

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan didefinisikan sebagai upaya yang disengaja dan direncanakan oleh orang dewasa untuk membantu siswa mencapai kedewasaan dan mencapai tujuan mereka dengan memberikan arahan atau dukungan untuk mencapai potensi diri, baik jasmani maupun rohani mereka agar siswa mampu menanggapi tanggung jawab sehari-hari mereka sendiri.¹ Dimana ada lembaga pendidikan (negeri dan swasta), kebijakan yang diambil oleh pemerintah atau pihak lain yang berkuasa harus diikuti dalam rangka penyelenggaraan pendidikan, salah satu kebijakan tersebut adalah kurikulum. Secara sempit kurikulum hanya terbatas pada mata pelajaran yang wajib diambil atau dituntaskan oleh siswa di lembaga pendidikan.

Kurikulum Indonesia mengalami revisi mulai tahun 1947 dan diakhiri dengan kurikulum 2013. Ungkapan “ganti menteri, ganti kurikulum” menjadi stigma di masyarakat akibat perubahan kurikulum. Meskipun demikian, revisi kurikulum merupakan suatu kemestian yang tidak bisa dihindari dan wajib dilaksanakan secara terampil guna memenuhi tuntutan dan perubahan masyarakat. Seperti yang dikatakan oleh Nova Yunita Sari dkk dalam jurnal yang berjudul “*Perkembangan Kurikulum Merdeka di Indonesia*” Kalau kurikulumnya diubah, tidak ada yang salah. Jika ingin melakukan perubahan itu, tidak masalah melakukannya setiap sepuluh tahun sekali, bahkan setiap setahun sepuluh kalipun tidak masalah. Yang terpenting pihak yang berkaitan wajib untuk

¹ Rahmat Hidayat, *Ilmu Pendidikan konsep, teori, dan Aplikasinya* (Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia, 2019).24

mengetahui tujuan perubahan tersebut dan alasannya, serta apakah alasan dan tujuan tersebut masih valid dan diperlukan saat ini mengingat kebutuhan di masa depan².

Perubahan dan perkembangan kurikulum memiliki tujuan untuk memperbaiki mutu pendidikan di Indonesia, akan tetapi perubahan dan perkembangan kurikulum yang terus dilakukan dari waktu ke waktu tidak akan memiliki dampak yang signifikan jika tidak diiringi dengan pembelajaran yang baik. Untuk menciptakan pembelajaran yang baik dibutuhkan suasana pembelajaran yang menarik, salah satu solusinya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan ketika proses belajar mengajar berlangsung. Untuk itu guru perlu memiliki pemahaman yang kuat tentang model, metode dan media pembelajaran yang akan diterapkan dalam kegiatan belajar. Dalam interpretasi Kemp dalam Rusman, supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai secara sukses dan berdaya guna, baik pendidik maupun siswa harus memahami metode pembelajaran. Banyak sekali bentuk metode pembelajaran, pendidik dapat menyeleksi dari berbagai model pembelajaran untuk digunakan dalam pembelajaran dan kegiatan pembelajarannya. Selain memahami berbagai metode pembelajaran, guru juga perlu mampu menggunakan sarana pembelajaran yang menarik untuk menopang aktivitas pembelajaran.

Media pembelajaran mencakup seluruh hal yang berperan sebagai fasilitator antara pendidik, yaitu guru, dan peserta didik, yaitu siswa, dengan tujuan memotivasi siswa dan mendukung mereka menjalani proses pembelajaran secara keseluruhan dan bermakna. Hal ini menegaskan bahwa media pembelajaran memiliki lima aspek utama.

² Dearlina Sinaga, Juliper Nainggolan Sari Yunita, "Perkembangan Kurikulum Merdeka Di Indonesia," *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 7 (2024): 2199–2205.

Pertama, sebagai alat untuk menyampaikan informasi atau amanat dalam proses pendidikan. Kedua, berfungsi sebagai sarana pendidikan. Ketiga, berperan dalam mendorong siswa untuk belajar. Keempat, menjadi alat yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara menyeluruh dan bermakna. Kelima, sumber daya untuk belajar dan mengembangkan keterampilan. Ketika unsur-unsur ini bekerja sama secara efektif, pembelajaran akan tercapai dengan sukses dan sejalan dengan hasil yang diinginkan.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti yang dilakukan secara langsung di sekolah, peneliti menemukan beberapa masalah ketika proses pembelajaran berlangsung yaitu kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran pendidikan agama islam disebabkan oleh minimnya minat mereka terhadap mata pelajaran tersebut, dan juga tidak adanya ketertarikan siswa terhadap pembelajaran disebabkan oleh kurangnya variasi pembelajaran.

Selain dari hasil pengamatan secara langsung di lapangan, peneliti juga melakukan wawancara terhadap beberapa siswa, hasil dari wawancara dengan siswa tersebut yaitu nilai yang diharapkan oleh siswa pada mata pelajaran PAI itu baik, dan dalam proses pembelajarannya didukung oleh pembelajaran yang menarik dan interaktif. Namun, pada kenyataannya nilai yang diperoleh siswa pada mata pelajaran PAI kurang memenuhi KKM yang sudah ditetapkan sebesar 75.

Selaras dengan temuan penelitian Riri Maria Fitri, rendahnya capaian nilai peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) disinyalir sebagai akibat dari dominasi penggunaan metode ceramah yang bersifat monoton oleh pendidik, sehingga berdampak pada rendahnya partisipasi

aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.³ Akibatnya, siswa menjadi tidak fokus, bermain sendiri di kelas atau mengobrol dengan teman.

Jika dibandingkan dengan pembelajaran lain dengan mata pelajaran PAI, banyak siswa yang menunjukkan kurang minat pada mata pelajaran PAI. Menurut penelitian, hal ini disebabkan oleh sejumlah masalah pembelajaran, termasuk strategi pengajaran yang buruk dan kurangnya minat siswa. Siswa seringkali merasa tidak tertarik dan bosan karena banyaknya penggunaan teknik ceramah dalam pengajaran PAI. Menurut penelitian, siswa kesulitan memahami materi yang diajarkan karena metode ini gagal menarik perhatian mereka. Selain disebabkan oleh metode yang digunakan, penyebab lainnya ialah kurangnya penggunaan alat bantu pembelajaran yang dapat menarik minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran..

Oleh karena itu, agar siswa menjadi tertarik dan meningkatkan minat belajar, diperlukan ide dan media pembelajaran yang menarik. Menumbuhkan semangat belajar siswa diyakini dapat membantu mereka mencapai hasil belajar yang lebih baik. Pengelolaan kelas dan pengelolaan pembelajaran yang efektif diperlukan untuk mendapatkan hasil yang terbaik. Oleh karena itu, seorang pendidik harus memilih dan menerapkan metode dan media pengajaran yang efektif. Dalam upaya menyelidiki, mengungkap, atau menghasilkan konsep-konsep dalam bentuk strategi pengajaran baru, pendidik berperan sebagai pendidik yang kreatif.

Pada akhir tahun 1990an, interaksi siswa dengan media dan lingkungan belajar menjadi penting, dan dalam sepuluh tahun pertama abad kedua puluh satu, isu ini tetap menjadi prioritas utama. Karena

³ Riri Maria Fitri and others, 'Kejenuhan Belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Siswa Kelas X Di MAN 1 Agam Kecamatan Tanjung Raya', *Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 2.3 (2023), 83–95.

setiap siswa merupakan individu yang aktif mengkonstruksi pengetahuan dan pengalaman pribadi melalui eksplorasi dalam lingkungan belajar yang responsif, maka perhatian utama dalam bidang pendidikan ialah media pembelajaran. Berangkat dari hal tersebut, maka dipilih sebuah pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan teknologi yaitu media pembelajaran yang berbasis *Augmented Reality* (AR).

Augmented Reality (AR) ialah teknologi yang memperkaya lingkungan dunia nyata di sekitar kita dengan melapisi konten digital yang dihasilkan oleh komputer. Teknologi ini telah banyak digunakan dalam berbagai aplikasi profesional di berbagai bidang, termasuk perawatan kesehatan, manufaktur, pendidikan, dan rite. Sistem AR pertama yang diciptakan khusus dalam dunia pendidikan ialah alat yang digunakan untuk mengajarkan anatomi dalam bentuk tiga dimensi. Perangkat ini mengintegrasikan dan mencocokkan struktur tulang dengan bagian anatomi asli manusia, memanfaatkan tampilan yang dikenakan di kepala sebagai media pembelajaran.⁴

Pelopor ide penggunaan *Augmented Reality* dalam industri adalah Thomas Preston Caudell. Seorang insinyur yang bekerja di *Boeing Aviation Company* pada tahun 1990 menciptakan helm *Augmented Reality* yang menampilkan informasi di kaca depan. *Augmented Reality* mempunyai pengaruh yang besar terhadap siswa atau mahasiswa dalam penyajian materi pendidikan, *Augmented Reality* berdampak positif terhadap perkembangan, perhatian, merangsang pemikiran, dan meningkatkan tingkat pemahaman informasi⁵. Dengan menerapkan media ini diharapkan mampu mengatasi berbagai hambatan yang dialami oleh

⁴ Juan Garzón, 'An Overview of Twenty-Five Years of Augmented Reality in Education', *Multimodal Technologies and Interaction*, 5.7 (2021), 1.

⁵ Svitlana I. Pochtoviuk, Tetiana A. Vakaliuk, and Andrey V. Pikilnyak, 'Possibilities of Application of Augmented Reality in Different Branches of Education', *CEUR Workshop Proceedings*, 2547 (2020), 93.

pendidik dan peserta didik sepanjang pelaksanaan kegiatan belajar mengajar akan teratasi dan proses pembelajaran menjadi lebih relevan bagi siswa⁶.

Berdasarkan pemaparan di atas maka akan dilakukan penelitian mengenai **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* (AR) Pada Materi Shalat Gerhana di SMP Al-Madani Kragilan Kabupaten Serang”** agar dapat diketahui apakah media pembelajaran tersebut dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dan dapat diterapkan pada proses pembelajaran atau sebaiknya tidak lagi digunakan karena memiliki dampak yang negatif.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang informasi yang diuraikan mengenai permasalahan, berikut identifikasi masalah yang timbul:

1. Kurangnya minat siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), yang berdampak pada rendahnya keaktifan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.
2. Nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).
3. Metode pembelajaran yang digunakan guru masih didominasi oleh ceramah yang bersifat monoton.
4. Kurangnya variasi metode dan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, khususnya dalam pembelajaran PAI.
5. Minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

⁶ I Made Bagiarta, ‘Penerapan Paikem Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA’, *Journal of Education Action Research*, 5.2 (2021), 85–93.

6. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi karena pendekatan pembelajaran yang tidak kontekstual dan kurang melibatkan mereka secara aktif.
7. Keterbatasan guru dalam memahami dan mengimplementasikan model, metode, serta media pembelajaran yang inovatif dan sesuai kebutuhan siswa.
8. Pembelajaran yang tidak disesuaikan dengan perkembangan teknologi.
9. Tidak adanya integrasi media pembelajaran modern seperti *Augmented Reality* dalam pembelajaran PAI, yang berpotensi menjadikan pembelajaran lebih menarik, kontekstual, dan bermakna.
10. Kebutuhan akan pengembangan media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang diidentifikasi maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* yang berfokus pada materi PAI kelas VIII yaitu shalat gerhana

D. Rumusan Masalah

Masalah yang dirumuskan dalam penelitian ini merujuk pada latar belakang yang telah dijelaskan, yaitu:

1. Bagaimana proses pembelajaran PAI pada materi shalat gerhana di smp al-madani?
2. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) pada materi shalat gerhana?
3. Apakah media *Augmented Reality* (AR) yang telah dikembangkan layak digunakan?

4. Apakah media *Augmented Reality* (AR) pada materi shalat gerhana efektif digunakan dalam proses pembelajaran?

E. Tujuan Penelitian

Disandarkan pada rumusan masalah yang telah dijelaskan tersebut, penelitian ini memiliki tujuan, yaitu :

1. Untuk mendeskripsikan proses pembelajaran pai pada materi shalat gerhana di smp al-madani.
2. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) pada materi shalat gerhana.
3. Untuk menguji kelayakan media *Augmented Reality* (AR) yang telah dikembangkan.
4. Untuk menguji efektivitas penggunaan media *Augmented Reality* (AR) pada materi shalat gerhana.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini harapannya mampu memberi kebermanfaat bagi banyak pihak, diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis dapat menjadi sumber referensi untuk penelitian kepustakaan dan meningkatkan konten keilmuan yang relevan dengan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR), juga dapat membantu pengembangan dan penerapan media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Sekolah

Pemanfaatan teknologi *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran PAI dapat mendongkrak citra positif sekolah, mencerminkan komitmen terhadap inovasi di bidang pendidikan, serta mendukung sekolah dalam memenuhi kebutuhan kurikulum

modern yang menitikberatkan pada integrasi teknologi dalam pembelajaran.

b. Bagi Guru

Menggunakan elemen *Augmented Reality* (AR) dalam pengajaran PAI memungkinkan guru menyampaikan materi secara lebih menarik dan interaktif.

c. Bagi siswa

Siswa diharapkan dapat memahami konsep pembelajaran PAI menjadi lebih baik, meningkatkan partisipasi serta minat mereka, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan memotivasi siswa untuk lebih giat belajar.

d. Bagi Penulis

Dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman berharga dalam mengkaji dan meneliti bagaimana impact pengaplikasian media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* terhadap siswa.

e. Bagi Program Studi

Dapat menjadi bahan pembelajaran dalam memahami bagaimana media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) dan bagaimana hasil terhadap media pembelajaran tersebut, sehingga mampu memberikan gambaran terkait media pembelajaran seperti apa yang dapat mengasah keterampilan-keterampilan yang penting dikuasai dan relevan dengan perkembangan zaman.

G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu:

1. Media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dirancang sesuai dengan konten materi pelajaran PAI untuk siswa kelas VIII SMP.

2. Produk ini dibuat sebagai sumber belajar PAI yang fleksibel dan dapat digunakan secara mandiri dengan memanfaatkan teknologi *QR Code*.
3. Pengembangan media pembelajaran dilakukan dengan menggunakan aplikasi *Assemblr Edu* dan *Canva* sebagai *platform* utama.
4. Media pembelajaran yang dirancang dapat diakses dengan mudah, asalkan tersedia koneksi internet yang stabil serta kartu *barcode* untuk akses.
5. Media ini memiliki tampilan yang menarik, menyajikan materi yang mudah dipahami, serta dilengkapi dengan menu interaktif yang mendukung siswa belajar secara mandiri.
6. Sasaran produknya yaitu kelas VIII SMP Al-Madani.

H. Sistematika Pembahasan

Dalam sistematika pembahasan penelitian ini terbagi ke dalam lima bab. Kelima bab dan sub bab sebagai berikut:

Bab Kesatu Pendahuluan yang meliputi Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Spesifikasi Produk dan Sistematika Pembahasan.

Bab Kedua Kajian Teoretik yang meliputi Media Pembelajaran, *Augmented Reality*, shalat gerhana, Penelitian Terdahulu, Kerangka Berpikir dan Hipotesis Penelitian.

Bab Ketiga Metodologi Penelitian yang meliputi Tempat dan Waktu Penelitian, Metode Penelitian, Sumber Data, Instrumen Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Prosedur Penelitian dan Pengembangan, dan Teknik Analisis Data.

Bab Keempat Hasil Penelitian dan Pembahasan yang meliputi Deskripsi Hasil Penelitian yang terdiri dari proses pembelajaran PAI pada materi shalat gerhana di SMP Al-Madani, proses pengembangan media

pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada materi shalat gerhana, kelayakan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada materi shalat gerhana, efektivitas media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada materi shalat gerhana. Pembahasan Hasil Penelitian membahas proses pembelajaran PAI pada materi shalat gerhana di SMP Al-Madani, proses pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada materi shalat gerhana, kelayakan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada materi shalat gerhana, efektivitas media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada materi shalat gerhana.

Bab Kelima Penutup terdiri dari Simpulan dan Saran-saran.