

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Pengembangan Media Pembelajaran

Perkembangan Teknologi Informasi dan komunikasi yang dapat mengolah dan menampilkan informasi pembelajaran baik secara audio, visual, atau audiovisual, pada masakini telah mewujudkan sesuatu yang disebut *Virtual Learning*. Konsep ini telah berkembang sehingga dapat mengemas *setting* dan realitas pembelajaran menjadi lebih menarik dan memberikan pengkondisian secara psikologis adaptif terhadap pembelajaran dimanapun mereka berada.<sup>15</sup>

Media adalah salah satu bagian sistem pembelajaran, dengan kata lain kegiatan pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik tanpa menggunakan media. Kehadiran media dalam proses pembelajaran hendaknya mampu menjadi fasilitas bagi siswa untuk belajar demi tercapainya suatu kompetensi tertentu sesuai dengan kurikulum.<sup>16</sup> Gerlach dan Ely mengemukakan bahwa apabila media ini dipahami secara garis besar menjadi manusia materi. Yaitu kejadian yang dapat membangun kondisi dimana dapat membuat siswa memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Dalam hal ini guru, buku, dan lingkungan sekolah merupakan media pembelajaran. Secara lebih khusus arti dari media dalam proses pembelajaran yakni sebagai alat untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual maupun verbal.<sup>17</sup>

Pemanfaatan media, baik digunakan untuk keperluan individual maupun kelompok, mempunyai beberapa tujuan, yaitu:

1. Memperoleh informasi dan pengetahuan
2. Mendukung aktivitas pembelajaran
3. Sarana persuasi dan motivasi

---

<sup>15</sup> Deni Darmawan, *Mobile Learning Sebuah Aplikasi Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo persada, 2016), 3.

<sup>16</sup> Imam Suyitno, *Memahami Tindakan Pembelajaran*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2011), 73.

<sup>17</sup> 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) 13.

Media Pembelajaran pada hakikatnya memuat informasi dan pengetahuan. Media gambar dapat berperan mengurangi terjadinya kesalahan interpretasi dalam mempelajari informasi dan pengetahuan tentang suatu materi. Dengan menggunakan media, penggunaannya dapat mengaktifkan suasana kelas serta mudah menerima informasi dan pengetahuan.<sup>18</sup>

Media pembelajaran juga kerap kali menggunakan teknologi multimedia yang berarti sebuah program untuk menyampaikan konten digitas secara keseluruhan dengan menggunakan kombinasi terpadu antara teks, audio, gambar dua dimensi (2D) dan tiga dimensi (3D), video dan animasi. Keuntungan menggunakan multimedia ini yaitu antara lain:

1. Lebih komunikatif
2. Mudah dilakukan perubahan sesuai dengan kemajuan teknologi
3. Interaktif
4. Lebih leluasa menuangkan kreatifitas<sup>19</sup>

Media menjadi faktor penting pada proses pembelajaran. Melalui media. Pendidik dapat terbantu dalam hal penyampaian materi. Kegiatan pembelajaran akan menjadi lebih hidup dengan adanya media. Menurut Rudi Susila dan Cipi Riyana (2009) mengatakan bahwa kesesuaian media dengan peserta didik menjadi hal yang penting untuk dipertimbangkan, karena hampir tidak terdapat media yang bisa digunakan oleh semua tingkatan manusia. Perlu perancangan yang matang sehingga media dapat sesuai dengan sasaran dalam pengaplikasiannya.<sup>20</sup>

Dapat disimpulkan pengembangan media pembelajaran merupakan suatu upaya dalam mengembangkan alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi. Peralatan tersebut juga dirancang dan

---

<sup>18</sup> Benny A. Pribadi, *Media & Teknologi dalam Pembelajaran*, (Jakarta: PT Balebat Dedikasi Prima, 2017), 23.

<sup>19</sup> Munir, *Multimedia*, (Bandung: ALFABETA, 2015) 4-6.

<sup>20</sup> Ilmawan Mustaqim dan Nanang Kurniawan, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality*", *Jurnal Edukasi Elektro*, Vol.1, No.1, (2017), 42.

dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tercapainya tujuan pembelajaran.<sup>21</sup>

## **B. Augmented Reality (AR)**

*Augmented Reality* adalah gabungan antara objek yang tidak nyata atau virtual dengan objek nyata dan dapat berinteraksi secara asli dalam bentuk tampilan tiga dimensi (3D). Tujuan dari penggunaan *Augmented Reality* yaitu untuk menyederhanakan objek nyata dengan membawa objek maya berbentuk 3D. Saat ini *Augmented Reality* telah banyak digunakan dalam berbagai bidang, seperti kedokteran, militer, manufaktur, hiburan, pendidikan, dan lain lain.<sup>22</sup>

Teknologi *Augmented Reality* adalah teknologi yang secara visual dapat menambah lingkungan dunia nyata dengan memproyeksikan informasi yang dihasilkan dari computer. Dengan digunakannya teknologi ini menjadikan pendidikan akan meningkat dalam hal media pembelajaran.<sup>23</sup>

Sejarah *Augmented Reality* diciptakan oleh Morton Heilig, seorang sinematografer tahun 1957. Ia membuat sebuah simulator yang disebut sensorama dengan visual, getaran dan bau. Sejak saat itu para ilmuwan mulai mengembangkan teknologi *Augmented Reality* sampai dengan yang terbaru pada saat ini. Untuk dapat membuat teknologi *Augmented Reality* ini terdapat banyak cara, salah satunya dengan menggunakan perangkat lunak *Unity 3D*. Adapun fitur-fitur yang dimiliki oleh *Unity 3D* antara lain sebagai berikut:

1. Lingkungan pengembangan terpadu
2. Penyebaran hasil aplikasi pada banyak platform
3. Engine grafis menggunakan windows, iOS, dan Wii.
4. Game scripting melalui Mono

---

<sup>21</sup> Afiffatus Sholikha, "Pengembangan Media LEMKASIA Pada Materi Kerangka Tubuh Manusia untuk Meningkatkan Minat Belajar IPA Kelas V MI Miftahul Falah Manisrenggo Kota Kediri", (Skripsi IAIN Kediri, 2022), 21.

<sup>22</sup> Dwi Yuny Syifania, "Penggunaan Augmented Reality untuk Brosur Penjualan Laptop Berbasis Android", *Jurnal TI Atma Luhur*, 3, no.1 (2016) 27-35.

<sup>23</sup> Eko Risdianto, dkk, "Blended Learning Model Based on Massive Open Online Courses (MOOCs) Assisted by Augmented Reality (BMA) Model as the Electronic Learning Media in the Pandemic Covid-19", *Jurnal Pendidikan Al-Ishlah*, 13, 1 (2022), 230.

Dengan menggunakan perangkat lunak *Unity* dapat membuat aplikasi *Augmented Reality* yang secara mudah digunakan di android.<sup>24</sup>

Pemanfaatan media pembelajaran menggunakan *Augmented Reality* sangan berguna dalam meningkatkan proses belajar peserta didik. Dalam teknologi *Augmented Reality* memiliki aspek hiburan yang dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar dan bermain serta memproyeksikan secara nyata dan melibatkan interaksi seluruh panca indera siswa. Menggunakan *Augmented Reality* berfungsi menyampaikan informasi dari pendidik terhadap peserta didik serta dapat memberi rangsangan motivasi serta ketertarikan dalam pelajaran.

Cara kerja AR terbagi menjadi dua macam yaitu:

a) *Marker Augmented Reality*

*Marker* dapat berupa ilustrasi hitam dan putih persegi dengan batas hitam tebal dan latar belakang putih. Kamera akan mengenali posisi dan arah *marker* dan menciptakan dunia virtual 3D.

b) *Markerless Augmented Reality*

Untuk metode ini pengguna tidak perlu menggunakan sebuah marker ketika hendak memunculkan elemen digital.<sup>25</sup>

### C. Mata Pelajaran Fikih

Fikih secara bahasa berarti pemahaman yang membutuhkan penerahan potensi akal. Samsul Munir Amin mengemukakan bahwa fiqih merupakan ilmu yang menerangkan hukum-hukum syara' yang mempunyai hubungandengan amal atau pekerjaan yang diperoleh dari dalil yang jelas. Jadi secara umum ilmu fikih itu dapat disimpulkan bahwa ilmu yang membahas masalah hukum Islam dan peraturan yang berhubungan dengan kehidupan manusia.<sup>26</sup>

---

<sup>24</sup> Alfian Nara, dkk, "A Development of Augmented Reality Mobile Application of Promote The Traditional Indonesian Food" *International Journal: Interactive Mobile Technologies*, Vol. 14 No. 09 (2020), 248-249.

<sup>25</sup> Ilmawan Mustaqim, "Pemanfaatan *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran", *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, Vol.13, No.2, (2016), 180.

<sup>26</sup> Totok Jumentoro dan Samsul Munir Amin, *Kamus Ushul Fiqh*, (Jakarta: Amzah, 2009) 63.

Dalam mata pelajaran Fikih pada kelas V semester 2 terdapat materi Haji yang di dalamnya mencakup sejarah, pengertian dan dasar atau dalil ibadah haji. Untuk mengenai sejarah haji, ibadah ini telah dikenal sejak zaman Nabi Ibrahim As. Beliau beserta putranya Nabi Ismail As. Diperintahkan oleh Allah untuk membangun Baitullah atau ka'bah. Apabila bangunan tersebut sudah tinggi maka Nabi Ismail As. Mengulurkan batu besar yang cukup tinggi. Dengan kehendak Allah Nabi Ibrahim meletakkan kakinya di batu besar itu, dan terlekatlah tapak kaki Nabi Ibrahim As. Yang sekarang sering disebut juga Maqam Ibrahim atau tempat Nabi Ibrahim memijakkan kakinya di batu besar tersebut.

Setelah selesai membangun Baitullah maka Nabi Ibrahim diminta oleh Allah untuk memanggil umat manusia untuk menunaikan ibadah haji ke Baitullah. Nabi Ibrahim menyeru ke kanan dan kiri seolah orang yang sedang mengumandangkan adzan. Allah Swt. Menyampaikan seruan Nabi Ibrahim As pada setiap manusia seperti yang terkandung pada lafadz bacaan talbiyah.

Pengertian haji menurut bahasa yaitu hajja yang berarti ziarah atau mengunjungi, menuju, dan menyengaja pergi ke suatu tempat. Sedangkan menurut istilah haji yaitu berkunjung ke Baitullah dengan tujuan melaksanakan ibadah kepada Allah Swt, untuk mendekatkan diri dengan syariat, rukun, dan waktu yang telah ditentukan oleh agama Islam.<sup>27</sup>

---

<sup>27</sup> Markaban, *FIKIH*, (Jakarta: Direktorat KSKK Madrasah, Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, Kementerian Agama RI, 2020), 96-98.