharuan dalam media pembelajaran. Siswa sebisa mungkin tidak hanya diberi ilmu pengetahuan saja, namun juga perlu diajak untuk mengikuti kemajuan teknologi. Terdapat banyak sekali macam dari media

¹ Mega Chandra Putri, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Power Point Berbasis Android untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Matapelajaran Matematika Kelas IV di MI Muhammadiyah 1 Pare" (Skripsi, IAIN Kediri, Kediri, 2022) 4.

² Akhma Putri, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Mata Pelajaran PAI Materi Wudhu Di SMPN 37 Bandar Lampung"(Skripsi, Universitas Negeri Raden Intan Lampung, Lampung, 2021) 2-3.

pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru ketika proses pembelajaran bersama siswa.

Sebelum menerapkan media pembelajaran, terlebih dahulu guru diharuskan untuk menganalisis kebutuhan siswa dalam proses belajar, agar guru tidak serta merta langsung menerapkan media pembelajaran yang pada akhirnya kurang sesuai untuk kebutuhan siswa. H. Malik (dalam Sumiharsono dan Hasanah, 2018: 10) menjelaskan bahwa media belajar adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi dalam pembelajaran, agar dapat menarik perhatian, minat, pikiran dan konsentrasi peserta didik pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan yang hendak dicapai.³

Teknologi yang semakin berkembang pada era 4.0 ini menimbulkan munculnya beberapa teknologi yang memudahkan manusia dalam melakukan kegiatan sehari-hari. Salah satunya terdapat teknologi yang menggabungkan virtual dan nyata yang berasal dari objek 3D, yaitu bernama teknologi *Augmented Reality* (AR). Dengan AR ini telah banyak digunakan sebagai sarana menyampaikan informasi tertentu seperti harga dan spesifikasi suatu barang dari sebuah perusahaan. Sementara dalam dunia pendidikan AR biasa digunakan untuk menyampaikan materi seperti organ tubuh manusia. Namun, media pembelajaran AR masih belum banyak digunakan pada Pendidikan Agama Islam. Selain memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi, media AR juga sebagai pengalaman menarik bagi siswa karena dapat belajar menggunakan media yang unik dan menarik. Siswa dapat memvisualisasikan objek yang sulit dijangkau melalui interaksi yang efektif pada objek 3D dari AR.⁴

Penggunaan media AR sudah beberapa kali diujikan oleh penelitian sebelumnya, diantaranya penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Pada Mata Pelajaran PAI Materi Wudhu di SMPN 37 Bandar Lampung”. Pada

³ M. Rudy Sumiharsono dan Hasanah, *Media Pembelajaran*, (Jember: Pustaka Abadi, 2018), 10.

⁴ Afyananda Kurnia Putra et al., “Effect of Mobile Augmented Reality in Digital Encyclopedia on The Complex Problem Solving and Attitudes of Undergraduate Student”, *International Journal of Emerging Technologies in Learning* Vol.16, no.07, (2021): 120, <https://doi.org/10.3991/ijet.v16i07.21223>.

penelitian yang disusun oleh Akhma Putri tersebut dihasilkan bahwa terdapat kenaikan presentase efektifitas dari penggunaan media sebelum dan sesudah menggunakan AR, maka dinyatakan efektif untuk proses pembelajaran.⁵ Juga terdapat penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Pada Mata Pelajaran Dasar Elektronika di SMK Hamong Putera 2 Pakem” yang disusun oleh Ahmad Burhanudin menghasilkan kesimpulan bahwa skor dari uji ahli media, ahli materi, dan penggunaan media mendapat nilai yang tinggi dan menunjukkan bahwa media AR layak untuk digunakan pada pembelajaran.⁶ Ada juga penelitian yang mempunyai judul “Pengembangan Media Pembelajaran STEM Dengan *Augmented Reality* Untuk Meningkatkan Kemampuan Spasial Matematis Siswa” disusun oleh Alif Maulana Arifin DKK, menghasilkan kesimpulan bahwa Media dinyatakan praktis berdasarkan penilaian oleh guru dengan persentase penilaian sebesar 85% (sangat praktis) dan penilaian dari siswa dengan persentase penilaian sebesar 94% (sangat baik). Keefektifan media berdasarkan skor n-gain sebesar 0,42 dengan interpretasi terdapat peningkatan pada kategori sedang. Berdasarkan hasil tersebut, maka media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan spasial matematis siswa.⁷

Dalam mengembangkan media, peneliti terlebih dahulu menganalisis kebutuhan sekolah dan juga siswa. Maka dari itu, dilakukannya wawancara bersama guru MI Daya Muda Al-Islam kelas V seputar mata pelajaran Fikih bab Haji. Berdasarkan wawancara terdapat masalah bahwa sebagian besar guru belum menggunakan media teknologi informasi dan komunikasi dengan baik maupun inovatif. Sedangkan keadaan siswa disana cukup aktif dan sangat perlu adanya inovasi baru

⁵ Akhma Putri, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Pada Mata Pelajaran PAI Materi Wudhu Di SMPN 37 Bandar Lampung”(Skripsi, Universitas Negeri Raden Intan Lampung, Lampung, 2021).

⁶ Ahmad Burhanudin, “Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Pada Mata Pelajaran dasar Elektronika di SMK Hamong Putera 2 Pakem”, *Jurnal Pendidikan Teknik Mekatronika*, vol 7, No. 3 (2017).

⁷ Alif Maulana Arifin, DKK., “Pengembangan Media Pembelajaran STEM Dengan *Augmented Reality* Untuk Meningkatkan Kemampuan Spasial Matematis Siswa”, *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, vol. 7, no. 1, (2020).

mengenai media pembelajaran. Maka dari itu peneliti perlu untuk mengembangkan media pembelajaran di MI Daya Muda Al-Islam. Diharapkan setelah adanya penelitian ini dapat menjadi pilihan alternatif bagi guru ketika hendak menggunakan media pembelajaran yang menarik.

Karakteristik siswa pada era sekarang termasuk lebih sulit untuk berkonsentrasi di kelas karena dampak pembelajaran daring yang santai dan tidak terikat oleh aturan kelas. Peneliti memilih untuk mengembangkan media pembelajaran untuk kelas V dikarenakan dari guru mengatakan bahwa siswa kelas V termasuk sulit untuk dikondisikan. Dengan media yang menarik diharapkan siswa menjadi tertarik pada materi dan mudah untuk memperhatikan. Sejauh ini guru mata pelajaran Fiqih masih menggunakan media pembelajaran yang sudah sering diterapkan, seperti video, gambar, dan modul. Sehingga perlu untuk adanya inovasi media pembelajaran pada mata pelajaran Fiqih bab Haji ini.⁸

Berdasarkan paparan masalah dan potensi yang ada, media pembelajaran yang akan peneliti kembangkan pada siswa kelas V MI Daya Muda Al-Islam adalah media berbasis *Augmented Reality* yang dapat memunculkan bangunan ka'bah 3D sehingga bisa dilihat serta diamati dari berbagai sisi. Dengan menggunakan media ini dapat membantu siswa untuk mengamati seperti apa bangunan ka'bah yang menjadi kiblat umat Islam dalam hal beribadah khususnya sholat dan juga pada materi haji. Media ini akan peneliti terapkan pada mata pelajaran Fiqih bab haji. Tidak hanya dapat digunakan dalam pembelajaran saja, media ini juga dapat digunakan di waktu santai karena berbentuk aplikasi yang dapat diunduh lewat *handphone* setiap siswa.

Terdapat berbagai keunggulan yang didapat dari menggunakan media pembelajaran AR. Selain menjadikan siswa mudah dalam mengamati objek yang sulit dijumpai, juga salah satunya dapat menjadikan siswa menyadari bahwa *handphone* tidak hanya diisi dengan aplikasi game

⁸ Roihatul Jannah, S.Pd.I., Wawancara dengan guru mata pelajaran Fiqih kelas V MI Daya Muda Al-Islam Tanjunganom Nganjuk, Oktober 05, 2022.

saja namun juga dapat digunakan belajar dengan media AR yang menarik ini. Dari berbagai ulasan yang telah dijelaskan, maka peneliti akan mengangkat judul yaitu “**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Pada Mata Pelajaran Fikih Materi Haji Kelas V MI Daya Muda Al-Islam Tanjunganom Nganjuk**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada mata pelajaran Fikih materi Haji kelas V MI Daya Muda Al-Islam Tanjunganom Nganjuk ?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada mata pelajaran Fikih materi Haji kelas V MI Daya Muda Al-Islam Tanjunganom Nganjuk ?
3. Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada mata pelajaran Fikih materi Haji kelas V MI Daya Muda Al-Islam Tanjunganom Nganjuk ?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada mata pelajaran Fikih materi Haji kelas V MI Daya Muda Al-Islam Tanjunganom Nganjuk.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada mata pelajaran Fikih materi Haji kelas V MI Daya Muda Al-Islam Tanjunganom Nganjuk.
3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada mata pelajaran Fikih materi Haji kelas V MI Daya Muda Al-Islam Tanjunganom Nganjuk.

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk media pembelajaran yang dihasilkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media ini berbentuk aplikasi yang dapat digunakan melalui android.
2. Media ini berupa gambar 3D bangunan ka'bah disertai audio bacaan talbiyah dan niat haji.
3. Media ini berisikan materi rukun haji sesuai dengan KI dan KD.
4. Media ini dilengkapi dengan petunjuk penggunaan.
5. Media ini memiliki tampilan warna dan gambar yang menarik.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

1. Bagi Pendidik

Dapat menjadi salah satu alternatif media bagi pendidik ketika hendak memilih media pembelajaran apa yang cocok untuk siswa jaman sekarang. Sehingga siswa lebih termotivasi dalam pelajaran yang membosankan. Memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi kepada siswa khususnya pada mata pelajaran Fikih.

2. Bagi Peserta Didik

Bisa menjadi media belajar yang menyenangkan bagi siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality* ini peserta didik dapat melihat dan mengamati objek yang sulit dijangkau. Dapat tercapainya tujuan pembelajaran dikarenakan minat peserta didik meningkat terhadap pelajaran Fikih.

3. Bagi Sekolah

Diharapkan MI Daya Muda Al-Islam Tanjunganom Nganjuk dapat meningkatkan kualitas pendidikan melalui adanya pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* ini.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Hasil yang akan dicapai pada penelitian ini dapat optimal apabila telah membatasi permasalahan yang dikaji. Permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah:

1. Asumsi Pengembangan
 - a. Media belajar berbasis *Augmented Reality* ini mampu membuat siswa aktif dalam pembelajaran fikih materi haji.
 - b. Peserta didik mampu belajar mandiri maupun berkelompok.
 - c. Validator yaitu dosen dan guru yang sudah berpengalaman sesuai dengan bidangnya.
 - d. *Item-item* dalam angket validasi mencerminkan penilaian produk secara komprehensif, menyatakan layak dan tidaknya produk media untuk digunakan.
2. Keterbatasan Pengembangan
 - a. Peneliti memfokuskan pada pengembangan media pembelajaran berbentuk *Augmented Reality* bangunan ka'bah.
 - b. Menghasilkan aplikasi yang dapat diunduh pada android.
 - c. Pengujian media pembelajaran meliputi pengujian kelayakan produk dan respon siswa.
 - d. Uji coba bersama ahli materi dilakukan di MI Daya Muda Al-Islam.
 - e. Uji coba bersama ahli media dilakukan di IAIN Kediri.
 - f. Uji coba respon siswa dilakukan di MI Daya Muda Al-Islam.
 - g. Materi pokok dalam penggunaan media pembelajaran ini hanya pada materi Haji.
 - h. Menilai kelayakan media pembelajaran ini berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media.

G. Penelitian Terdahulu

Terdapat karya-karya ilmiah terdahulu yang menjadi bahan acuan bagi peneliti ketika hendak menyusun penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini, salah satunya yakni skripsi yang disusun oleh Briyan Anugerah Pekerti yang berjudul “*Pengembangan Aplikasi Augmented Reality untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMPN 2 Banyumas pada Mata Pelajaran IPA Tata Surya*” melakukan penelitian melalui tiga tahap yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi. Presentase skor validasi ahli media yaitu 92% dan ahli materi 90%. Berdasarkan presentase tersebut maka media yang dikembangkan termasuk dalam kategori layak digunakan di SMPN 2 Banyumas.⁹

Skripsi karya Muhammad Iqbal Suardi merupakan mahasiswa Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi 2018 berjudul “*Pengembangan Media Ajar Berbasis Macromedia Flash Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ihsan Telanaipura Kota Jambi*”. Penelitian tersebut merupakan jenis penelitian dan pengembangan. Tujuan penelitian tersebut yaitu untuk mengembangkan media Pembelajaran Interaktif Materi Tata Surya, mengetahui kelayakan media pembelajaran, dan juga mengetahui efektifitas media pembelajaran tersebut. Berdasarkan hasil validasi media dan juga materi menunjukkan angka yang bagus sehingga termasuk kategori “sangat baik”. Kemudian hasil uji coba siswa mendapat 81.44% kategori “sangat baik”. Kesimpulan yang didapat yaitu media pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash* ini telah efektif untuk digunakan dalam pembelajaran materi Tata Surya Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.¹⁰

Adapun peneliti terdahulu mengenai media *Augmented Reality* yaitu jurnal pendidikan yang disusun oleh Arif Maulana Arifin, Heni

⁹ Briyan Anugerah Pekerti, “*Pengembangan Aplikasi Augmented Reality untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMPN 2 Banyumas Pada Mata Pelajaran IPA Tata Surya*”, Skripsi Universitas Negeri Semarang, Semarang, 2017, 29.

¹⁰ Muhammad Iqbal Suardi, “*Pengembangan Media Ajar Berbasis Macromedia Flash Pada Materi Tata Surya Kelas VI Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ihsan Telanaipura Kota Jambi*”, (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi) 2018, xi.

Pujiastuti, dan Ria Sudiana, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Tahun 2020, berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran STEM dengan Augmented Reality untuk Meningkatkan Kemampuan Spasial Matematis Siswa*”. Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan yang menggunakan model ADDIE. Tujuan dari penelitian ini untuk menghasilkan produk media pembelajaran berbasis STEM dengan *Augmented Reality* yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan spasial matematis siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media dinyatakan valid dari ahli media dan ahli materi. Media juga telah dinyatakan praktis dari penilaian guru dan siswa. Berdasarkan hasil tersebut maka media pembelajaran yang telah dikembangkan layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan spasial matematis siswa.¹¹

Penelitian terdahulu selanjutnya yang menjadi acuan dalam menyusun penelitian dan pengembangan ini yaitu skripsi yang disusun Akhma Putri Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung 2021 yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Mata Pelajaran PAI Materi Wudhu di SMPN 37 Bandar Lampung*”. Pada penelitian tersebut menggunakan metode penelitian dan pengembangan. Tujuan dari penelitian yakni untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada mata pelajaran PAI materi Wudhu, mengetahui kelayakan media, respon peserta didik, dan juga efektivitas dari media tersebut. Model penelitian menggunakan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, & Evaluation*). Data hasil analisis validasi media dan validasi materi menunjukkan kategori “layak” digunakan media pembelajaran. Sedangkan hasil uji respon kemenarikan yang dilakukan pada siswa memperoleh kategori sangat menarik. Uji efektifitas peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media tersebut menunjukkan nilai yang mengalami peningkatan, dan dapat disimpulkan bahwa pengembangan media

¹¹ Alif Maulana Arifin, DKK., “Pengembangan Media Pembelajaran STEM Dengan Augmented Reality Untuk Meningkatkan Kemampuan Spasial Matematis Siswa”, *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, vol. 7, no. 1, (2020).

menggunakan *Augmented Reality* wudhu dinyatakan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.¹²

Berdasarkan paparan penelitian terdahulu diatas, maka media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) masih perlu diteliti lebih lanjut untuk mengembangkan materi pada media. Penelitian yang relevan tersebut sesuai dengan penelitian ini karena dapat memberikan informasi dan gambaran kepada peneliti tentang produk yang dipergunakan dan cara pembuatan media pembelajaran, sehingga hasil yang didapat bisa mengembangkan hasil peneliti terdahulu.

Tabel 1. 1 Persamaan, Perbedaan, dan Orisinalitas Penelitian

No	Peneliti Terdahulu	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Briyan Anugerah Pekerti “Pengembangan Aplikasi <i>Augmented Reality</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMPN 2 Banyumas pada Mata Pelajaran IPA Tata Surya”	Persamaan terletak pada penggunaan teknologi yang memakai <i>Augmented Reality</i> .	Perbedaan terletak pada penggunaan materi dan juga jenjang siswa yang sekolah yang dituju dalam penelitian.	
2.	Muhammad Iqbal Suardi 2018 “Pengembangan Media Ajar	Sama-sama mengembangk an media belajar dengan	Terletak pada penggunaan materi dan	

¹² Akhma Putri, “ Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Pada Mata Pelajaran PAI Materi Wudhu Di SMPN 37 Bandar Lampung”, Skripsi, Universitas Negeri Raden Intan Lampung, Lampung, 2021, ii.

	Berbasis <i>Macromedia Flash</i> Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ihsan Telanaipura Kota Jambi”.	menggunakan teknologi terbaru agar siswa juga dapat mengikuti kemajuan teknologi pada era sekarang.	teknologi yang berbeda yaitu <i>Augmented Reality</i> .	
3.	Arif Maulana Arifin, Heni Pujiastuti, dan Ria Sudiana, 2020, “Pengembangan Media Pembelajaran STEM dengan <i>Augmented Reality</i> untuk Meningkatkan Kemampuan Spasial Matematis Siswa”.	Sama-sama menggunakan teknologi <i>Augmented Reality</i> untuk media belajar.	Materi yang digunakan dan juga jenjang sekolah yang ditempati untuk penelitian berbeda.	Penelitian ini akan mengkontruksi kan dari beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan mencoba mengembangk an pembelajaran yang menarik pada pelajaran Fikih materi haji siswa MI kelas V.
4.	Akhma Putri 2021 berjudul “ <i>Pengembangan Media</i>	Menggunakan media yang sama yakni <i>Augmented</i>	Perbedaan terletak pada penggunaan	

	<i>Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Mata Pelajaran PAI Materi Wudhu di SMPN 37 Bandar Lampung</i>	<i>Reality .</i>	materi dan juga jenjang siswa yang sekolah yang dituju dalam penelitian.	
--	---	------------------	--	--

H. Definisi Istilah atau Definisi Operasional

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan merupakan proses atau langkah-langkah yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Pendapat lain mengatakann bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk perangkat fisik yang dirancang secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi. Perangkat fisik yang dimaksud meliputi benda asli, cetakan, visual, audio, audio-visual, multimedia, dan materi web. Perangkat tersebut harus dirancang dan dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan dan tujuan pembelajaran peserta didik.¹³

Dalam penelitian ini akan mengembangkan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* yang dapat memunculkan bangunan ka'bah 3D seolah menjadi nyata. Sehingga memudahkan guru menyampaikan materi haji dan juga menjadikan siswa kelas V MI

¹³ Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2018), 7.

Daya Muda Al-Islam lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran dalam penelitian ini sebagai fasilitator untuk siswa dalam mencapai kompetensi yang telah ditetapkan dalam kurikulum.

2. *Augmented Reality*

Augmented Reality adalah teknologi masa sekarang yang menggabungkan benda maya (tidak nyata) 2D ataupun 3D dalam sebuah lingkungan nyata secara langsung. Dengan menggunakan *Augmented Reality* yang menggabungkan virtual dengan nyata dapat memunculkan objek sulit dijangkau menjadi mudah diamati. *Augmented Reality* dikembangkan dalam pembelajaran untuk mempermudah guru atau siswa memahami materi Haji.¹⁴

Augmented Reality yang akan dikembangkan oleh peneliti yaitu bangunan 3 dimensi ka'bah mampu dimunculkan secara nyata melalui kamera *Augmented Reality*. Dilihat dari layar kamera hp, peserta didik dapat berinteraksi dengan gambar 3 dimensi menjadi seolah didekat ka'bah secara nyata namun sebenarnya objek maya. Pada kamera *Augmented Reality* disertakan audio bacaan talbiyah dan niat haji yang dapat diulang-ulang sehingga mudah untuk ditirukan serta dihafalkan.

¹⁴ Made Kevin, DKK, "Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Book 2 Dimensi Sub Tema Lingkungan Alam di PAUD Telkom Singaraja", *KARMAPATI*, Vol. 10, No.1, (2021), 2.