

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FIQIH
BERBASIS *E-BOOK AUGMENTED REALITY* MATERI
HAJI DAN UMRAH UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA KELAS X DI MAN 1 NGAWI**

SKRIPSI



Oleh:

KHOTIM MUNAWIR
NIM. 201200102

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO
2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FIQIH
BERBASIS *E-BOOK AUGMENTED REALITY* MATERI
HAJI DAN UMRAH UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA KELAS X DI MAN 1 NGAWI**

SKRIPSI

Diajukan
untuk memenuhi salah satu persyaratan
dalam menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan Agama Islam



Oleh:

KHOTIM MUNAWIR
NIM. 201200102

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO
2024**



LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudara :

Nama : Khotim Munawir
NIM : 201200102
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis *E-Book Augmented Reality* Materi Haji dan Umrah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X di MAN 1 Ngawi

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqasah.

Pembimbing,

Tanggal, 8 Mei 2024

Safiruddin Al Baqi, MA.
NIP. 199102032019031016

Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



Dr. Kharisul Wathoni, M. Pd.I.
NIP. 197306252003121002



**KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

PENGESAHAN

Skripsi atas nama:

Nama : Khotim Munawir
NIM : 201200102
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis *E-Book Augmented Reality* Materi Haji dan Umrah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X di MAN 1 Ngawi

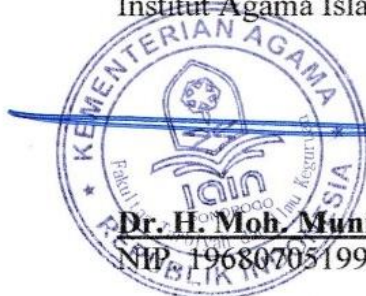

telah dipertahankan pada sidang munaqosah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo pada:

Hari : Kamis
Tanggal : 6 Juni 2024

dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada:


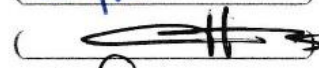

Hari : Kamis
Tanggal : 13 Juni 2024

Ponorogo, 13 Juni 2024
Mengesahkan,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



Dr. H. Moh. Munir, Lc., M.Ag.
NIP. 196807051999031001

Tim Penguji:

Ketua Sidang : Dr. Tintin Susilowati, M.Pd.
Penguji I : Ulum Fatmahanik, M.Pd.
Penguji II : Safiruddin Al Baqi, MA.

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Khotim Munawir

NIM : 201200102

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis *E-Book Augmented Reality* Materi Haji dan Umrah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X di MAN 1 Ngawi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis adalah benar-benar hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan plagiat atau saduran dari karya orang lain. Apabila dikemudian hari ternyata pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademis yang berlaku (dicabutnya predikat kelulusan dan gelar kesarjanaannya)

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ponorogo, 8 Mei 2024

Yang Membuat Pernyataan


Khotim Munawir

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Khotim Munawir

NIM : 201200102

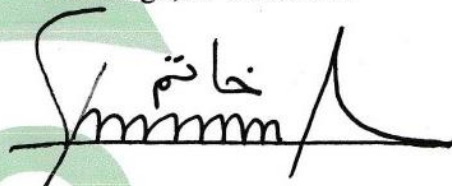
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis *E-book Augmented Reality* Materi Haji dan Umrah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X MAN 1 Ngawi

Menyatakan bahwa naskah skripsi telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di **etheses.iainponorogo.ac.id**. Adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari penulis. Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunakan semestinya.

Ponorogo, 27 Juni 2024



Khotim Munawir

NIM. 201200102



IAIN
PONOROGO

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan nikmat, dan karunia-Nya kepada saya. Saya mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Orang tua saya Bapak Warino dan Ibu Sulistyorini yang senantiasa memberikan dorongan serta pengarahan dan senantiasa mendoakan demi keberhasilan penulis.
2. Adik-adiku tersayang, Isna Wafiq Nur Afifah dan Amar Al-Anshari yang senantiasa memberikan semangat dan motivasi.
3. Kakek dan Nenek yang selalui meridhoi langkah baik penulis.
4. Para Masyaikh yang selalu menuntun dan menjadi suri tauladan bagi penulis.
5. IAIN Ponorogo sebagai tempat menuntut ilmu bagi penulis.
6. Teman-temanku yang tidak bisa penulis sebutkan satu-peratu khususnya teman-teman PAI D IAIN Ponorogo 2020.
7. Pondok Pesantren Darul Huda Mayak, Bapak pimpinan dan Asatidz yang membimbing perjalanan penulis selama di pesantrean.
8. Paman Rohmad Efendi yang selalu memberikan arahan serta dorongan serta sebagai motivator bagi penulis.
9. Teman-teman Fastabiqul Khoirot yang senantiasa menemani perjalanan penulis dalam menempuh pendidikan.
10. Kepada semua pihak yang tidak mampu penulis sebutkan

Untuk semua pihak yang telah membantu dan terlibat dalam menyelesaikan skripsi ini tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, terima kasih atas support dan bantuannya . Semoga Allah SWT selalu melindungi semua pihak yang telah turut membantu penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini. *Aamiin Allahumma Aamiin.*

MOTO

فِيهِ آيَاتٌ بَيِّنَاتٌ مَّقَامُ إِبْرَاهِيمَ ۖ وَمَنْ دَخَلَهُ كَانَ آمِنًا ۗ وَلِلَّهِ عَلَى النَّاسِ حُجُّ الْبَيْتِ مَنِ اسْتَطَاعَ
إِلَيْهِ سَبِيلًا ۗ وَمَنْ كَفَرَ فَإِنَّ اللَّهَ غَنِيٌّ عَنِ الْعَالَمِينَ

Artinya: "Padanya terdapat tanda-tanda yang nyata, (di antaranya) maqam Ibrahim; barangsiapa memasukinya (Baitullah itu) menjadi amanlah dia; mengerjakan haji adalah kewajiban manusia terhadap Allah, yaitu (bagi) orang yang sanggup mengadakan perjalanan ke Baitullah. Barangsiapa mengingkari (kewajiban haji), maka sesungguhnya Allah Maha Kaya (tidak memerlukan sesuatu) dari semesta alam." (QS: Ali 'Imran Ayat 97)¹



IAIN
P O N O R O G O

¹ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahanya* (Bandung: CV. Penerbit Diponegoro, 2005).

ABSTRAK

Munawir, Khotim. 2024. *Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis Teknologi Augmented Reality Book Materi Haji dan Umroh di MAN 1 Ngawi.* **Skripsi.** Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Pembimbing Safiruddin Al Baqi, MA.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, E-Book Augmented Reality

Meningkatkan kualitas sumber daya manusia merupakan peran penting pendidikan. Dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia pendidikan memerlukan beberapa pembaruan. Dalam pembelajaran di kelas ditemui masih rendahnya penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan kebutuhan siswa khususnya pada pelajaran Fiqih. Fiqih memiliki materi yang luas salah satunya adalah materi haji dan umrah yang menjadi tantangan tersendiri bagi guru untuk menggunakan media yang sesuai dengan materi dan kebutuhan siswa. Sedangkan untuk meningkatkan proses pembelajaran guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif agar mendorong siswa dapat belajar secara maksimal khususnya di kelas.

Penelitian pengembangan ini dilakukan di MAN 1 Ngawi pada tahun ajaran 2023/2024. Penelitian pengembangan media pembelajaran fiqih berbasis *e-book augmented reality* bertujuan untuk 1) mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran fiqih berbasis *e-book augmented reality* pada siswa kelas 10 MAN 1 Ngawi 2) Menjelaskan keefektifan media pembelajaran fiqih berbasis *e-book augmented reality* baik kelayakan dan respon siswa terhadap media pembelajaran fiqih berbasis *e-book augmented reality*.

Untuk mencapai tujuan diatas, perlu adanya pendekatan penelitian pengembangan. Pengembangan yang digunakan adalah pengembangan model ADDIE yang menggunakan 5 langkah pengembangan yaitu analisis, perancangan, pengembangan, penerapan dan evaluasi. Teknik data yang digunakan adalah observasi, wawancara, angket. Instrumen penelitian ini berupa validasi media dan angket responden. Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis dan dikembangkan menjadi produk media pembelajaran dengan mengelola data dari sumber, kemudian menghitung hasil dan menarik kesimpulan.

Berdasarkan hasil penelitian data ditemukan bahwa media pembelajaran fiqih berbasis *e-book augmented reality* yang divalidasi oleh ahli materi memperoleh nilai 80% masuk pada kategori layak, dan divalidasi oleh ahli media dengan nilai 80% masuk kategori layak. Sedangkan respon guru diperoleh nilai 80% masuk pada kategori menarik. pada saat uji coba pretes dan postest diketahui bahwa rata-rata nilai sebelum menggunakan media pembelajaran adalah 50,66, dan setelah menggunakan media pembelajaran rata-rata nilai siswa adalah 83. Berdasarkan uji *T-test one-tailed* adalah $0.000 < 0,05$ menunjukkan adanya perbedaan signifikan hasil belajar siswa dan berdasarkan uji *N-Gain* menunjukkan nilai 65,01% yang masuk pada kategori cukup efektif. Dengan ini disimpulkan bahwa media pembelajaran fiqih berbasis *e-book augmented reality* layak digunakan sebagai media pembelajaran mata pelajaran fiqih.

P O N O R O G O

ABSTRACT

Munawir, Khotim. 2024. *Development of Technology-Based Fiqh Learning Media Augmented Reality Book Hajj and Umrah Material at MAN 1 Ngawi. Thesis. Department of Islamic Religious Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Ponorogo State Islamic Institute. Supervisor Safiruddin Al Baqi, MA.*

Keywords: Development, Learning Media, Augmented Reality E-Book

Improving the quality of human resources is an important role of education. In improving the quality of educational human resources, several reforms are needed. In classroom learning, it was found that the use of learning media that was appropriate to the material and students' needs, especially in Fiqh lessons, was still low. Fiqh has extensive material, one of which is Hajj and Umrah material, which is a challenge for teachers to use media that suits the material and students' needs. Meanwhile, to improve the learning process, teachers are required to be more creative and innovative in order to encourage students to learn optimally, especially in class.

This development research was carried out at MAN 1 Ngawi in the 2023/2024 academic year. Research on the development of augmented reality e-book based fiqh learning media aims to 1) describe the process of developing augmented reality e-book based fiqh learning media for class 10 students at MAN 1 Ngawi 2) Explain the effectiveness of augmented reality e-book based fiqh learning media both feasibility and Student responses to augmented reality e-book based fiqh learning media.

To achieve the above objectives, a research and development approach is needed. The development used is the development of the ADDIE model which uses 5 development steps, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. The data techniques used are observation, interviews, questionnaires. The instruments for this research are media validation and respondent questionnaires. The data that has been obtained is then analyzed and developed into a learning media product by managing data from sources, then calculating the results and drawing conclusions.

Based on the results of data research, it was found that the augmented reality e-book-based fiqh learning media which was validated by material experts received a score of 80% in the feasible category, and was validated by media experts with a score of 80% in the feasible category. Meanwhile, the teacher's response obtained a score of 80% in the interesting category. During the pretest and posttest trials it was discovered that the average score before using learning media was 50.66, and after using learning media the average student score was 83. Based on the one-tailed T-test it was $0.000 < 0.05$, indicating There are significant differences in student learning outcomes and based on the N-Gain test, it shows a value of 65.01% which is in the quite effective category. It is concluded that the e-book augmented reality fiqh learning media is suitable for use as a learning media for fiqh subjects.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, kami panjatkan puji syukur atas kehadiran-Nya, yang telah melimpahkan taufiq, hidayah serta inayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tiada halangan suatu apapun. Sholawat serta salam senantiasa terlimpah curahkan kepada junjungan kita nabi Muhammad SAW seorang pejuang dan teladan bagi seluruh umat.

Terselesaikannya penulisan skripsi ini tidak lepas dari dukungan seluruh pihak yang turut membantu baik materi maupun moral. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Evi Muafiah, M.Ag. selaku Rektor IAIN Ponorogo yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menjadi mahasiswa Program Sarjana Pendidikan Agama Islam IAIN Ponorogo.
2. Dr. H. Moh. Munir, Lc., M.Ag. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo yang telah memudahkan penulis menyelesaikan skripsi.
3. Dr. Kharisul Wathoni, M.Pd.I. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo yang telah memberikan izin dan fasilitas kepada penulis dalam penyelesaian skripsi.
4. Safirudin Al Baqi, MA. selaku Pembimbing skripsi yang telah mencurahkan pemikiran dan waktunya untuk memberikan saran, bimbingan, arahan dengan penuh kesabaran, tulus, dan ikhlas selama penelitian dan penulisan skripsi ini.
5. Drs. Asep Nahrowi Mustaqim selaku Kepala Sekolah MAN 1 Ngawi yang telah memberikan izin penelitian.
6. Nasikin, M.Pd. selaku Guru fiqih MAN 1 Ngawi yang membantu dan mengarahkan penulis dalam memperoleh data penelitian ini.

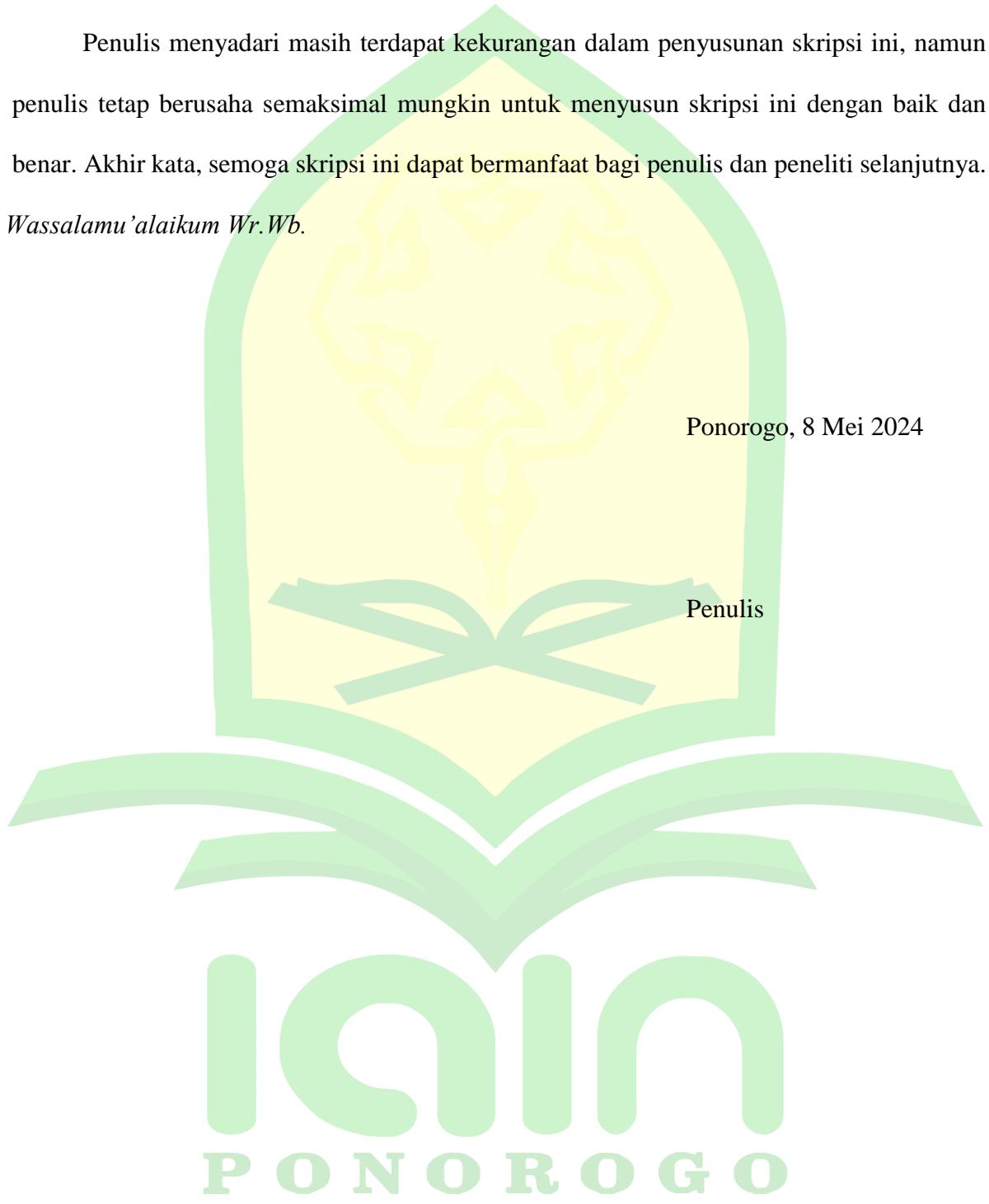
7. Seluruh Siswa kelas 10 MAN 1 Ngawi yang membantu penulis memperoleh data serta sebagai responden dalam penelitian ini.
8. Serta semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari masih terdapat kekurangan dalam penyusunan skripsi ini, namun penulis tetap berusaha semaksimal mungkin untuk menyusun skripsi ini dengan baik dan benar. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan peneliti selanjutnya.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Ponorogo, 8 Mei 2024

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUTAN	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI	vii
MOTO	viii
ABSTRAK.....	ix
<i>ABSTRACT</i>	x
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Kebaharuan Produk	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
G. Definisi Operasional	8
H. Keterbatasan Pengembangan	10
I. Spesifikasi Produk	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori.....	11
B. Telaah Penelitian Terdahulu	34
C. Kerangka Pikir.....	37
D. Pengajuan Hipotesis Tindakan	38

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	39
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	40
C. Subjek Penelitian	40
D. Prosedur Penelitian	40
E. Tahapan Pengembangan	43
F. Instrumen Penelitian	44
G. Teknik Pengumpulan Data	49
H. Validitas	51
I. Teknik Analisis Data	51

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Singkat Setting Lokasi Penelitian	56
B. Hasil Penelitian	57
C. Pembahasan	84

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	90
B. Saran	91

DAFTAR PUSTAKA	94
-----------------------------	-----------

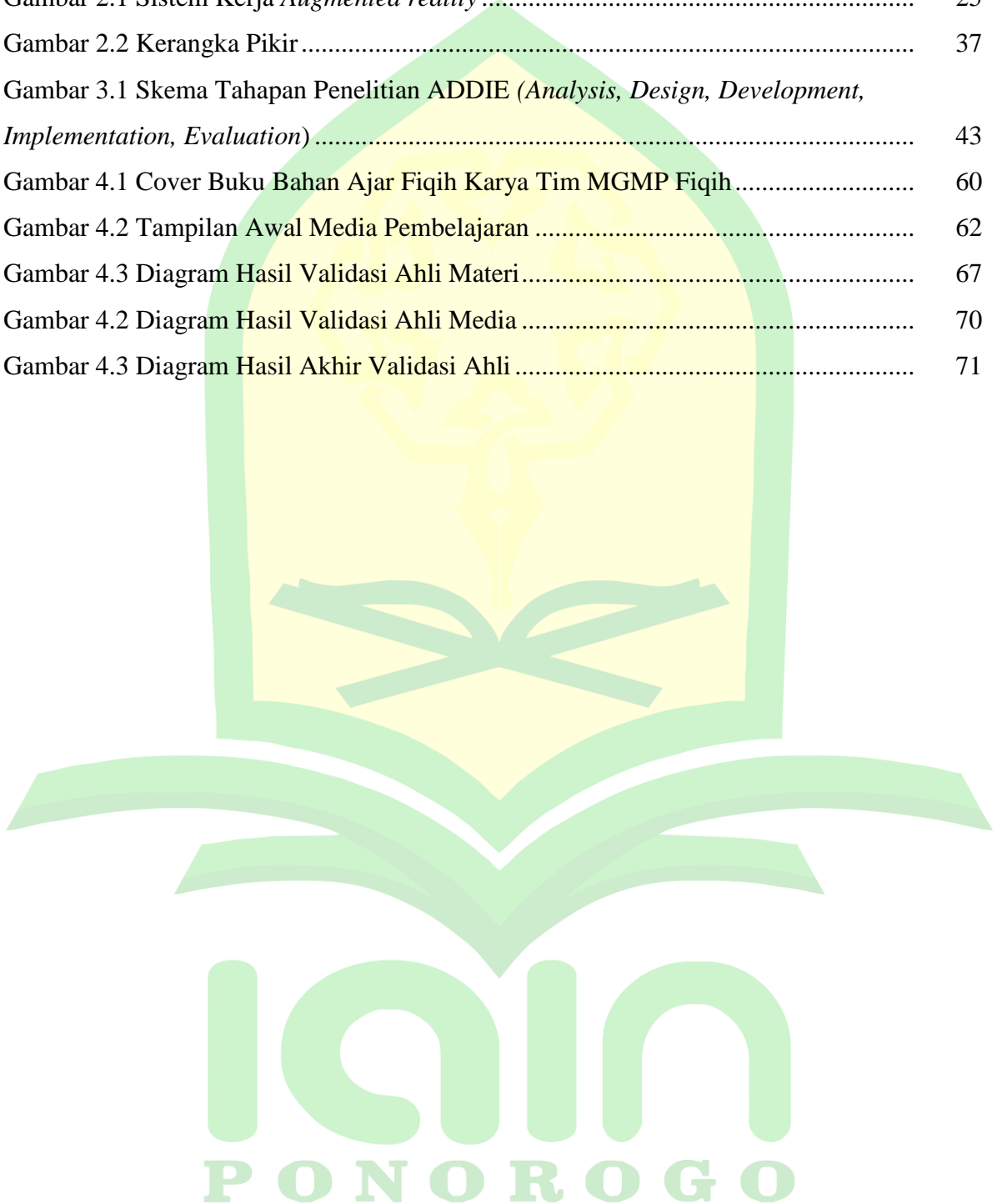


DAFTAR TABEL

Lampiran	Halaman
Tabel 3.1 Sumber Data Observasi	44
Tabel 3.2 Indikator Dan Deskriptor Materi	46
Tabel 3.3 Indikator Dan Deskriptor Media	47
Tabel 3.4 Indikator Dan Deskriptor Hasil Belajar.....	48
Tabel 3.5 Skor Penilaian Validasi Ahli	51
Tabel 3.6 Kriteria Interpretasi Kelayakan	52
Tabel 3.7 Penskoran Pada Angket	53
Tabel 3.8 Kriteria Interpretasi Kemenerikan	54
Tabel 3.9 Kriteria Nilai <i>N-Gain</i>	55
Tabel 3.10 Kriteria Penentuan Tingkat Keefektifan.....	55
Tabel 4.1 Kerangka Media Pembelajaran.....	61
Tabel 4.2 Tampilan Media Pembelajaran.....	63
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi.....	66
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media	68
Tabel 4.5 Revisi Validator Ahli Materi	72
Tabel 4.6 Revisi Validator Ahli Media	73
Tabel 4.7 Hasil Presentase Kemenerikan dari Guru.....	74
Tabel 4.8 Kriteria Interpretasi Kemenerikan	76
Tabel 4.9 Hasil Presentase Kemenerikan dari siswa	77
Tabel 4.10 Kriteria Interpretasi Kemenerikan	79
Tabel 4.11 Hasil Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	80
Tabel 4.12 Hasil <i>T-test one-tailed</i>	82
Tabel 4.13 Hasil Uji <i>N-Gain</i>	83

DAFTAR GAMBAR

Lampiran	Halaman
Gambar 2.1 Sistem Kerja <i>Augmented reality</i>	25
Gambar 2.2 Kerangka Pikir	37
Gambar 3.1 Skema Tahapan Penelitian ADDIE (<i>Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation</i>)	43
Gambar 4.1 Cover Buku Bahan Ajar Fiqih Karya Tim MGMP Fiqih	60
Gambar 4.2 Tampilan Awal Media Pembelajaran	62
Gambar 4.3 Diagram Hasil Validasi Ahli Materi	67
Gambar 4.2 Diagram Hasil Validasi Ahli Media	70
Gambar 4.3 Diagram Hasil Akhir Validasi Ahli	71



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Desain Media <i>E-book Augmented Reality</i>	99
Lampiran 2. Instrumen Penelitian	101
Lampiran 3. Hasil Observasi dan Wawancara.....	112
Lampiran 4. Lembar Validasi Produk	124
Lampiran 5. Data Lapangan	129
Lampiran 6. Produk <i>E-book Augmented Reality</i>	136
Lampiran 7. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian.....	141
Lampiran 8. Surat Izin Penelitian.....	144
Lampiran 9. Surat Keterangan Telah Mengadakan Penelitian.....	145
Lampiran 10. Daftar Riwayat Hidup	146



PEDOMAN TRANSLITERASI

Sistem transliterasi Arab-Indonesia yang dijadikan pedoman dalam penulisan skripsi ini adalah sistem *Institute of Islamic Studies, Mc Gill University*, yaitu sebagai berikut:

ء	=	‘	ز	=	Z	ق	=	q
ب	=	B	س	=	S	ك	=	k
ت	=	T	ش	=	Sh	ل	=	l
ث	=	Th	ص	=	s{	م	=	m
ج	=	J	ض	=	d{	ن	=	n
ح	=	H	ط	=	t{	و	=	w
خ	=	Kh	ظ	=	z{	ه	=	h
د	=	D	ع	=	‘	ي	=	y
ذ	=	Dh	غ	=	Gh			
ر	=	R	ف	=	F			

Ta’ marbūta tidak ditampakkan kecuali dalam susunan *idāfa*, huruf tersebut ditulis t. Misalnya: فطانة = *fatāna*; فطانة النبي = *fatānat al-nabi*

Diftong dan Konsonan Rangkap

او	=	aw	او	=	Ū
أي	=	ay	أي	=	î

Konsonan rangkap ditulis rangkap, kecuali huruf *wawu* yang didahului *damma* dan huruf *yā’* yang didahului *kasra* seperti tersebut dalam tabel.

Bacaan Panjang

ا	=	Ā	اي	=	î	او	=	Ū
---	---	---	----	---	---	----	---	---

Kata Sandang

ال	=	al-	الش	=	al-sh	وال	=	wa’l
----	---	-----	-----	---	-------	-----	---	------

P O N O R O G O

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan kegiatan untuk memperoleh dan memperluas pengetahuan melalui serangkaian proses yang terdiri dari beberapa komponen. Salah satu aktivitas belajar yang dilakukan secara formal adalah pendidikan di sekolah yang bertujuan untuk membentuk dan mengarahkan peserta didik untuk dalam beberapa aspek yaitu pengetahuan, keterampilan dan sikap.¹

Dewasa ini menuntut adanya sumber manusia yang berkualitas. Sistem pendidikan yang berkualitas dapat membentuk sumber manusia yang berkualitas dengan melalui proses pembelajaran yang berkualitas. Pembelajaran merupakan kegiatan interaksi antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah di terapkan. Guru sebagai pendidik memiliki peran untuk menyampaikan materi dan mengatur pembelajaran mulai dari awal hingga akhir pelajaran. Siswa sebagai objek yang menerima materi yang disampaikan oleh guru. Pembelajaran yang kondusif dapat ditandai dengan adanya interaksi yang baik antara siswa dengan guru.²

Dalam proses pendidikan di era sekarang perlu adanya pembaruan yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas. Untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan yang baik perlu adanya pengembangan dan inovasi khususnya pada komponen pendidikan itu sendiri

¹ Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014), 32.

² Minsih Minsih and Aninda Galih D, "Peran Guru Dalam Pengelolaan Kelas," *Profesi Pendidikan Dasar* 1, no. 1 (2018): 20, <https://doi.org/10.23917/ppd.v1i1.6144>.

seperti pengembangan kurikulum, pengembangan metode, pengembangan media pembelajaran dan kelengkapan sarana prasarana pendidikan. Agar proses pembelajaran berjalan dengan baik dan berkualitas. Maka, guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif untuk menciptakan suasana pembelajaran yang dapat memotivasi siswa agar belajar secara maksimal guna menciptakan generasi penerus bangsa yang berkualitas.³

Maka dari itu pendidikan berperan penting dalam memajukan sumber daya manusia. Pendidikan memiliki fungsi sebagai sarana yang mampu mengarahkan dan mengembangkan serta membimbing manusia menuju kehidupan yang baik.⁴ Pendidikan adalah instrumen penting dalam kehidupan yakni untuk mengembangkan dan menuntun manusia sebagai sumber daya yang berkualitas yang memiliki kemampuan kognitif, efektif, dan psikomotorik.

Pendidikan memerlukan inovasi untuk mengikuti tuntunan zaman yang serba modern salah satunya adalah pengembangan pada aspek media pembelajaran.⁵ Mengingat sekarang banyak pendidikan yang jarang menggunakan dan memanfaatkan media pembelajarannya untuk menyampaikan materi pembelajaran baik di kelas ataupun diluar kelas. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran kurang membekas kepada siswa, berkesan monoton dan membosankan sehingga minat siswa dalam belajar menjadi menurun. Adapun

³ Panut Setiono and Intan Rami, "Kreativitas Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Di Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar* 2, no. 2 (2017): 219–36, <https://doi.org/10.22437/gentala.v2i2.6808>.

⁴ Fitri Oviyanti, "Tantangan Pengembangan Pendidikan Keguruan Di Era Global," *Nadwa: Jurnal Pendidikan Islam* 7, no. 2 (2016): 267–82, <https://doi.org/10.21580/nw.2013.7.2.562>.

⁵ Sukandi, "Pengembangan Media Pendidikan Untuk Inovasi Pembelajaran Di Pesantren," *Edupedia* 5, no. 1 (2020): 35–44, <https://doi.org/10.35316/edupedia.v5i1.879>.

pendidikan yang sudah menggunakan media pembelajaran terkadang hanya terpaku pada satu media saja seperti penggunaan media *power point* dan video pembelajaran saja yang dirasa kurang efektif dan membosankan bagi siswa. Mengingat kurangnya keefektifan penggunaan media pembelajaran menyebabkan pembelajaran kurang maksimal. Padahal media pembelajaran berperan penting untuk menjembatani siswa dengan materi dengan siswa agar mudah memahami isi dari materi.

Menurut Nasution, media pengajaran diartikan sebagai alat untuk memudahkan guru dalam menjelaskan materi pelajaran kepada siswa.⁶ Menurut Hamalik pemakaian media pembelajaran dapat memingkatkan dan menggugah minat dan semangat belajar siswa serta memberikan dampak positif terhadap psikologi siswa.⁷ Menurut Azhar Arsyad, media pembelajaran diartikan sebagai sesuatu yang dapat menyamakan persepsi siswa dalam memahami materi pembelajaran serta dapat menumbuhkan minat siswa.⁸

Dari beberapa pendapat tersebut dapat diartikan bahwa media pembelajaran dapat membantu dan memudahkan siswa untuk memahami isi materi pembelajaran. Dengan media pembelajaran yang tepat pendidik dapat dengan mudah untuk menyampaikan materi dan pesan yang ingin disampaikan sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara maksimal.

Untuk menciptakan media yang menarik dan relevan dengan perkembangan zaman. Maka, perlu adanya pengembangan media pembelajaran agar siswa tertarik dan termotivasi untuk giat dalam belajar. Namun

⁶ Ibid., hal. 10

⁷ Ibid., hal. 15

⁸ S. Nasution, *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar-Mengajar* (Jakarta: Bina Aksara, 1990), 7.

kenyataannya banyak pendidik yang yang kurang mampu untuk mengembang media pembelajaran yang relevan dengan zaman dikarenakan kurangnya pengetahuan dalam pengembangan media pembelajaran dan didukung dengan perkembangan teknologi yang kian pesat.

Meski sudah ada berbagai pengembangan media pembelajaran fiqih khususnya materi haji dan umroh seperti penggunaan media web *construct 2*, namun dalam praktinya belum bisa menggambarkan dengan jelas kepada siswa terkait simulasi materi haji dan umroh. Dalam media web *construct 2* menyajikan materi berbentuk *video game 2D*.⁹

Sesuai hasil observasi yang dilakukan di MAN 1 Ngawi, peneliti mendapati dalam pembelajaran fiqih masih terpaku pada metode pembelajaran konvensional seperti ceramah. Serta masih rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqih. Ketika guru menyampaikam materi ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan dan sering berbicara dengan sesama teman sebangku.

Sesuai dengan pengamatan yang lakukan peneliti dapat disimpulkan permasalahan dalam pembelajaran fiqih yakni kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran fiqih pada materi yang seharusnya menggunakan media pembelajaran seperti materi jual beli, haji dan umroh, kurban dan masih banyak lagi. Guru hanya memakai buku paket bahan ajar sebagai sumber belajar dan terkadang memanfaatkan media papan tulis untuk menjelaskan materi.

⁹ Ambi Nur Akbar and Asti Herliana, "Pembuatan Game Kuis Fiqih Dengan Menggunakan Construct 3 Di MA Sukamiskin," *Jurnal Nasional Komputasi Dan Teknologi Informasi (JNKTI)* 6, no. 5 (2023): 603–11, <https://doi.org/10.32672/jnkti.v6i5.6676>.

Masalah dalam pembelajaran fiqih tidak bisa dibiarkan begitu saja karena fiqih merupakan gambaran dari ilmu syariat yang perlu dipelajari secara detail agar sesuai dengan syariat. Berangkat dari permasalahan tersebut penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran fiqih yang relevan dengan perkembangan zaman dengan menggunakan teknologi *e-book augmented reality*. Pengembangan media ini dilakukan pada materi haji dan umroh agar pembelajaran tidak membosankan bagi siswa.

E-book augmented Reality adalah media yang mengkolaborasikan antara web dengan gambar, video, audio dan teks kedalam dunia nyata. Media ini seolah-olah pengguna dapat merasakan keberadaan suatu yang ditayangkan menjadi benar-benar nyata keberadaannya di lingkungan nyata. Penggunaan media pembelajaran *e-book augmented reality* dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran karena media yang digunakan lebih maju dan memanfaatkan teknologi yang modern.¹⁰ Kelebihan media *e-book augmented reality* menurut Hakim antara lain adalah dapat menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, dapat digunakan secara luas berbasis media lain, model sederhana, pembuatan media relative murah, dan mudah untuk dioperasikan.¹¹

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis *E-book Augmented Reality* Materi Haji dan Umrah Kelas X di MAN 1 Ngawi”

¹⁰ A Dewi, K., &Sahrina, “Urgensi Augmented Reality Sebagai Media Inovasi Pembelajaran Dalam Melestarikan Kebudayaan.,” *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial* 1, no. 10 (2021).

¹¹ Hakim, “Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Augmented Reality,” *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan* 21, no. 1 (2018), 59.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian, antara lain:

1. Guru belum tepat dalam menggunakan media pembelajaran fiqih di kelas. Dibuktikan dengan hasil observasi proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti.
2. Siswa merasa bosan dan kurang tertarik dalam pembelajaran fiqih. Dibuktikan dengan hasil observasi proses pembelajaran dan wawancara dengan siswa yang dilakukan oleh peneliti.
3. Teknologi *e-book augmented reality* belum banyak diterapkan dalam pembelajaran fiqih. Dibuktikan dengan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran fiqih yang dilakukan oleh peneliti.

C. Kebaharuan Produk

E-book augmented reality memiliki perbedaan dengan media pembelajaran lain. Perbedaan ini dianggap sebagai keterbaruan dalam media pembelajaran. *E-book augmented reality* bukan hanya sekedar menyalin teks buku ke dalam format digital melainkan juga dapat memunculkan objek 3D yang dapat mengilustrasikan materi pelajaran. Media ini dapat diterapkan dalam pembelajaran guna membantu siswa memahami materi pelajaran.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan di atas, rumusan masalah yang dapat kami kemukakan sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *e-book augmented reality* pada mata pelajaran fiqih di MAN 1 Ngawi?
2. Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis *e-book augmented reality* pada mata pelajaran fiqih di MAN 1 Ngawi?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran berbasis *e-book augmented reality* pada mata pelajaran fiqih di MAN 1 Ngawi?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan latar belakang diatas, tujuan pengembangan adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui kelayakan media pembelajaran fiqih menggunakan teknologi *e-book augmented reality* dalam proses pembelajaran fiqih materi haji dan umrah.
2. Mengetahui respon kemenarikan siswa mengenai media pembelajaran pembelajaran fiqih menggunakan teknologi *e-book augmented realit* pada pembelajaran fiqih materi haji dan umrah.
3. Mengetahui efektivitas pembelajaran fiqih menggunakan teknologi *e-book augmented reality* pada pembelajaran fiqih materi haji dan umrah.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mamberikan konstribusi terhadap studi pengembangan pendidikan terutama di bidang pembelajaran fiqih dengan menggunakan media *e-book augmented reality*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Memudahkan siswa memahami materi pelajaran fiqih.
- 2) Meningkatkan antusias siswa dalam belajar fiqih.
- 3) Siswa fokus dalam pembelajaran fiqih.

b. Bagi Guru

- 1) Memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran fiqih.
- 2) Menambah wawasan guru terkait alternatif penggunaan media pembelajaran yang membantu proses pembelajaran.
- 3) Menjadi motivasi guru untuk mengembangkan media pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Meningkatkan mutu pendidikan dan masukan pada pihak sekolah bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *e-book augmented reality* dapat meningkatkan partisipasi peserta didik.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan bagi peneliti dan pembaca dalam hal pengembangan media pembelajaran fiqih.

G. Definisi Operasional

Pengembangan ini berupa media *e-book augmented reality* yang disajikan dalam bentuk buku dengan materi haji dan umroh. Untuk menghindari beberapa persepsi dan pemahaman yang berbeda yang berkaitan

dean istilah-istilah yang ada dalam penelitian ini. Maka definisi yang perlu dijelaskan, yaitu:

1. Pengembangan

Pengembangan adalah usaha untuk meningkatkan kemampuan teoritis, teknis, konseptual, dan moral melalui pendidikan dan pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan. Dalam konteks pendidikan, pengembangan yaitu suatu proses merancang pembelajaran secara sistematis sesuai dengan potensi dan kompetensi siswa guna untuk menetapkan sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses pembelajaran.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat pembantu untuk menjembatani siswa untuk memahami materi melalui rangsangan pikiran, kemampuan atau keterampilan siswa sehingga siswa dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini masih cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang digunakan untuk tujuan pembelajaran.

3. *E-book Augmented Reality*

E-book Augmented Reality merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran dengan konten yang berisi gabungan dari web dengan gambar, video, teks dan audio yang dapat ditampilkan kedalam 2 dimensi yaitu dunia nyata dan dunia maya melalui alat-alat yang mendukung media *e-book augmented reality*. Hasil media ini berupa media berbasis web yang dapat diakses dengan berbagai perangkat seperti android, tablet maupun smartphone.

H. Keterbatasan Pengembangan

Agar proses penelitian yang dikaji lebih fokus dan terarah, maka peneliti membatasi pengembangan sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas X di MAN 1 Ngawi.
2. Pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan *e-book augmented reality* untuk platform android pada mata pelajaran fiqih materi Haji dan Umroh di MAN 1 Ngawi.
3. Media yang dibuat berupa media pembelajaran pada android dengan memanfaatkan teknologi *e-book augmented reality*.

I. Spesifikasi Produk

1. Media pembelajaran *e-book augmented reality* di buat untuk pelajaran fiqih materi haji dan umrah untuk kelas 10 Kurikulum Merdeka
2. Berbentuk media pembelajaran *e-book augmented reality* adalah website yang dapat diakses melalui android dan PC.
3. Media pembelajaran *e-book augmented reality* dapat digunakan siswa secara mandiri.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengembangan Media Pembelajaran

a. Pengertian Pengembangan Media Pembelajaran

Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.¹² Sedangkan pengembangan sendiri dapat diartikan sebagai modifikasi suatu produk yang sudah ada sehingga menciptakan produk yang baru yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengembang dan dapat bermanfaat lebih dari produk sebelumnya.

Kata media dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau penghantar dalam bahasa Arab, media adalah perantara (*wasaa'ilu*) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Sehingga media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.¹³

Association for Education and Communication Technology (AECT), mengartikan kata media sebagai segala bentuk dan saluran

¹² Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017), 402.

¹³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010). 8.

yang dipergunakan untuk proses informasi. *National Education Association* (NEA) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut.¹⁴Media pada umumnya digunakan sebagai wadah menyalurkan sesuatu yang bersifat abstrak maupun non abstrak. Dalam pendidikan media sangat berpengaruh penting sebagai perantara dalam mentransferkan ilmu kepada siswa.

Sedangkan Oemar Hamalik mendefinisikan, media sebagai teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi antara guru dan murid dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Media pembelajaran merupakan perantara atau alat untuk memudahkan proses belajar mengajar agar tercapai tujuan pengajaran secara efektif dan efisien. Robert Hanick dkk yang disitir oleh Benni Agus Pribadi mendefinisikan media adalah sesuatu yang membawa informasi antara sumber (*source*) dan penerima (*receiver*) informasi. Masih dalam sudut yang sama, Kemp dan Dayton mengemukakan, peran media dalam proses komunikasi sebagai alat pengirim (*transfer*) yang mentransmisikan pesan dari pengirim (*sender*) kepada penerima pesan atau informasi (*receiver*).¹⁵

Sedangkan istilah pembelajaran atau pengajaran (ungkapan yang lebih banyak dikenal sebelumnya), adalah upaya untuk membelajarkan

¹⁴ Ali Muhson, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi," *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 8, no. 2 (2010): 8.

¹⁵ Umar, "Media Pendidikan: Peran Dan Fungsinya Dalam Pembelajaran," *Jurnal Tarbiyah* 11, no. 1 (2014): 131.

pebelajar. Membelajarkan berarti usaha membuat seseorang belajar. Pada upaya pembelajaran terjadi komunikasi antara pebelajar (siswa) dengan guru, pembelajar atau pengajar (ungkapan yang lebih umum digunakan sebelumnya), sehingga proses pembelajaran seperti ini adalah sebagai bagian proses komunikasi antar manusia (dalam hal ini yaitu antara pembelajar dan pebelajar). Meskipun dapat saja terjadi komunikasi langsung antara pembelajar dengan bahan pembelajaran, di sana ada peranan media pembelajaran.¹⁶ Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran. Jadi dapat diartikan secara keseluruhan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar atau pembelajaran terjadi.¹⁷

Dengan demikian dapat dipahami bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan murid dalam rangka transfer ilmu pengetahuan yang efektif pada proses pembelajaran dan pengajaran dalam melaksanakan pendidikan di lembaga sekolah.

¹⁶ M. Miftah, "Fungsi Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa," *Jurnal Kwangsan* 1, no. 8 2013, 98.

¹⁷ Wulandari Adi Putri Kusumadewi, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Pemograman Dasar Kelas X Di SMK Negeri 3 Surabaya," *Jurnal ITEdu* 1, no. 1 (2016): 104.

Contoh media yang digunakan untuk sumber daya pendukung keberhasilan pelaksanaan Pembelajaran, yaitu:

- 1) Audio (pita audio/kaset, piringan audio, dan radio/ rekaman siaran).
- 2) Cetak (buku teks program, buku pegangan, buku tugas)
- 3) Audio cetak (buku latihan dilengkapi kaset, gambar/poster dilengkapi audio)
- 4) Proyek visual diam (film bingkai/slide, film rangkai)
- 5) Proyek visual diam dengan audio (film bingkai/ slide suara)
- 6) Visual gerak (film bisu)
- 7) Visual gerak dengan audio (film suara, vcd)
- 8) Benda (benda nyata, model tiruan) dan Komputer.¹⁸

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Pada proses pembelajaran, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi. Wina sanjaya menjabarkan beberapa fungsi tersebut dalam beberapa jenis yaitu:

1) Fungsi komunikatif

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan.

2) Fungsi motivasi.

Dengan menggunakan media pembelajaran, diharapkan siswa akan lebih termotivasi dalam belajar. Dengan demikian, pengembangan

media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistik saja

¹⁸ Zahara Mustika, "Urgenitas Media Dalm Mendukung Proses Pembelajaran Yang Kondusif," *Jurnal Ilmiah CIRCUIT* 1, no. 1 (2015): 65.

akan tetapi juga memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah belajar siswa.

3) Fungsi kebermaknaan

Melalui penggunaan media, pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif tahap rendah, akan tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta sebagai aspek kognitif tahap tinggi. Bahkan lebih dari itu dapat meningkatkan aspek sikap dan keterampilan.

4) Fungsi penyamaan persepsi

Melalui pemanfaatan media pembelajaran, diharapkan dapat menyamakan persepsi setiap siswa, sehingga setiap siswa memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disuguhkan.

5) Fungsi individualitas.

Pemanfaatan media pembelajaran berfungsi untuk dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda¹⁹

Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

¹⁹ Rizqi Ilyasa Aghni, "Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi," *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 16, no. 1 (2018): 100.

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci Kemp dan Dayton misalnya, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

- a) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
- b) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- c) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- d) Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- e) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
- f) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- g) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
- h) Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.²⁰

Apabila media pembelajaran digunakan dengan baik dan maksimal maka manfaatnya bagi siswa dapat meningkatkan minat belajarnya karena mereka tidak hanya menjadi objek pembelajaran namun juga sebagai subjeknya . selain itu pengalaman siswa dapat terikat kuat di memori apabila pembelajaran dapat dikombinasikan dengan berbagai faktor yang dapat memengaruhi minat belajar.

²⁰ Isran Rasyid Karo-Karo S dan Rohani, "Manfaat Media Dalam Pembelajaran". M, Vol. VII. No. 1. 2018. 94," *AXIOM* 7, no. 1 (2018): 94.

Karena itu media yang digunakan harus dirancang sematang dan semaksimal mungkin.

c. Prosedur Pemilihan Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah senjata guru untuk mentransferkan ilmu maka dalam pembelajaran ketika seorang guru membuat persiapan mengajar dengan menggunakan media pembelajaran hal yang perlu diperhatikan adalah bagaimana memilih media yang efektif untuk dijadikan sumber belajar siswa.

Sebelum melakukan proses pemilihan media ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan. yaitu :

- 1) Adanya kejelasan maksud dan tujuan pemilihan media
- 2) Adanya familiaritas media arakteristik siswa/guru, yaitu mengkaji sifat-sifat dan ciri media yang akan digunakan
- 3) Ada sejumlah media pembelajaran yangn dapat dipilih atau diperbandingkan
- 4) Ada sejumlah kriteria atau norma yang dipakai dalam proses pemilihan.

Maka dari itu pemilihan media hendaknya tidak dilakukan secara sembarangan. Kesalahan dalam pemilihan media baik jenis media dan materi yang akan disampaikan akan berdampak pada ketidaksampaian informasi yang diberikan. Maka ada beberapa hal yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media adalah :

- 1) Tujuan penggunaan

Tujuan penggunaan ini adalah sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan dicapai pada materi. Media pembelajaran yang digunakan apakah dapat mencapai ketercapaian tujuan pembelajaran pada domain kognitif, afektif dan psikomotorik siswa. Jadi pemilihan media harus disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan, apakah menggunakan media audio, visual diam, visual gerak, audio visual gerak atau sebagainya.

2) Sasaran pengguna media

Sasaran pengguna media adalah siapakah yang akan menggunakan media. Bagaimanakah karakteristik pengguna media, berapa jumlahnya, bagaimana motivasi dan minat belajar mereka. Mengetahui sasaran pengguna media ini sangat penting dilakukan karena akan berdampak pada manfaat penggunaan media sebagai media dalam menyampaikan informasi. Serta pengguna media dapat mengambil manfaat dari penggunaan media.

3) Karakteristik media

Sebelum menggunakan media, guru harus karakteristik media yang digunakan. Karakteristik yang sebaiknya diperhatikan pada diri pembelajar adalah usia, jenis kelamin, tingkat pendidikan, pekerjaan, etnis, kebudayaan, dan faktor sosial ekonomi.

Karakteristik ini dapat digunakan untuk menuntun kita dalam memilih metode, strategi dan media untuk pembelajaran.²¹

4) Waktu

Pada pemilihan media, waktu juga perlu diperhatikan. Waktu yang dimaksudkan adalah mulai dari persiapan, pengadaan media serta waktu penyajian media pembelajaran. Jangan sampai media yang telah kita pilih memakan banyak waktu pada saat kegiatan pembelajaran.

5) Biaya

Penggunaan media pada dasarnya dimaksudkan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Maka dari itu faktor biaya juga harus diperhatikan, jangan sampai media yang kita pilih memakan banyak biaya.

6) Ketersediaan

Media yang akan digunakan apakah tersedia di lingkungan sekitar kita baik itu tersedia di sekolah atau di pasaran. Jika belum tersedia apakah guru bisa membuatnya sendiri dengan kemampuan, waktu, tenaga dan sarana yang tersedia untuk membuatnya.²²

Setelah mengetahui beberapa faktor dan kriteria dalam memilih media, maka muncullah sebuah tips untuk memilih media yang sesuai dengan faktor dan kriterianya, yaitu:

²¹ Maya Siskawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa," *Jurnal Studi Sosial* 4, no. 1 (2016): 75.

²² Fatikh Inayahtur Rahma, "Media Pembelajaran," *PANCAWAHANA: Jurnal Studi Islam*. 14, no. 2 (2019): 93–94.

1) Sesuaikan Jenis Media dengan Materi Kurikulum

Seperti halnya yang sudah dijelaskan pada kriteria memilih media pendidik itu harus menyesuaikan jenis media dengan materi pembelajarannya. Apabila mediana tidak sesuai dengan materi maka kegiatan belajar mengajar tidak akan berjalan dengan baik. Akan tetapi ketika mediana sesuai maka kegiatan belajar mengajar bisa berjalan dengan baik dan bisa mencapai tujuan awalnya.

2) Keterjangkauan dalam pembiayaan

Ketika pendidik tidak memiliki biaya yang cukup, maka pendidik ketika memilih media harus berkonsultasi dengan pendidik lainnya yang sudah berpengalaman dengan masalah pilih memilih media yang cocok dan bermanfaat dalam kegiatan belajar mengajar.

3) Ketersediaan perangkat keras untuk pemanfaatan media pembelajaran

Disetiap jenjang sekolah pasti ada pembelajaran komputer, tetapi apabila sekolah tidak memiliki fasilitas komputer buat siswanya belajar maka tidak ada manfaatnya pemilihan media pembelajaran tersebut. Jadi, perangkat keras sangatlah bermanfaat untuk menyeimbangi media pembelajaran yang telah dirancang oleh pendidik sebelum melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

4) Ketersediaan media pembelajaran di pasaran

Ketika pendidik ingin membeli media pembelajaran yang dijual dipasaran, penuh ketersediaan perangkat keras terlebih dahulu untuk memfasilitasi kelas guna membantu kegiatan belajar mengajar. Karena media pembelajaran yang dijual di pasaran itu biasanya sulit untuk difahami oleh siswa, jadi harus ada pendamping media lain untuk memahami media yang dijual di pasaran tersebut.

5) Kemudahan memanfaatkan media pembelajaran

Setelah semuanya sudah teratasi, tips terakhir yang harus dilakukan oleh pendidik yaitu memilih media yang mudah untuk difahami oleh siswa dan mudah digunakannya untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran.²³

2. Media *E-book Augmented Reality*

a. *E-book (Electronic Book)*

1) Pengertian E-Book

E-book atau buku digital merupakan teks buku yang berbentuk digital yang memuat teks, gambar, video, link dan lain sebagainya. *E-book* merupakan salah satu media pembelajaran modern yang dapat didesain dengan menarik yang dapat diakses dengan perangkat-perangkat elektronik seperti android ataupun

PC. *E-book* dapat dibuat dengan berbagai *software* seperti *canva*

²³ Cecep Kustandi & Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual Dan Digital* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2016), 84.

dan *flippingbook*, sehingga pengguna dapat dengan bebas mendesain *e-book* yang akan dibuat.²⁴

2) Fungsi dan Tujuan *E-Book*

Fungsi *e-book* antara lain adalah sebagai berikut:

- a) Sebagai salah satu alternatif media belajar. Berbeda dengan buku teks atau buku cetak, buku digital dapat memuat konten multimedia didalamnya, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan menarik.
- b) Sebagai media berbagai informasi. Buku digital dapat dengan mudah disebarluaskan dibandingkan dengan buku cetak. Dalam hal ini dapat bisa melalui website, email, dan media digital lain.

Adapun tujuan *e-book* adalah sebagai berikut:

- a) Siapapun dapat diberi kesempatan untuk berbagi informasi dengan mudah dan dengan cara yang menarik, sehingga tercipta sumber informasi yang interaktif.
- b) Memberikan perlindungan informasi yang disampaikan. Berbeda dengan buku konvensional, yang mana buku konvensional dapat rusak, basah maupun hilang. Sedangkan *e-book* dapat terhindar dari hal-hal tersebut.

²⁴ Hanikah Hanikah et al., "Penggunaan Media Interaktif Berbasis Ebook Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 7352–59, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3503>.

- c) Mempermudah proses memahami materi pelajaran, karena e-book dapat ditambahkan dengan video, ilustrasi maupun yang lainnya.²⁵

3) Kelebihan dan kekurangan *e-book*

Kelebihan dari *e-book* antara lain adalah sebagai berikut:

- a) Lebih praktis dan mudah dibawa.
- b) Lebih mudah untuk dibawa kemana saja dan kapan saja.
- c) Dapat membantu guru untuk menyampaikan materi dengan mudah, karena *e-book* berisikan materi yang lebih singkat dan jelas.²⁶

Walaupun memiliki kelebihan di sisi lain *e-book* juga memiliki kekurangan dalam penggunaannya. Kekurangan tersebut yaitu *e-book* hanya bisa di gunakan di tempat yang terjangkau jaringan internet. Jadi, untuk pembelajaran di wilayah yang belum terjangkau jaringan internet *e-book* tidak dapat di akses oleh penggunanya.

b. *Augmented Reality*

Augmented reality adalah penggabungan antara objek virtual dengan objek nyata untuk dapat berinteraksi secara realtime dalam bentuk tampilan 3D. Sebagai contoh adalah saat pembawa acara televisi membawa berita, terdapat animasi atau objek virtual yang ikut bersamanya, jadi seolah-olah dia berada di dalam dunia virtual tersebut.

Padahal sebenarnya itu adalah teknik penggabungan antara dunia

²⁵ Eko Subiyantoro et al., "Simulasi Digital Jilid 1," 2013, 1–283.

²⁶ Subiyantoro et al.

virtual dengan dunia nyata yang dinamakan dengan *augmented reality*.²⁷

Augmented reality adalah sebuah istilah untuk lingkungan yang menggabungkan dunia nyata dan dunia virtual yang dibuat oleh komputer sehingga batas antara keduanya menjadi sangat tipis. Virtual objek yang ditambahkan hanya bersifat menambahkan bukan menggantikan objek nyata. Sedangkan tujuan *Augmented reality* adalah menyederhanakan objek nyata dengan membawa objek maya sehingga informasi tidak hanya untuk pengguna secara langsung melainkan juga untuk setiap pengguna yang berhubungan dengan *userinterface* dari objek nyata.

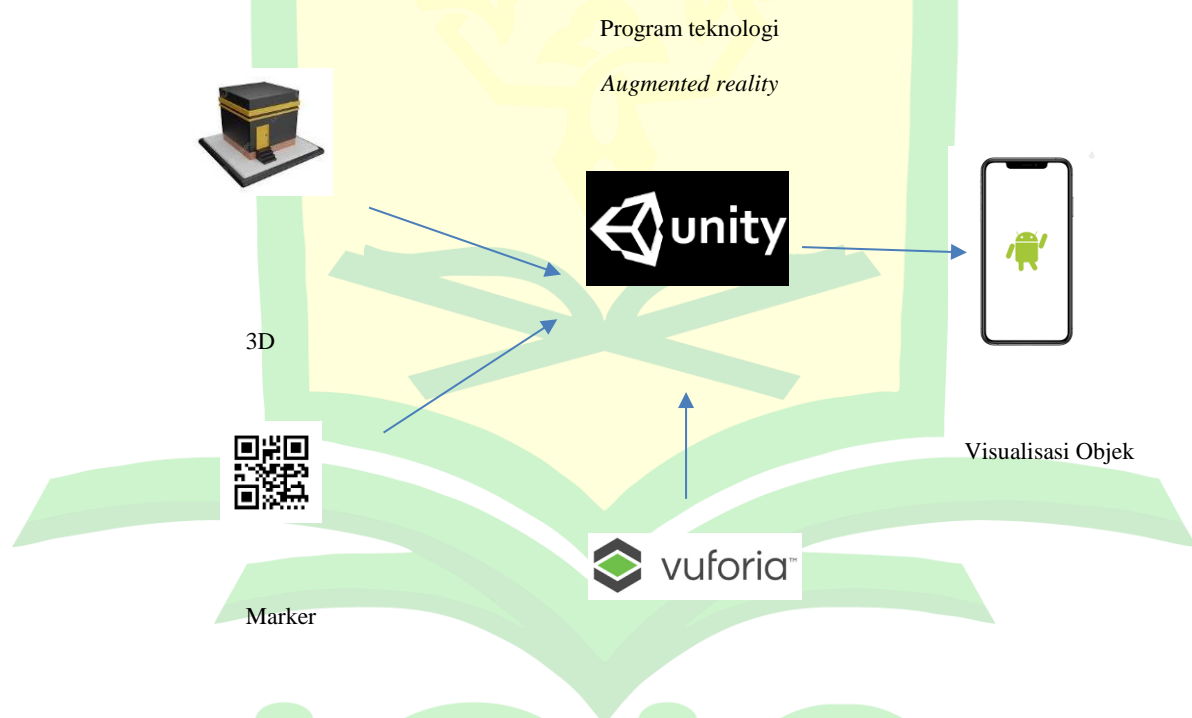
Tujuan dari *augmented reality* adalah mengambil dunia maya sebagai dasar dengan menggabungkan beberapa teknologi virtual dan menambahkan data kontekstual agar pemahaman manusia sebagai penggunaannya menjadi semakin jelas. Data kontekstual ini dapat berupa komentar audio, data lokasi, konteks sejarah, atau dalam bentuk lainnya. Ada saat ini *Augmented reality* telah banyak digunakan dalam berbagai bidang seperti kedokteran, militer, manufaktur, hiburan, museum, game pendidikan, pendidikan, dan lain-lain.²⁸

Augmented reality dapat dioperasikan berbasis marker untuk digunakan sebagai bahan ajar atau media pembelajaran. Beberapa tools yang digunakan antarlain program aplikasi Vuforia dan Unity yang

²⁷ Dwi Yuny Sylfania, "Dwi Yuny Sylfania Penggunaan Augmented Reality Untuk Brosur Penjualan Laptop Berbasis Android," *Jurnal TI Atma Luhur* 3, no. 1 (2016): 27–35.

²⁸ Lia Kamelia, "Perkembangan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Kimia Dasar," *Jurnal Istek* 9, no. 1 (2015): 15.

memiliki dukungan dan dokumentasi yang baik. Unity adalah platform pengembangan game terbaik untuk membangun game 3D dan 2D berkualitas tinggi.²⁹ *E-book augmented reality* atau yang dalam bahasa Indonesia berarti buku elektronik berbasis augmented reality merupakan penggabungan antara buku elektronik dengan teknologi augmented reality guna untuk memvisualisasikan materi pembelajaran dalam bentuk objek nyata.



Gambar 2.1 Sistem kerja *Augmented reality*

²⁹ P Purnamawati et al., *Panduan Penggunaan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR)*, 2021.

3. Hasil Belajar Fiqih

a. Pengertian Hasil Belajar Fiqih

Menurut Winkel dalam Purwanto bahwa hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Aspek perubahan itu mengacu kepada taksonomi tujuan pengajaran yang dikembangkan oleh Bloom, Simpson dan Harrow mencakup aspek kognitif, afektif, psikomotorik.³⁰

Tujuan pendidikan direncanakan untuk dapat dicapai dalam proses belajar mengajar. Hasil belajar merupakan pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar. Tujuan pendidikan bersifat ideal, sedang hasil belajar bersifat aktual, sehingga hasil belajar yang diukur sangat tergantung kepada tujuan pendidikannya.³¹

Gagne dalam Ratna mengemukakan lima macam hasil belajar, tiga diantaranya bersifat kognitif, afektif, dan psikomotorik. Penampilan-penampilan yang dapat diamati sebagai hasil-hasil belajar disebut kemampuan. Menurut Gagne ada lima kemampuan, yaitu:³²

- 1) Keterampilan intelektual, yaitu memungkinkan seseorang berinteraksi dengan lingkungannya dengan penggunaan simbol-simbol atau gagasan-gagasan. Aktivitas belajar keterampilan intelektual ini sudah dimulai sejak tingkat pertama sekolah dasar

³⁰ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), 45.

³¹ *Ibid.*, hal. 46

³² Ratna Wilis Dahar, *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran* (Jakarta: Erlangga, 2011), 118-124.

dan dilanjutkan sesuai dengan perhatian dan kemampuan intelektual seseorang.

- 2) Strategi kognitif, suatu macam keterampilan intelektual khusus yang mempunyai kepentingan tertentu bagi belajar dan berpikir. Pada teori belajar modern, suatu strategi kognitif merupakan suatu proses kontrol, yaitu suatu proses internal yang digunakan siswa untuk memilih dan mengubah cara-cara memberikan perhatian, belajar, mengingat, dan berpikir.
- 3) Informasi verbal, yang diperoleh sebagai hasil belajar di sekolah dan juga dari kata-kata yang diucapkan orang, membaca dari radio, televisi, dan media lainnya.
- 4) Sikap, sikap merupakan pembawaan yang dapat dipelajari dan dapat mempengaruhi perilaku seseorang terhadap benda, kejadian-kejadian, atau makhluk hidup lainnya. Sekelompok sikap yang penting adalah sikap kita terhadap orang lain. Oleh karena itu, Gagne juga memperhatikan bagaimana siswa-siswa memperoleh sikap-sikap sosial.
- 5) Keterampilan motorik, keterampilan motorik tidak hanya mencakup kegiatan fisik, melainkan juga kegiatan motorik yang digabung dengan keterampilan intelektual, misalnya membaca, menulis, memainkan sebuah instrumen musik, atau dalam pelajaran sains, menggunakan berbagai macam alat seperti mikroskop, berbagai alat-alat listrik dalam pelajaran fisika, buret, dan alat distilasi dalam pelajaran kimia.

Mata pelajaran fiqih merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan sejak MI sampai MA, memiliki tujuan untuk mengetahui dan memahami hukum-hukum islam dengan baik yang menyangkut aspek ibadah ataupun muamalah serta dapat melaksanakan dan mengamalkan ketentuan hukum islam dengan baik dan benar. Selain itu fiqih juga bertujuan untuk membentuk sikap tanggungjawab siswa dan memberikan motivasi dan kompensasi sebagai manusia yang mampu memahami, melaksanakan dan menhamalkan hukum islam dengan benar di kehidupan sehari-hari seperti melaksanakan kewajiban sholat lima waktu.

Pembelajaran fiqih di madrasah memiliki peran penting untuk mengarahkan peserta didik untuk mempelajari hukum islam. jadi dalam pembelajaran perlu adanya strategi yang diperlukan oleh guru dalam menyampaikan materi khususnya materi yang sifatnya sulit untuk di demonstrasikan. Melalui pembelajaran fiqih siswa di arahkan, dibimbing, dan dibantu untuk memahami hukum islam baik yang berkaitan dengan ibadah ataupun muamalah secara mendalam melalui metode yang digunakan oleh guru.³³

Seiring perkembangan zaman makin banyaknya tantangan yang harus dihadapi oleh siswa khususnya dalam ranah hukum islam yang sifatnya luas. Oleh karena itu, mata pelajaran fiqih dirancang untuk mengembangkan pengetahuan siswa agar berfikir kritis serta memiliki

³³ Nasiruddin, "Pendidikan Fiqih Berbasis Kompetensi," *Jurnal Pendidikan Islami*, 14, no. 1 (2005): 36.

kemampuan menganalisis kondisi lingkungan yang dinamis agar mereka tetap memegang teguh hukum islam.

b. Materi Fiqih: Haji dan Umroh

1) Sejarah Haji

Haji pertama kali disyariatkan oleh Allah pada masa Nabi Ibrahim a.s. dan ia adalah nabi yang dipercaya Allah untuk membangun Ka'bah Bersama dengan anaknya nabi Ismail a.s. di Makkah. Setelah membangun Ka'bah, nabi Ibrahim datang ke Makkah untuk melakukan ibadah haji setiap tahun, dan setelah kematiannya, praktik ini dilanjutkan oleh anaknya. Namun, secara bertahap dengan berlalunya waktu, baik bentuk dan tujuan ritual haji berubah sebagai penyembahan berhala.

Dengan demikian mereka benar-benar meninggalkan ajaran nenek moyang dan pemimpin mereka nabi Ibrahim. Keadaan menyedihkan itu berlangsung kurang lebih 2000 tahun. Tapi setelah periode Panjang ini, waktu datang untuk doa nabi Ibrahim yang harus di jawab: Ya Tuhan kami, utuslah mereka seorang Rasul dari kalangan mereka, yang akan membacakan al-kitab (Al-Qur'an) dan hikmah serta mensucikan mereka. Sungguh engkau MahaPerkasa lagi Maha Bijaksana Di masa nabi Muhamamad beliau membersihkan Ka'bah dan mengembalikan ibadah haji yang di turunkan pada nabi Ibrahim.

2) Pengertian dan Hukum Haji

Istilah haji berasal dari kata hajja berziarah ke, bermaksud, menyengaja, menuju ke tempat tertentu yang diagungkan. Sedangkan menurut istilah haji adalah menyengaja mengunjungi Ka'bah untuk mengerjakan ibadah yang meliputi thawaf, sa'i, wuquf dan ibadah-ibadah lainnya untuk memenuhi perintah Allah Swt. dan mengharap keridlaan-Nya dalam waktu yang telah ditentukan.

Mengerjakan ibadah haji hukumnya wajib 'ain, sekali seumur hidup bagi setiap muslim yang telah mukallaf dan mampu melaksanakannya. Firman Allah Swt.:

وَلِلَّهِ عَلَى النَّاسِ حِجُّ الْبَيْتِ مَنِ اسْتَطَاعَ إِلَيْهِ سَبِيلًا ۚ وَمَنْ كَفَرَ
فَإِنَّ اللَّهَ غَنِيٌّ عَنِ الْعَالَمِينَ

artinya: *"mengerjakan haji adalah kewajiban manusia terhadap Allah, yaitu (bagi) orang yang sanggup mengadakan perjalanan ke Baitullah. Barangsiapa mengingkari (kewajiban haji), maka sesungguhnya Allah Maha Kaya (tidak memerlukan sesuatu) dari semesta alam "* (QS. Ali Imran [3]: 97)

3) Syarat dan Rukun Haji

Syarat haji antara lain adalah sebagai berikut:

- a) Islam
- b) Baligh/Dewasa
- c) Merdeka
- d) Mampu melaksanakan haji

Rukun haji adalah hal-hal yang wajib dilakukan dalam berhaji yang apabila ada yang tidak dilaksanakan, maka dinyatakan tidak sah dan harus mengulang dikesempatan berikutnya. Rukun haji antara lain adalah sebagai berikut:

a) Ihram

Kata ihram diambil dari Bahasa Arab *al-haram*, yang bermakna terlarang atau tercegah. Dinamakan ihram karena dengan berniat masuk ke dalam pelaksanaan ibadah haji atau umroh, seseorang dilarang berkata dan beramal dengan hal-hal tertentu, seperti jima', menikah, melontarkan ucapan kotor, dan sebagainya. Ihram merupakan bagian penting ibadah haji dan umroh, dilakukan dari miqat. Seseorang yang akan berhaji dan berumrah harus mengetahui miqat sebagai tempat berhram

b) Wukuf

Wukuf dalam arti Bahasa adalah berhenti atau berdiam diri, sedangkan wukuf dalam arti istilah adalah berdiam di padang Arrafah. Wukuf ini merupakan salah satu rukun haji jika dalam rangkaian haji seseorang tidak melakukan wukuf maka hajinya tidak sah. Wukuf dilakukan pada tanggal 9 Dzulhijja, dari waktu sholat dzuhur sampai sebelum fajar pada tanggal 10 Dzulhijjah.

c) Thawaf

Tawaf artinya mengelilingi baitullah sebanyak 7 kali. Tawaf yang menjadi rukun haji adalah tawaf ifadah. Tawaf ifadah dilaksanakan setelah semua rangkaian ibadah haji telah diselesaikan yaitu melontar jumroh aqobah, membayar dam serta tahallul.

d) Sa'i

Sa'i merupakan salah satu rukun haji dan umroh yang dilakukan dengan berjalan kaki (berlari-larinkecil) bolak balik 7 kali dari Bukit Shofa ke Marwah dan sebaliknya. Kedua Bukit yang satu dan yang lainnya berjarak sekitar 405 meter, ketika melintas bathnul Waadi yaitu Kawasan yang terletak diantara bukit Shofa dan Marwah (yang ditandai dengan lampu hijau) jamaah pria disunahkan berlari dan perempuan berjalan cepat.

e) Tahallul

Tahallul menurut Bahasa menjadi boleh atau diperbolehkan. Dengan demikian tahallul ialah diperbolehkan atau dibebaskanya seseorang dari larangan atau pantangan ihram. Pembebasan tersebut ditandai dengan tahallul yaitu mencukur atau memotong rambut paling sedikit 3 helai rambut.

f) Tertib

Tertib, yaitu mendahulukan yang semestinya dahulu dari rukun-rukun haji. Dalam melaksanakan ibadah haji harus

dilakukan berdasarkan urutan yang telah ditetapkan oleh Nabi SAW.

4) Wajib Haji

Wajib haji adalah sesuatu yang perlu dikerjakan, tapi tidak mempengaruhi sahnya ibadah haji, dan apabila terhalang untuk mengerjakannya boleh diganti dengan dam (denda) yaitu menyembelih binatang. Berikut kewajiban haji yang hendak dikerjakan:

- Ihram dari miqat, yaitu memakai pakaian ihram, dimulai dari tempat-tempat yang sudah ditentukan, harus terus menerus sampai selesainya ibadah haji
- Bermalam di Muzdalifah sesudah wukuf, pada malam tanggal 10 Dzulhijjah
- Bermalam di Mina selama 2 atau 3 malam pada hari tasyrik
- Melempar jumrah aqabah 7 kali dengan batu pada tanggal 10 Dzulhijjah dilakukan setelah lewat tengah malam 9 Dzulhijjah dan setelah wukuf
- Melempar jumrah ketiga-tiganya, yaitu jumrah ula, wustha dan aqabah pada tanggal 11,12,13 Dzulhijjah dan melemparkannya 7 kali tiap-tiap jumrah
- Meninggalkan segala sesuatu yang diharamkan karena ihram

5) Umrah

Menurut Bahasa, umrah berarti ziarah. Dalam pengertian

Syar'i umrah adalah ziarah ke ka'bah, thawaf, sa'i dan memotong

rambut. Umrah adalah salah satu kegiatan ibadah dalam agama islam. Hampir mirip dengan ibadah haji, ibadah ini dilaksanakan dengan cara melakukan beberapa ritual ibadah di kota Makkah, khususnya di Masjidil Haram . Umrah berarti melaksanakan thawaf di Ka'bah dan Sa'i antara Shofa dan Marwah , setelah memakai ihram. Umrah disebut pula sebagai haji kecil.

Syarat umrah sama dengan syarat haji, sedangkan rukun umrah agak beda dengan haji. Rukun umrah meliputi:

- Ihram
- Thawaf
- Sa'i
- Mencukur rambut
- Tertib

Wajib umrah meliputi:

- Berihram dari miqat.
- Menjauhkan diri dari muharramat umrah.³⁴

B. Telaah Penelitian Terdahulu

Agar tidak terjadinya duplikasi karya ilmiah atau pengulangan penelitian yang telah diteliti oleh pihak lain dengan permasalahan yang sama, maka dilakukan pengamatan berupa telaah pustaka yang membahas hal-hal yang berkaitan dengan penelitian penulis diantaranya:

³⁴ Ismail Siti Nur Hasanah, *Bahan Ajar Fiqih (Peminatan IPA, IPS, Bahasa Dan Kejuruan) Kelas X*, 1st ed. (Surabaya: Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Fiqih-Ushul Fiqih Madrasah Aliyah Provinsi Jawa Timur, 2019).

Pertama, Penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Pada Mata Pelajaran PAI Materi Wudhu di SMPN 37 Bandar Lampung”. Pada 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.

Persamaan pada penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan teknologi *augmented reality* sebagai media pembelajaran yang dikembangkan. Dan sama-sama dalam melakukan uji keefektifan yaitu sebelum dan sesudah menggunakan media. Perbedaannya adalah pada materi pelajaran. Pada penelitian ini menggunakan materi haji dan umroh dan dalam pengembangan media peneliti juga memanfaatkan teknologi *e-book*.

Kedua, 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.

Persamaan pada penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan teknologi *augmented reality* sebagai media pembelajaran yang dikembangkan. Perbedaannya adalah pada mata pelajaran dan model pengembangan yang digunakan. Pada penelitian ini menggunakan mata pelajaran fiqih dan pengembangan model ADDIE sedangkan penelitian diatas menggunakan model Borg & Gall.

Ketiga, 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 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.

Persamaan pada penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan teknologi *augmented reality* sebagai media pembelajaran yang dikembangkan. Perbedaannya adalah pada mata pelajaran dan variabel independennya. Pada penelitian ini menggunakan mata pelajaran fiqih dengan variabel independennya hasil belajar.

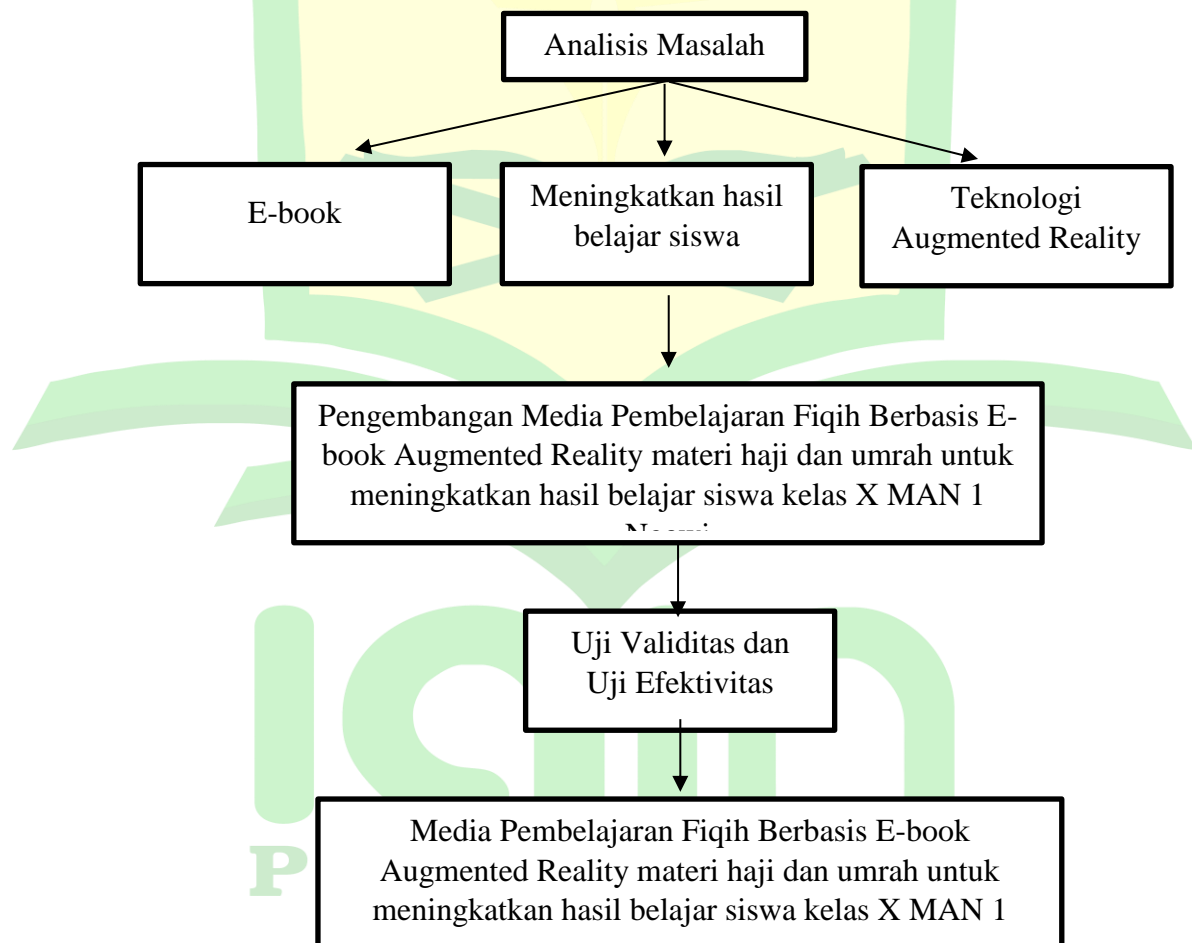
Keempat, Skripsi yang disusun oleh Briyan Anugerah Pekerti yang berjudul “Pengembangan Aplikasi *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMPN 2 Banyumas pada Mata Pelajaran IPA Tata Surya” melakukan penelitian melalui tiga tahap yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi. Presentase 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.

Persamaan pada penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan teknologi *augmented reality* sebagai media pembelajaran yang dikembangkan dan

variabel independen hasil belajar. Perbedaannya adalah pada mata pelajaran dan objek penelitian dan media yang dikembangkan peneliti tak hanya menggunakan *augmented reality* melainkan juga menggunakan teknologi *e-book*.

C. Kerangka Pikir

Berdasarkan pada landasan teori dan telaah hasil penelitian terdahulu di atas, maka dapat diajukan kerangka berfikir sebagai berikut : jika media pembelajaran *E-book Augmented Reality* dikembangkan maka dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

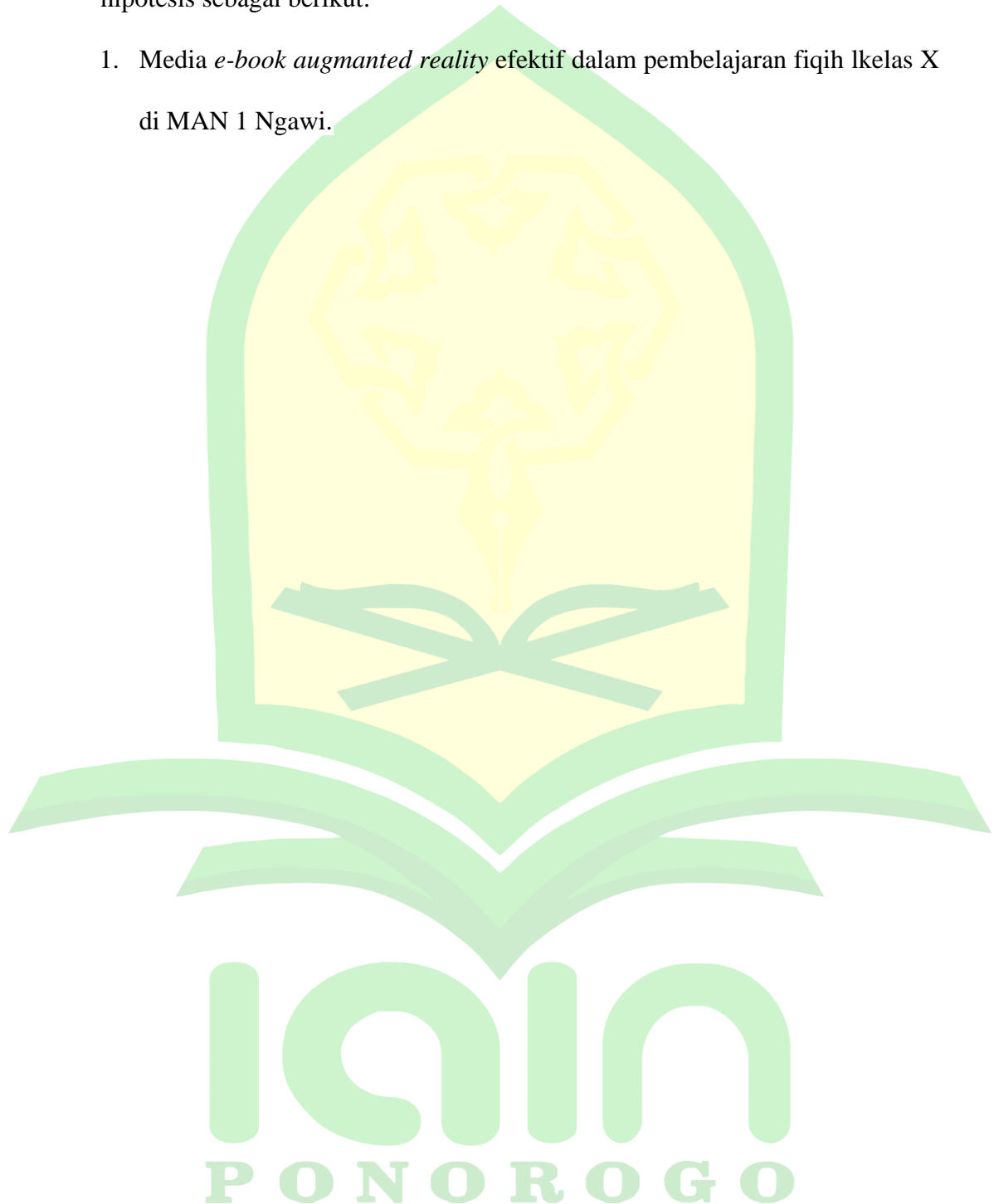


Gambar 2.2 Kerangka Pikir

D. Hipotesis Penelitian

Dari latar belakang masalah dan kajian teori diatas, maka dapat diambil hipotesis sebagai berikut:

1. Media *e-book augmented reality* efektif dalam pembelajaran fiqih lkelas X di MAN 1 Ngawi.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Pengembangan

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian pengembangan yaitu penelitian yang menghasilkan suatu produk serta menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian pengembangan digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk yang akan diteliti. Jenis pengembangan yang digunakan yaitu pengembangan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang langkah-langkah pengembangannya sesuai untuk mengembangkan desain pembelajaran. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan level 3 yaitu mengembang produk yang telah ada guna untuk menyempurnakan produk tersebut.³⁵ Tahap-tahapnya yaitu mempelajari produk yang telah ada, kemudian mengembangkan produk yang telah dipelajari setelah itu melakukan pengujian di mana produk itu akan digunakan, dan direvisi setelah dievaluasi oleh ahli validasi produk sampai data uji menunjukkan bahwa produk tersebut memenuhi kriteria untuk dikembangkan. Produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada materi haji dan umroh.

³⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian (Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)* (Bandung: Alfabeta, 2017), 297.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Adapun lokasi penelitian adalah MAN 1 Ngawi yang beralamatkan di Jl. Jekitot No.688A, Dusun. Karangrejo, Desa. Beran, Kecamatan Ngawi, Kabupaten Ngawi. Sekolah ini dipilih sebagai tempat penelitian karena sekolah ini memiliki sarana yang dapat mendukung penggunaan teknologi *E-book Augmented Reality* dan terdapat permasalahan dalam belajar fiqih haji dan umrah Adapun waktu penelitian dilakukan mulai bulan Awal Januari 2024- Akhir Mei 2024.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X tingkan MA. Penelitian ini mengambil sasaran siswa kelas X MA karena tema yang diangkat dalam media pembelajaran merupakan tema yang dipelajari siswa kelas X menurut kurikulum merdeka. Sample yang digunakan adalah dua kelas yang dibagi menjadi kelas control dan kelas eksperimen, Teknik pengambilan sample menggunakan Teknik *claster random sampling*. Jumlah sampel yaitu 30 siswa dengan perincian 8 siswa laki-laki dan 22 siswa perempuan.

D. Prosedur Penelitian

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang dilakukan menggunakan modifikasi dan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang dikembangkan oleh Dick dan Carry. Secara lengkap ADDIE (*Analysis, Design, Development,*

Implementation, Evaluation) mengemukakan lima langkah dalam *R & D* yang terdiri dari :

1. Tahap analisis (*Analysis*)
2. Tahap perancangan (*Design*)
3. Tahap pengembangan (*Development*)
4. Tahap implementasi (*Implementation*)
5. Tahap evaluasi (*Evaluation*)³⁶

Prosedur Penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis Augmented reality pada materi haji dan umroh ini dilakukan melalui beberapa tahap. Tahapan-tahapan itu adalah sebagai berikut :

1. Tahap Analisis

Kegiatan utama pada tahap ini adalah menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan media pembelajaran baru. Pengembangan media pembelajaran baru diawali oleh adanya masalah dalam media pembelajaran yang sudah diterapkan. Masalah dapat terjadi karena media pembelajaran yang ada kurang sesuai dengan materi, lingkungan belajar dan karakteristik peserta didik dan sebagainya.

2. Tahap Perancangan

Perancangan media pembelajaran pada tahap desain memiliki kemiripan dengan merancang kegiatan belajar mengajar. Kegiatan ini merupakan proses sistematis yang dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang

³⁶ Eny Winaryati, *Cercular Model of RD & D* (Yogyakarta: KBM Indonesia, 2021).

skenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat dan media pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar. Rancangan media pembelajaran ini masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan berikutnya.

3. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Kegiatan pada tahap perancangan adalah menyusun kerangka konseptual penerapan media pembelajaran baru. Kegiatan pada tahap pengembangan adalah kerangka yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi produk yang telah siap diimplementasikan.

4. Tahap Implementasi

Kegiatan pada tahap ini adalah mengimplementasikan rancangan dan metode yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. Selama implementasi, rancangan media yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Materi disampaikan sesuai dengan media pembelajaran baru yang dikembangkan. Setelah penerapan media, kemudian dilakukan evaluasi awal untuk memberi umpan balik pada penerapan media selanjutnya.

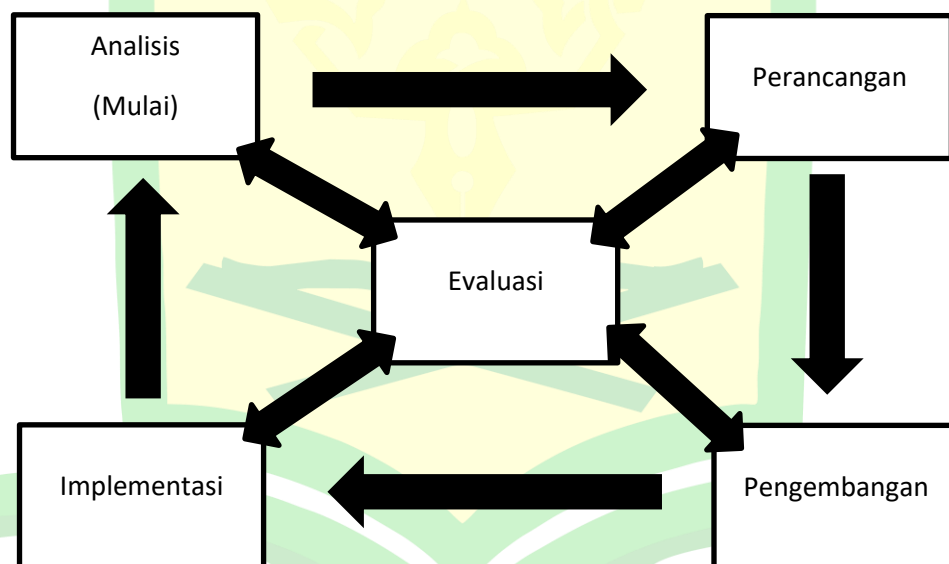
5. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan dalam bentuk formatif. Evaluasi formatif dilaksanakan pada setiap akhir tatap muka (mingguan). Hasil evaluasi digunakan untuk memberi umpan balik kepada pihak pengguna media.

Revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh media baru tersebut.

E. Tahapan Pengembangan

Tahapan pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality Book* yang digunakan diadaptasi dari model penelitian dan pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang secara skematik tahapan penelitian dapat dilihat pada Gambar 3.1.³⁷



Gambar 3.1 Skema Tahapan Penelitian ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*)

³⁷ Ibid., hal. 23

F. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah sebuah alat untuk mengukur dalam sebuah penelitian, dapat juga disebut sebagai alat untuk mengumpulkan data penelitian. Pada penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa :

1. Observasi

Observasi dilakukan kepada peserta didik serta guru subjek penelitian untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *e-book augmented reality* di kelas.

Tabel 3.1. Sumber data Observasi

No	Objek Observasi	Lokasi	Data
1	Guru Kelas Fiqih Kelas X	Kelas	Proses pembelajaran dengan media pembelajaran yang belum dikembangkan.
2	Peserta didik kelas X MAN 1 Ngawi	Kelas	Proses kegiatan belajar dengan media pembelajaran yang belum dikembangkan.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap beberapa peserta didik kelas X MAN 1 Ngawi untuk memperoleh informasi mengenai kendala dalam proses pembelajaran fiqih di kelas, tingkat minat belajar fiqih dan juga alasan menarik atau tidaknya ketika belajar fiqih di kelas. Wawancara dilakukan dengan memilih peserta didik secara acak guna memperoleh informasi yang mewakili data dari seluruh peserta didik.

3. Angket

Angket berbentuk daftar ceklist validasi ahli tentang validitas isi/materi, dan validitas desain media pembelajaran *e-book augmented reality*. Angket respon peserta didik sebagai data pendukung tingkat kelayakan dan tingkat kemenarikan dari media pembelajaran *Augmented Reality Book*.

a. Lembar Validasi Media

Instrumen lembar validasi media yaitu berupa angket validasi media yang didalamnya berisi sejumlah pernyataan tentang aspek materi, dan penyajian. Instrumen ini digunakan untuk memperoleh data mengenai penilaian dan pendapat validator terhadap media pembelajaran yang disusun sehingga menjadi pedoman dan acuan dalam merevisi media.

b. Angket Respon Guru dan Siswa

Angket respon ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai respon gurudan respon siswa terhadap produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran *Augmented Reality* pada materi haji dan umtoh.

Pada penilaian media pembelajaran *e-book augmented reality* ada dua komponen yang dinilai, yaitu materi dan media. Dari setiap komponen yang dinilai, dibuat dalam beberapa aspek, kemudian dijabarkan menjadi beberapa indikator yang menjadi deskriptor penilaian media pembelajaran *e-book augmented reality*.

Tabel 3,2 Indikator dan Deskriptor Materi.

No	Aspek	Indikator	Deskriptor penilaian
1	Materi harus dikembangkan berdasarkan kurikulum.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memuat uraian materi yang sesuai dengan SK dan indikator. 2. Kesesuaian materi dengan SK dan indikator. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Uraian materi dalam media <i>E-book Augmented Reality</i>. 2. Kesesuaian materi dengan media <i>E-book Augmented Reality</i>. 3. Pencapaian tujuan pembelajaran dengan media <i>E-book Augmented Reality</i>.
2	Media pembelajaran berisi pengetahuan, keterampilan, nilai, sikap, dan metode pembelajarannya.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memuat unsur unsur yang membantu siswa dalam pelajaran. 2. Materi yang disajikan dapat melatih keterampilan siswa. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi yang membantu siswa dalam media pembelajaran <i>E-book Augmented Reality</i>. 2. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>E-book Augmented Reality</i> membantu siswa dalam menemukan gagasan dan ide pokok 3. Media pembelajaran <i>E-book Augmented Reality</i> merangsang siswa untuk lebih aktif
3	Materi yang disampaikan melalui media akan lebih mudah diserap siswa.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media yang digunakan mendukung dan mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran. 2. Membuat hasil belajar lebih bermakna bagi kemampuan siswa. 3. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Contoh materi yang mendukung dalam media pembelajaran <i>E-book Augmented Reality</i>, 2. Isi dalam media pembelajaran <i>E-book Augmented Reality</i> mendukung proses pembelajaran.

No	Aspek	Indikator	Deskriptor penilaian
		belajar tidak hanya mendengar uraian dari guru.	3. Keaktifan siswa dalam menggunakan media pembelajaran <i>E-book Augmented Reality</i> ..

Adapun untuk indikator dan deskriptor media dapat dikelompokkan menjadi 3 aspek yaitu kesesuaian media dengan kebutuhan guru, kesesuaian media dengan kebutuhan siswa dan kesesuaian media dengan tujuan dan materi. Berikut adalah indikator dan deskriptor media dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 3.3. Indikator dan Deskriptor Media.

No	Aspek	Indikator	Deskriptor penilaian
1	Media yang digunakan sesuai kebutuhan guru, kebutuhan siswa, serta sesuai materi yang disampaikan.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi. 2. Memperlancar dan meningkatkan proses hasil belajar. 3. Media pembelajaran menimbulkan motivasi belajar 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penyajian pesan dan informasi pada media pembelajaran <i>E-book Augmented Reality</i>. 2. Membantu proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran <i>E-book Augmented Reality</i>. 3. Dalam media pembelajaran <i>E-book Augmented Reality</i> memuat contoh-contoh yang dapat menimbulkan motivasi belajar siswa.

No	Aspek	Indikator	Deskriptor penilaian
2	Media yang digunakan sesuai dengan konsteks kehidupan siswa yang sehari-hari didengar dan dialami.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat pelajaran jadi lebih menarik. 2. Pelajaran menjadi realistis/objektif. 3. Menghilangkan verbalisme yang hanya bersifat kata-kata. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media pembelajaran <i>E-book Augmented Reality</i> membuat materi menarik. 2. Menggunakan gambar dalam media pembelajaran <i>E-book Augmented Reality</i>.
3	Media disesuaikan dengan tujuan, materi, serta kemampuan karakteristik pembelajar.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penggunaan media yang sesuai dengan tujuan pembelajarn yang akan dicapai. 2. Siswa dapat menggunakan media sesuai dengan karakteristiknya. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pada media pembelajaran <i>E-book Augmented Reality</i> memuat tujuan pembelajaran. 2. Media pembelajaran <i>E-book Augmented Reality</i> dapat terbaca jelas oleh siswa.

Adapun untuk indikator dan deskriptor hasil belajar dapat dikelompokan menjadi satu aspek yaitu aspek hasil belajar sedangkan untuk indikatornya adalah pencapaian hasil belajar dan deskriptor hasil belajar adalah nilai tes ujian materi. Berikut merupakan indikator dan deskriptor hasil belajar dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 3.4. Indikator dan Deskriptor Hasil Belajar

	Aspek	Indikator	Deskriptor Hasil Belajar
1	Hasil Belajar	Pencapaian Hasil Belajar	Nilai tes ujian materi

4. Aplikasi Manhaj AR

Aplikasi manhaj AR merupakan aplikasi di buat oleh Nazilatus Syukriyah dengan memanfaatkan teknologi augmented reality yang menampilkan simulasi haji dalam bentuk 3D.³⁸ Aplikasi manhaj AR merupakan produk yang telah ada yang nantinya akan penulis kembangkan agar memudahkan pengguna. Media ini dikembangkan penulis untuk memudahkan dalam pembelajaran fiqih haji dan umrah di kelas. Penulis mengembangkan aplikasi ini dalam bentuk e-book dengan menggabungkan materi pebelajaran dan aplikasi manhaj AR yang nantinya memudahkan siswa memahami materi pembelajaran haji dan umrah.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian inia adalah cara-cara yang digunakan untuk memperoleh data empiris untuk penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu:

1. Observasi

Menurut Sugiyono observasi merupakan kegiatan pemuatan penelitian terhadap suatu objek. Apabila dilihat pada proses pelaksanaan pengumpulan data, observasi dibedakan menjadi partisipan dan non-

³⁸ Nazilatus Syukriyah, "Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Era 4.0 Berbasis Teknologi Augmented Reality Di Sma Sains Al-Qur'an Yogyakarta Tesis" (Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2020).

partisipasi.³⁹ Jenis observasi yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi non-partisipan. Saat melakukan observasi, peneliti memilih hal-hal yang diamati dan mencatat hal-hal yang berkaitan dengan penelitian. Observasi dilakukan kepada peserta didik serta guru subjek penelitian untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran dengan media pembelajaran yang belum dikembangkan.

2. Wawancara

Teknik wawancara dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara bebas terpimpin. Arikunto menjelaskan bahwa wawancara bebas terpimpin adalah wawancara yang dilakukan dengan mengajukan pertanyaan secara bebas namun masih tetap berada pada pedoman wawancara yang sudah dibuat. Pertanyaan akan berkembang pada saat melakukan wawancara.⁴⁰ Wawancara dilakukan kepada beberapa peserta didik MAN 1 Ngawi.

3. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.⁴¹ Angket dalam penelitian dan pengembangan media ini diberikan kepada validator dan siswa untuk menilai produk pengembangan. Adapun angket yang digunakan adalah

³⁹ Sugiyono, *Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung; Alfabeta, 2017), 193.

⁴⁰ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), 67.

⁴¹ *Ibid.*, 199.

angket validasi untuk validator ahli materi, dan ahli media serta angket untuk respon guru dan respon siswa yang digunakan untuk alat uji coba kemenarikan oleh siswa dan guru.

H. Validitas

Agar produk yang dikembangkan peneliti layak digunakan, peneliti melakukan uji validasi terhadap produk yang akan dikembangkan. Validasi tersebut meliputi dua aspek yaitu aspek materi dan aspek media. Adapun validator ahli materi adalah Guru yang berkompeten di bidang fiqih. Sedangkan validator ahli media yang dipilih adalah dosen yang berkompeten dalam bidang media pembelajaran dan pengembangan.

I. Teknik Analisis Data

1. Teknik Analisis Hasil Validasi Media

Uji validitas digunakan untuk menganalisa lembar validasi isi yang telah diisi oleh dua validator ahli. Adapun lembar validasi mengacu pada skala likert yang terdiri dari 5 skala penilaian sebagai berikut:

Tabel 3.5. Skor Penilaian Validasi Ahli

Keterangan	Skor
Sangat baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

Hasil validasi yang tertera dalam lembar validasi media akan dianalisa menggunakan rumus sebagai berikut:⁴²

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan ;

P = angka persentase data angket

f = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor maksimum

Kemudian, hasil dari persentase validasi media tersebut dapat dikelompokkan dalam kriteria interpretasi skor menurut skala likert sehingga akan diperoleh kesimpulan tentang kelayakan media, kriteria interpretasi skor berdasarkan skala likert adalah sebagai berikut:

Tabel 3.6. Kriteria Interpretasi Kelayakan⁴³

Penilaian	Kriteria Interpretasi
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat Layak
$60\% < x \leq 80\%$	Layak
$40\% < x \leq 60\%$	Cukup Layak
$20\% < x \leq 40\%$	Tidak Layak
$0\% < x \leq 20\%$	Sangat Tidak Layak

2. Teknik Analisis Hasil Angket Respon Guru dan Siswa

Peneliti membuat angket respon guru dan siswa yang berisi butiran soal. Angket tersebut dijawab dengan memberi tanda centang pada kategori

⁴² Herwati, "Pengembangan Media Keanekaragaman Aves Sebagai Sumber Belajar Biologi," *Jurnal Lentera Pendidikan LPPM UM Metro* 1, no. 1 (2016): 32.

⁴³ Desti Ayu Novianti, "Pengembangan Media Akuntansi Aset Tetap Berbasis Pendekatan Saintifik Sebagai Pendukung Implementasi K-13 Di SMKN 2 Buduran," *Jurnal Pendidikan* 3, no. 1 (2015): 4.

yang disediakan oleh peneliti berdasarkan skala likert yang terdiri dari 5 skala penilaian sebagai berikut:

Tabel 3.7 Penskoran pada angket⁴⁴

Keterangan	Skor
Sangat setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Kurang setuju (KS)	3
Tidak setuju (TS)	2
Sangat tidak setuju (STS)	1

Jumlah skor dari responden adalah jumlah dari skor masing-masing butir pernyataan responden yang dikalikan bobot skor menurut skala Likert. Skor maksimal adalah skor maksimal pada skala likert yang dikalikan dengan jumlah butir soal. Perhitungan presentase kelayakan dari data seluruh reponden yang menggunakan rumus (5) adalah sebagai berikut:

$$\Sigma \text{skor total responden} = (\text{jumlah} \times \text{skor} 1) + (\text{jumlah} \times \text{skor} 2) + (\text{jumlah} \times \text{skor} 3) + (\text{jumlah} \times \text{skor} 4) + (\text{jumlah} \times \text{skor} 5)$$

Hasil total penjumlahan dan rata rata skor seluruh responden yang tertera dalam lembar akan dianalisa menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan ;

P = angka persentase data angket

⁴⁴ Ruli Dwi Nastiti, "Development Module of Reaction Rate Based on Multiple Representations," *Jurnal Pendidikan Kimia* 1, no. 2 (2012): 9.

f = jumlah skor seluruh responden yang diperoleh

N = jumlah skor maksimum

Kemudian, hasil dari persentase tersebut dapat dikelompokkan dalam kriteria interpretasi skor menurut skala likert sehingga akan diperoleh kesimpulan tentang respon guru dan siswa, kriteria interpretasi skor menurut skala likert adalah sebagai berikut:

Tabel 3.8 Kriteria Interpretasi Kemenarikan

Penilaian	Kriteria Interpretasi
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat Layak
$60\% < x \leq 80\%$	Layak
$40\% < x \leq 60\%$	Cukup Layak
$20\% < x \leq 40\%$	Tidak Layak
$0\% < x \leq 20\%$	Sangat Tidak Layak

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis ini digunakan untuk menguji valid tidaknya suatu hipotesis statistikan atau suatu populasi menggunakan data dari populasi tersebut. Uji hipotesis ini menggunakan uji *T-test paired* menggunakan aplikasi *SPSS*. Uji ini akan dinyatakan valid apabila nilai signifikan kurang dari 0,05.

4. Uji *N-Gain*

Uji ini digunakan untuk melihat apakah ada peningkatan kemampuan representasi ilmiah siswa dari percobaan yang telah dilakukan, uji ini dilakukan dengan menghitung adanya selisih atau perbedaan antara

skor nilai pretest dan postest. Adapun rumus *N-Gain* menurut Hake adalah sebagai berikut:⁴⁵

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{skor postest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor postest}}$$

Keterangan ;

N-Gain = Nilai Gain

Skor Postest = Nilai siswa sebelum diterapkannya media

Skor Pretest = Nilai siswa setelah diterapkannya media

Setelah melakukan uji coba, hasil dapat dikategorikan sesuai dengan tabel dibawah ini:

Tabel 3.9 Kriteria Nilai *N-Gain*

Nilai <i>N-Gain</i>	Kategori
$g < 0,7$	Tinggi
$0,3 \geq g \geq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Adapun untuk kriteria penentuan tingkat, dapat dikategorikan sesuai dengan tabel dibawah ini:

Tabel 3.10 Kriteria Penentuan tingkat keefektifan

Presentase (%)	Interpretasi
< 40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif

⁴⁵ Moh. Irma Sukarelawan, Tono Kus Indratno, and Suci Musvita Ayu, *N-Gain vs Stacking*, 2024.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Singkat Seting Lokasi Penelitian

Pengembangan media pembelajaran *E-Book* Augmented Reality pada materi haji dan umrah mata pelajaran fiqih di MAN 1 Ngawi kelas X di validasi oleh ahli materi dan ahli media. Ahli materi yang dipilih merupakan Guru yang berkompeten di bidang fiqih. Sedangkan ahli media yang di pilih adalah dosen yang berkompeten dalam bidang media pembelajaran dan pengembangan.

Uji penggunaan media pembelajaran *E-Book* Augmented Reality pada materi haji dan umrah mata pelajaran fiqih kelas X d MAN 1 Ngawi yang beralamat di Jl. Jekitut No.688A, Dusun. Karangrejo, Desa. Beran, Kecamatan Ngawi, Kabupaten Ngawi. Uji coba media pembelajaran ini dilakukan secara terbatas yakni melibatkan satu guru dan 30 siswa kelas 10 MAN.

Uji coba media di lakukan dua kali percobaan yakni pada hari Rabu, 13 Maret 2024. Pada pukul 08.20 WIB sampai dengan pukul 09.30 WIB dengan jumlah siswi 10 anak. Uji coba yang kedua dilakukan pada hari Sabtu, 16 Maret 2024. Pada pukul 08.20 WIB sampai dengan pukul 09.30 WIB dengan jumlah 20 siswa. Uji coba dilaksanakan dua kali karena bertepatan dengan kegiatan Pondok Ramadhan sehingga dalam percobaan dilakukan secara bergantian. Adapaun dalam uji coba peneliti menggunakan teknik *random sampling*.

P O N O R O G O

B. Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran fiqih berbaisi teknologi *E-Book Augmented Reality* pada materi haji dan umroh. Adapun prosedur penelitian ini menggunakan model pengembangann ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry , yaitu terdiri dari lima tahap yaitu *analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*.

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Dalam tahap analisis peneliti membagi analisis menjadi beberapa bagian, antara lain adalah sebagai berikut:

a. Analisis Kinerja

Analisis kinerja dilakukan dengan wawancara terhadap guru mata pelajaran. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan penenliti pada hari Sabtu, 19 Februari 2024 dapat diketahui bahwa dalam pembelajaran fiqih materi haji dan umroh sudah menggunakan metode praktik secara langsung dengan membuat tiruan perlengkapan yang digunakan untuk haji dan umroh. Tetapi, dalam pembelajaran di kelas hanya menggunakan metode ceramah, metode istilah yang mudah dipahami siswa dan masih masih menggunakan buku paket dan LKS. Selain itu, guru masih belum menemukan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa khususnya dalam pembelajaran fiqih materi haji dan umrah.

b. Analisis Kebutuhan Siswa

Analisis kebutuhan siswa dilakukan dengan wawancara terhadap siswa kelas 10 MAN 1 Ngawi. Berdasarkan hasil wawancara dapat diketahui bahwa dalam proses pembelajaran fiqih haji dan umroh di kelas siswa masih sulit untuk memahami pelajaran mereka merasa kesulitan karena hanya bisa membayangkan pelaksanaan haji dan umroh sehingga dalam pembelajaran tingkat pemahaman siswa dirasa masih kurang selain tidak paham mereka terkadang juga jarang memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru.

c. Analisis Fakta

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis pada tanggal 19 Februari 2024 dapat diketahui bahwa dalam proses pembelajaran fiqih di kelas guru hanya menggunakan metode ceramah dan metode istilah yang mudah dipahami siswa dan masih menggunakan buku paket dan LKS. Penggunaan metode tersebut dirasa masih kurang dalam memunculkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini ditandai dengan sikap siswa yang kurang memperhatikan, mengantuk, berbicara dengan teman sebangku saat pelajaran serta kurangnya rasa ingin tahu dari para siswa.

d. Analisis Tujuan

Analisis tujuan merupakan analisis yang dilakukan peneliti guna untuk mengetahui tujuan dari pembelajaran fiqih haji dan umrah di MAN 1 Ngawi. Langkah yang di ambil peneliti adalah dengan wawancara

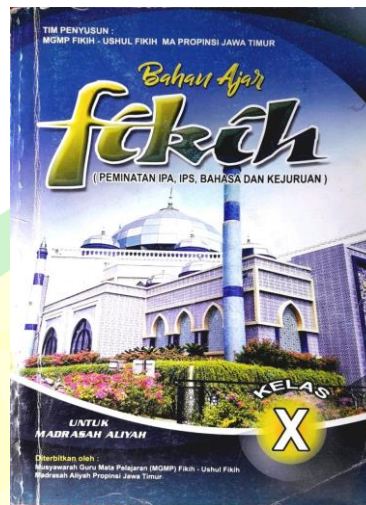
guru pelajaran terkait kurikulum yang digunakan sehingga peneliti dapat menentukan tujuan pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Kurikulum yang digunakan di MAN 1 Ngawi adalah kurikulum merdeka dengan menggunakan bahan ajar fiqih yang disusun oleh Tim MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran) Fiqih Jawa Timur. Dari dalam buku tersebut tujuan pembelajaran haji dan umrah adalah siswa dapat menghayati nilai-nilai positif dari pelaksanaan haji. Dari tujuan tersebut jelas bahwa sebelum siswa menghayati nilai-nilai positif haji dan umroh hendaknya memahami isi materi haji dan umroh.

2. Tahap Pereancangan (*Design*)

Tahap yang kedua yaitu tahap perencanaan. Setelah semua kebutuhan siswa sudah dapat diidentifikasi, selanjutnya peneliti melakukan tahap perencanaan. Pada tahap ini ada beberapa proses yang harus dilaksanakan, diantaranya sebagai berikut:

a. Menentukan Materi Media Pembelajaran

Materi media pembelajaran yang digunakan peneliti diambil dari buku fiqih yang digunakan siswa di kelas yakni buku paket fiqih yang disusun oleh Tim MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran) Fiqih Jawa Timur. Materi yang diambil peneliti yaitu seputar materi haji dan umroh meliputi sejarah haji, pengertian dan hukum haji, syarat dan rukun haji, waji haji, umroh.



Gambar 4.1 Cover Buku Bahan Ajar Fiqih Karya Tim MGMP Fiqih

Setelah menentukan materi yang akan digunakan selanjutnya peneliti menentukan soal serta jawaban pretes dan posttest guna untuk mengetahui kemampuan awal dan kemampuan akhir siswa. Selain untuk mengukur kemampuan siswa soal pretest dan posttest juga sebagai evaluasi bagi siswa untuk mengetahui kemampuan mereka dalam pembelajaran fiqih haji dan umroh.

b. Membuat Rancangan Media Pembelajaran

Dalam tahap ini peneliti mulai merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan agar pesan yang disampaikan media pembelajaran dapat di terima dan dipahami para siswa dengan mudah. Berikut merupakan bentuk rancangan media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

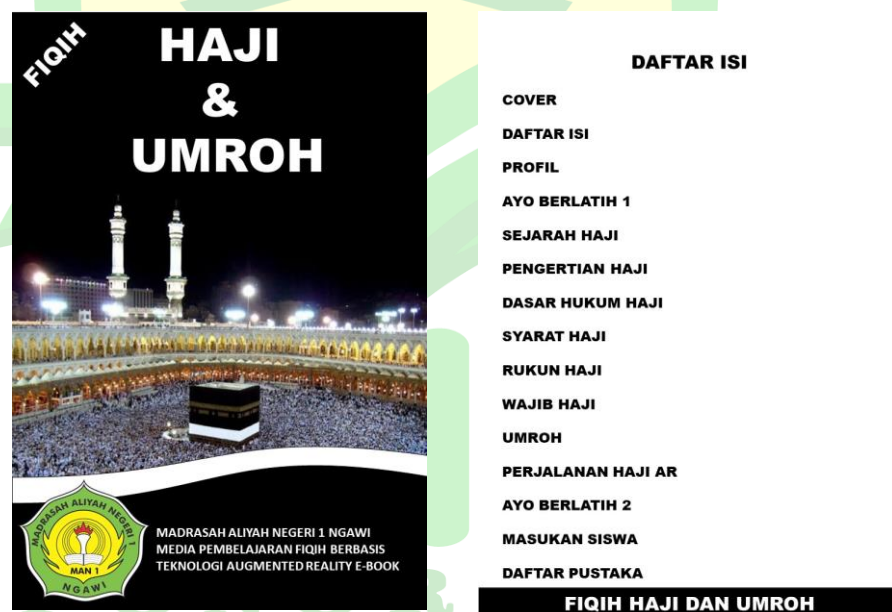
Tabel.4.1 Kerangka Media Pembelajaran

No	Kerangka	Keterangan
1	Cover	Dalam cover terdapat: <ul style="list-style-type: none"> • Judul • Logo Madrasah • Nama Madrasah • Nama Media
2	Daftar Isi	Memuat informasi dari keseluruhan isi media pembelajaran.
3	Profil	Memuat profil penulis meliputi nama, tempat, tanggal lahir, alamat, dan riwayat pendidikan penulis.
4	Ayo Berlatih 1	Memuat soal-soal untuk mengetahui kemampuan awal siswa.
5	Sejarah Haji	Memuat gambar dan materi seputar sejarah haji.
6	Pengertian dan Hukum Haji	Memuat gambar dan materi seputar pengertian haji dan dasar hukum haji.
7	Syarat dan Rukun Haji	Memuat gambar dan materi seputar syarat dan rukun haji.
8	Wajib Haji	Memuat gambar dan materi seputar wajib haji.
9	Umrah	Memuat gambar dan materi seputar umrah.
10	Perjalanan Haji AR	Memuat marker objek AR yang berisis urutan perjalanan haji.

NO	Kerangka	Keterangan
11	Ayo Berlatih 2	Memuat soal-soal untuk mengetahui kemampuan akhir siswa.
12	Masukan Siswa	Memuat angket yang berisis masukan siswa terhadap media pembelajaran.
13	Daftar Pustaka	Memuat sumber yang digunakan dalam media.

c. Rancangan Awal Media Pembelajaran

Rancangan awal media pembelajaran fiqh berbasis teknologi *e-book augmented reality* yang akan dikembangkan peneliti mencakup cover e-book dan daftar isi dari e-book yang akan peneliti kembangkan. Adapun untuk tampilan awal media pembelajaran adalah sebagai berikut:



Gambar.4.2 Tampilan Awal Media Pembelajaran

3. Tahap Pengembangan (*Development*)


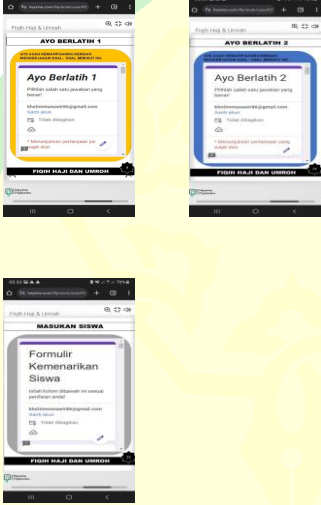

Dalam tahap pengembangan ini, peneliti melakukan beberapa hal antara lain adalah sebagai berikut:

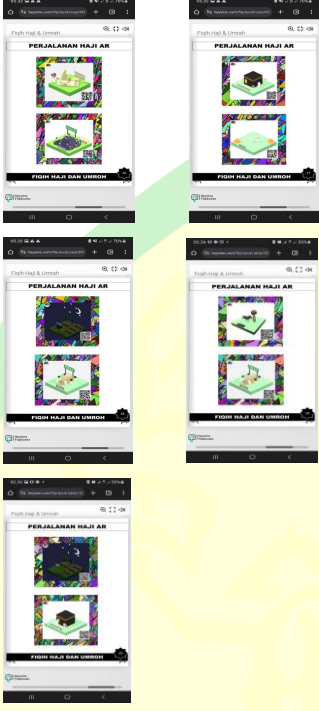

a. Pembuatan Media Pembelajaran

Tahapan pembuatan media pembelajaran peneliti membuat bentuk media yang sudah dirancang menjadi bentuk sesungguhnya. Bentuk media pembelajaran ini merupakan bentuk media pembelajaran versi mini, namun belum dalam bentuk final yang akan digunakan guru dan siswa. Media pembelajaran ini masih perlu adanya revisi baik dari segi isi maupun komponen yang digunakan di dalam media. Berikut merupakan tampilan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti:

Tabel.4.2 Tampilan Media Pembelajaran

No	Gambar	Keterangan
1		Cover Cover depan dibuat menarik yang berisi gambar Ka.bah di Malam hari serta berisi logo Madrasah serta nama media yang dikembangkan.
2		Daftar Isi Daftar isi memuat tentang sub-sub materi yang di bahas dalam media.

No	Gambar	Keterangan
3		<p>Profil Penulis</p> <p>Profil penulis terdiri dari foto, identitas, tempat tanggal lahir dan riwayat perndidikan penulis.</p>
4		<p>Ayo Berlatih 1 dan 2, Maukan Siswa</p> <p>Ayo berlatih merupakan soal-soal yang diberikan kepada siswa untuk mengukur kemampuan siswa dalam menguasai materi fiqh haji dan umrah yang di sajikan sebelum memasuki materi dan setelah selesai mempelajari materi.</p> <p>Masukan siswa merupakan formulir yang di isi siswa guna untuk mengetahui kemeranian siswa terhadap media pembelajaran fiqh yang dikembangkan penulis.</p>
5		<p>Materi Pembelajaran</p> <p>Materi pembelajaran disajikan dengan menyertakan gambar yang dapat mengilustrasikan siswa terkait materi yang di pelajari.</p>

No	Gambar	Keteranga
6		<p>Marker Augmented Reality Perjalanan Haji</p> <p>Marker augmented reality merupakan gambar yang berisi barcode untuk memunculkan objek 3D dengan menggunakan aplikasi yang Manhaj AR guna untuk mengilustrasikan praktek ibadah haji dengan objek 3D.</p>
7		<p>Daftar Pustaka</p> <p>Daftar pustaka memuat sumber yang digunakan penulis untuk mengembangkan media.</p>

b. Validasi Produk

Validasi produk yaitu tahap lanjutan dari pengembangan media pembelajaran. Tahap validasi bertujuan untuk mengetahui kelayaan media pembelajaran sebelum diujiakan kepada siswa di kelas. Melalui validasi penulis dapat mengetahui kekurangan media pembelajaran melalui kritik dan saran dari validator. Validasi produk dibagi menjadi dua yaitu validasi materi dan media. Validator materi pada media pembelajaran ini adalah Guru mata pelajaran fiqh kelas 10 MAN 1

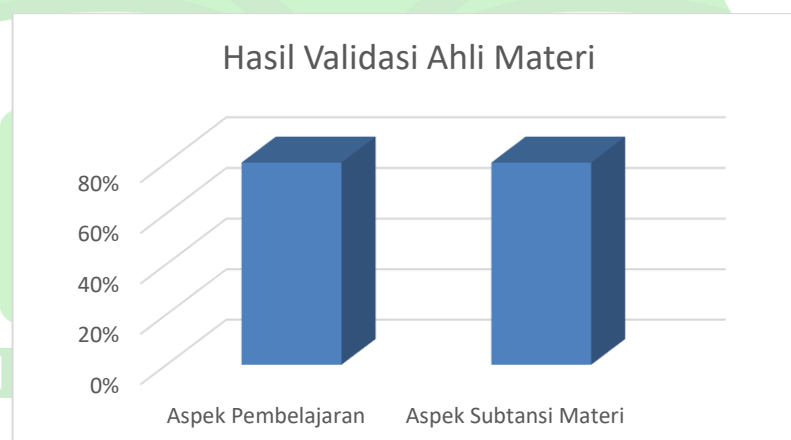
Ngawi sekaligus ketua MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran) Fiqih Jawa Timur yaitu Bapak Nasikin, M.Ag. hasil validasi ahli materi dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel.4.3 Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	Nilai
Pembelajaran	Tujuan pembelajaran jelas dan terukur	4
	Tujuan pembelajaran sesuai dengan kurikulum	4
	Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran	4
	Kesesuaian dalam memilih strategi pembelajaran	4
	Membantu siswa aktif dalam pembelajaran (interaktivitas)	4
	Pembelajaran sesuai dengan ajaran dan nilai-nilai agama dan kehidupan (kontekstualitas)	4
	Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar	4
	Kesesuaian antara materi, media dan evaluasi dengan tujuan pembelajaran	4
	Mudah dimengerti oleh siswa	4
	Sistematika yang runtut, logis, dan jelas	4
	Kejelasan uraian, pembahasan, contoh, simulasi dan latihan	4
	Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran	4
	Kesesuaian pembelajaran dengan alat evaluasi	4
	Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi	4
	Jumlah skor aspek pembelajaran	56
Rata-rata skor aspek pembelajaran	4	
Presentase skor aspek pembelajaran	80%	

Aspek	Indikator	Nilai
Subtansi Materi	Kesesuaian materi secara teori dan konsep	4
	Penggunaan istilah sesuai dengan materi	4
	Kedalaman materi	4
	Kebenaran isi materi (aktual)	4
Jumlah skor aspek subtansi materi		16
Rata-rata skor aspek subtansi materi		4
Presentase skor aspek subtansi materi		80%
Jumlah keseluruhan		72
Rata-Rata Skor		4
Presentase Skor		80%
Interval Skor		$60% < x \leq 80%$
Kriteria		Layak

Pada tabel validasi ahli materi dapat diketahui bahwa jumlah skor sebanyak 72 dengan presentase 80%, dan rata-rata skor berjumlah 4 maka hasil validasi dapat dikategorikan “Layak”. Sedangkan untuk presentase aspek pembelajaran adalah 80% dan presentase aspek subtansi materi adalah 80%.



Gambar.4.3 Hasil Validasi Ahli Materi

Untuk validator media pada media pembelajaran ini adalah Dosen IAI Ngawi yaitu Bapak Imam Wahyudi, M.Pd dosen yang memiliki latar belakang sesuai dengan media yang dikembangkan oleh peneliti. Hasil validasi ahli media dapat dilihat dalam tabel berikut.

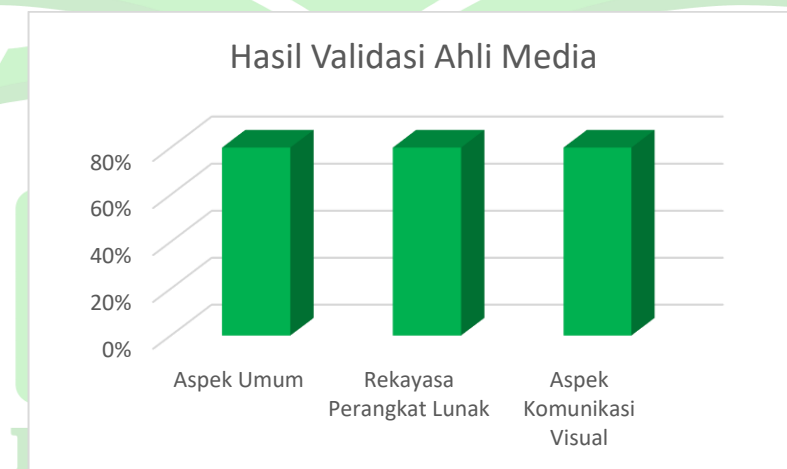
Tabel.4.4 Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	Nilai
Aspek Umum	Kreatif dan inovatif (luwes, cerdas dan unik)	4
	Komunikatif (mudah dipahami serta menggunakan bahasa yang baik, benar dan efektif)	4
	Istimewa (berbeda dengan media lain dan memiliki kelebihan tersendiri)	4
Jumlah skor aspek umum		12
Rata-rata skor aspek umum		4
Presentase skor aspek umum		80%
Rekayasa Perangkat Lunak	Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran	4
	Reliabilitas (kehandalan)	4
	Maintainable (mudah dirawat dan mudah untuk mengendalikan)	4
	Usabilitas (mudah dalam pengoperasian)	4
	Penggunaan aplikasi/ <i>software/tool</i> sesuai dengan proses pengembangan	4
	Kompatibilitas (dapat diinstalasi dan dioperasikan dibebagai <i>hardware</i> dan <i>software</i> yang ada)	4
	Pengelompokan program media pembelajaran secara terpadu dan mudah dalam eksekusi	4

Apek	Indikator	Nilai
Rekayasa Perangkat Lunak	Dokumentasi multimedia pembelajaran yang lengkap meliputi: petunjuk instalasi (jelas, singkat, dan lengkap), penggunaan <i>troubleshooting</i> (jelas, terstruktur, dan antisipatif), desain program (jelas, dan menggambarkan alur kerja program)	4
	Reusabilitas (sebagian atau seluruh multimedia pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan multimedia lain).	4
Jumlah skor aspek rekayasa perangkat lunak		36
Rata-rata skor aspek rekayasa perangkat lunak		4
Presentase skor aspek rekayasa perangkat lunak		80%
Aspek Komunikasi Visual	Komunikatif: gambar dan audiovisual dapat dipahami siswa dengan mudah	4
	Kreatif: keunikan dalam penyajian media dan tidak sering digunakan serta dapat menarik perhatian.	4
	Sederhana: media pembelajaran disajikan tidak rumit dan mudah dimengerti.	4
	Isi materi jelas dan mudah dikenang oleh siswa.	4
	Unity: menggunakan bahasa visual dan audio yang harmonis, utuh, dan senada, agar materi ajar dipersepsi secara utuh (komprehensif)	4
	Penggunaan objek sesuai dengan materi pembelajaran.	4
	Penggunaan warna yang sesuai dengan tema materi pembelajaran.	4
	Pemilihan gaya huruf yang dapat mendukung isi materi pembelajaran	4
	Tata letak (layout): Peletakan isi materi pembelajaran dan gambar diletakan secara beraturan.	4

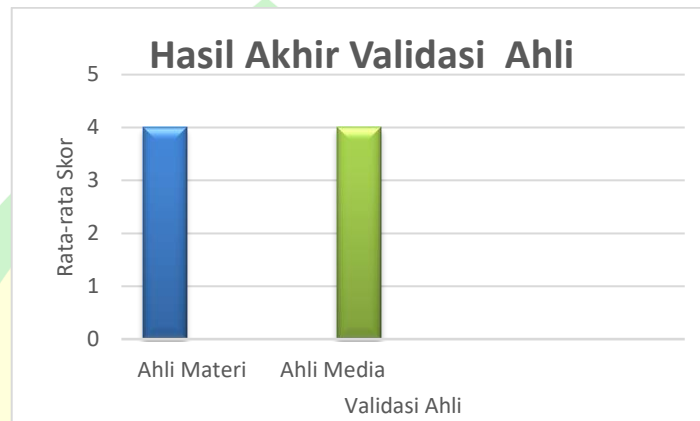
Aspek	Indikator	Nilai
Aspek Komunikasi	Objek bergerak dapat menggambarkan isi materi pembelajaran.	4
Visual	Navigasi yang sederhana dan mudah dalam mengoperasikan media pembelajaran.	4
	Unsur audio disajikan sesuai dengan isi materi pembelajaran	4
Jumlah skor aspek komunikasi visual		48
Rata-rata skor aspek komunikasi visual		4
Presentase skor aspek komunikasi visual		80%
Jumlah keseluruhan aspek		96
Rata-Rata Skor		4
Presentase Skor		80%
Interval Skor		$60% < x \leq 80%$
Kriteria		Layak

Pada tabel validasi ahli media dapat diketahui bahwa jumlah skor sebanyak 72 dengan presentase 80%, dan rata-rata skor berjumlah 4 maka hasil validasi dapat dikategorikan “Layak”.



Gambar.4.4 Hasil Validasi Ahli Media

Hasil rata-rata dari validasi ahli materi dan ahli media, penulis paparkan dalam grafik berikut



Gambar.4.3 Diagram Hasil Akhir Validasi Ahli

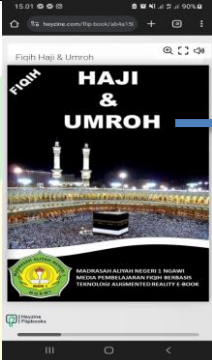
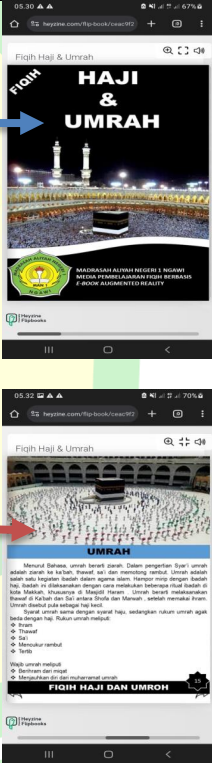
Berdasarkan diagram diatas menunjukkan bahwa hasil rata-rata masukan validator ahli materi dan ahli media adalah 4 maka hasil dari validasi dikatakan layak dan materi serta media dikategorikan layak untuk digunakan. Walaupun validasi materi dan media di kategorikan layak, produk harus diperbaiki dengan acuan saran dari validator sebelum digunakan.

Adapun perbaikan yang sarankan oleh validator adalah sebagai berikut:

- 1) Menurut ahli materi dalam penulisan kata “Umroh” di Cover dan Sub materi umroh perlu direvisi menjadi ‘Umrah’ agar produk yang akan digunakan lebih efektif.
- 2) Menurut ahli media dalam media pembelajaran perlu adanya tempat untuk mendownload aplikasi augmented reality yang akan digunakan peserta didik.

Berikut adalah pembenahan produk berdasarkan masukan dari validator ahli materi dapat dilihat pada gambar berikut.


Tabel.4.5 Revisi Validator Ahli Materi

Sebelum perbaikan		Setelah perbaikan
 <p data-bbox="592 1375 703 1406">Gambar a</p>		 <p data-bbox="1102 1397 1214 1429">Gambar b</p>

Berdasarkan gambar a di atas menurut validator ahli materi perlu adanya perbaikan yaitu penulisan kata “Umroh” di ganti menjadi “Umrah”. Gambar b merupakan hasil perbaikan berdasarkan masukan dari validator ahli media.

P O N O R O G O

Tabel.4.6 Revisi Validator Ahli Media

Sebelum perbaikan		Setelah perbaikan
 <p data-bbox="592 987 699 1016">Gambar a</p>		 <p data-bbox="1102 987 1209 1016">Gambar b</p>

Dari gambar a diatas menurut validator ahli media perlu ditambahkan kolom untuk mendownload aplikasi augmented reality. Pada gambar b merupakan hasil perbaikan yaitu penulis menambahkan barcode untuk mendownload aplikasi augmented reality.

4. Tahap Penerapan (*Implementation*)

Dalam tahap penerapan ini, peneliti melakukan beberapa hal antara lain adalah sebagai berikut:

a. Hasil Uji Kemenerikan Oleh Guru

Untuk mengetahui kemenerikan dari media yang dikembangkan oleh penulis. Maka, penulis melakukan uji kelayakan dengan instrumen

angket yang di isi oloeh guru mata pelajaran fiqih kelas 10 MAN 1 Ngawi. Berikut merupakan hasil presentase kemenarikan dari guru.

Tabel.4.7 Hasil Presentase Kemenarikan dari Guru

No	Butirr Pernyataan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Desain tampilan media pembelajara ini sederhana dan mudah difahami.				1	
2	Desain tampilan media pembelajaran ini cukup menarik.				1	
3	Teks pada media pembelajaran mudah dibaca.				1	
4	Gambar disajikan secara jelas.				1	
5	Gambara yang disajikan sesuai dengan materi.				1	
6	Media pembelajaran mudah untuk digunakan.				1	
7	Penggunaan media pembelajaran cukup efisien.				1	
8	Materi yang disajikan dalam media sesuai dengan kurikulum.				1	
9	Materi yang disajikan dalam media sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran.				1	
10	Informasi yang disediakan oleh media pembelajaran sudah jelas dan mudah dipahami.				1	
11	Tidak ada kalimat yang menimbulkan makna ganda dalam media pembelajaran ini.				1	
12	Contoh soal yang digunakan dalam media pembelajaran ini sudah sesuai dengan materi.				1	

No	Butirr Pernyataan	Nilai				
		1	2	3	4	5
13	Media pembelajaran ini mempermudah guru dalam pembelajaran.				1	
14	Media pembelajaran ini dapat digunakan secara mandiri oleh siswa .				1	
15	Media pembelajaran ini memungkinkan pembelajaran tanpa kehadiran guru dikelas.				1	
16	Saya sangat tertarik menggunakan media pembelajaran ini untuk pembelajaran di kelas.				1	
17	Materi dalm media pembelajaran ini dapat mendorong peserta didik untuk meningkatkan minat belajar.				1	
18	Materi dalam media pembelajaran ini dapat memudahkan peserta didik lebih mudah dipahami.				1	
19	Melalui materi yang ada dalam media pembelajaran ini, dapat menumbuhkan rasa ingin tahu yang lebih tinggi.				1	
20	Media pembelajaran ini dapat mendorong peserta didik untuk lebih tertarik belajar fiqih.				1	
Jumlah		0	0	0	20	0
Jumlah Skor		0	0	0	80	0
Σ Skor		80				
Presentase		80%				

Untuk mengetahui ke,menerikan dari media yang dikembangkan oleh pen

Berdasarkan penjumlahan skor responden yang tertera dalam tabel diatas selanjutnya data dianalisi dengan rumus berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$\text{Presentase kemenarikan} = \frac{\sum \text{skor responden}}{\sum \text{skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase kemenarikan} = \frac{80}{100} \times 100\%$$

$$\text{Presentase kemenarikan} = 80\%$$

Setelah presentase kemenarikan guru sudah diketahui, selanjutnya adalah pengelompokan presentase pada kriteria interpretasi skor menurut skala likert. Berikut merupakan kriteria interpretasi skor menurut skala likert:

Tabel.4.8 Kriteria Interpretasi Kemenarikan

Penilaian	Kriteria Interpretasi
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat Menarik
$60\% < x \leq 80\%$	Menarik
$40\% < x \leq 60\%$	Cukup Menarik
$20\% < x \leq 40\%$	Tidak Menarik
$0\% < x \leq 20\%$	Sangat Tidak Menarik

Berdasarkan analisis di atas nilai presentase kemenarikan oleh guru adalah 80% dari skor tertinggi yaitu 100%. Kemudian 80% berdasarkan kriteria interpretasi skor 80% masuk dalam kategori Menarik.

b. Respon Siswa

Untuk mengetahui respon kemenarikan siswa terhadap media pembelajaran yang dilakukan oleh 30 siswa kelas 10 di MAN 1 Ngawi dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel.4.9 Hasil Presentase Kemenarikan dari siswa

No	Butir Pernyataan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Penggunaan media pembelajaran mudah dan tidak ribet	0	0	8	13	9
2	Media pembelajaran interaktif nyaman digunakan	0	0	3	17	10
3	Media pembelajaran interaktif tidak lamban	0	0	7	18	5
4	Media pembelajaran interaktif tidak error saat digunakan	0	0	9	16	5
5	Gambar yang disajikan sudah sesuai dengan materi	0	0	2	12	16
6	Respon media pembelajaran interaktif mudah dipahami	0	0	4	12	14
7	Media pembelajaran interaktif merespon segala yang diperintahkan pengguna	0	0	5	17	8
8	Media pembelajaran interaktif menambah semangat belajar	0	0	2	15	13
9	Media pembelajaran interaktif memberikan suasana baru dalam belajar	0	0	3	13	14
10	Media pembelajaran interaktif menambah pengetahuan	0	0	4	13	13
11	Secara individu media ini sangat membantu saya dalam belajar	0	0	5	17	8
12	Tampilan media pembelajaran interaktif menarik	0	0	3	15	12
13	Perpaduan warna media pembelajaran interaktif sesuai	0	0	5	15	10
14	Gaya huruf yang digunakan jelas dan mudah dibaca	0	0	4	16	10
15	Suara media pembelajaran interaktif menarik	0	0	4	14	12

No	Butir Pernyataan	Nilai				
		1	2	3	4	5
16	Media ini memudahkan saya dalam memahami pelajaran	0	0	5	15	10
17	Tampilan menu-menu media pembelajaran interaktif menarik	0	0	3	16	11
18	Tombol navigasi media pembelajaran interaktif mudah dipahami	0	0	3	18	9
19	Soal yang ada di media ini sudah sesuai dengan materi yang dipelajari	0	0	4	13	13
20	Media ini memberikan kepuasan bagi saya baik kinerja dan manfaat media ini.	0	0	4	13	13
Jumlah		0	0	87	298	215
Jumlah Skor		0	0	261	11992	1075
Σ Skor		25298				
Presentase		84,26				

Untuk mengetahui jumlah presentase kemenarikan siswa adalah dengan mengalikan rentang skor dari skala likert dengan skor butir pernyataan responden. skor tertinggi adalah dengan cara mengalikan jumlah soal dengan jumlah skor tertinggi di skala likert, sehingga $20 \times 5 = 100$. Jumlah skor yang diharapkan adalah dengan mengalikan skor tertinggi ($20 \times 5 = 100$) dengan jumlah responden, sehingga $100 \times 30 = 3000$. Selanjutnya untuk menentukan presentase yaitu dengan menggunakan rumus 5 sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \Sigma \text{ skor total responden} &= (\text{jumlah} \times \text{skor } 1) + (\text{jumlah} \times \text{skor } 2) \\ &+ (\text{jumlah} \times \text{skor } 3) + (\text{jumlah} \times \text{skor } 4) + \\ &(\text{jumlah} \times \text{skor } 5) \end{aligned}$$

$$\Sigma \text{ skor total responden} = (0 \times 1) + (0 \times 2) + (87 \times 3) + (298 \times 4) + (215 \times 5)$$

$$\Sigma \text{ skor total responden} = 2528$$

$$\text{Presentase kemenarikan} = \frac{\Sigma \text{ skor responden}}{\Sigma \text{ skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase kemenarikan} = \frac{2528}{3000} \times 100\%$$

$$\text{Presentase kemenarikan} = 84,26\%$$

Setelah presentase kemenarikan siswa sudah diketahui, selanjutnya adalah pengelompokan presentase pada kriteria interpretasi skor menurut skala likert. Berikut merupakan kriteria interpretasi skor menurut skala likert:

Tabel.4.10 Kriteria Interpretasi Kemenarikan

Penilaian	Kriteria Interpretasi
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat Menarik
$60\% < x \leq 80\%$	Menarik
$40\% < x \leq 60\%$	Cukup Menarik
$20\% < x \leq 40\%$	Tidak Menarik
$0\% < x \leq 20\%$	Sangat Tidak Menarik

Berdasarkan analisis diatas nilai presentase kemenarikan oleh siswa adalah 2528 (84,26%) dari skor tertinggi yaitu 3000 (100%). Kemudian 2528 (84,26%) berdasarkan kriteria interpretasi skor 2528 (84,26%) masuk dalam kategori sangat menarik..

5. Tahap Evaluasi (*Evaluations*)

Tahapan evaluasi merupakan tahapan terakhir dalam pengembangan model ADDIE. Dalam tahap ini peneliti melakukan evaluasi dalam bentuk sumatif. Evaluasi sumatif dilaksanakan pada akhir penerapan media pembelajaran guna untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran yang sudah dikembangkan. Untuk mengetahui peningkatan tersebut peneliti memberikan soal pretest dan posttest yang dikemas dalam ayo berlatih 1 dan ayo berlatih 2 di dalam media pembelajaran. Kriteria ketuntasan minimal pada sesi ini adalah 70 dengan presentase 70% dari keseluruhan siswa mencapai batas tersebut. Adapun hasil nilai pretest dan posttest dapat di lihat pada tabel berikut.

Tabel.4.11 Hasil Nilai Pretest dan Posttest

No	Nama	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	Achmad Akbar	60	90
2	Aisyah Dwi	50	80
3	Aldin Nathanio	60	90
4	Anisa Aulia Zulfa	50	90
5	Arina Salsabila	60	80
6	Aulia Azzahra	40	90
7	Auliya	70	90
8	Cahaya	40	90
9	Carinska Dian Putri	30	60
10	Danda	50	80

No	Nama	Nilai Pretest	Nilai Postest
11	Dhiny Dwi Nur M	30	70
12	Elisyia Waqidatul	60	80
13	Elvilla Rizky Fauzia	30	90
14	Esa Muna Berlian	50	90
15	Fatimatuz Zahra' A	40	90
16	Fina Fitria N	70	80
17	Ghosam Shohibul	60	90
18	Jamilatul Dwi Aulia	70	80
19	Jasmine Nur Cahyani	30	80
20	Khoirudin	60	90
21	Khuzaimah	70	80
22	Lanang Teguh	10	40
23	Marrysa Salsabila	50	90
24	Meilani Nur Afianti	50	70
25	Melisa Putri Wardani	50	90
26	M Sholhan Syamil	70	90
27	Nada	40	80
28	Reaisyanda Brilianti	60	90
29	Salwa Berlin Azzahra	60	90
30	Rizky Adam	50	90
	Rata-rata	50,66	83

P O N O R O G O

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa siswa mengalami peningkatan nilai setelah menggunakan media pembelajaran. Kenaikan tersebut dapat dilihat pada kolom nilai posttest dibandingkan dengan nilai pretest. Dari data tersebut terdapat 25 siswa mencapai kriteria ketuntasan minimal.

Sedangkan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran perlu adanya uji hipotesis dan uji *N-Gain*. Uji hipotesis ini menggunakan uji *T-test one-tailed* pada aplikasi SPSS. Uji ini akan dinyatakan valid apabila nilai signifikan kurang dari 0,05.

Tabel.4.12 Hasil Uji *T-test one-tailed*

Paired Samples Test								
	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pre-test - Post-test	-32.333	12.780	2.333	-37.106	-27.561	13.857	29	.000

Berdasarkan hasil uji *T-test one-tailed* nilai signifikannya adalah $0.000 < 0.05$ dimana berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran *e-book augmented reality* pada data pretest dan posttest.

Setelah uji hipotesis sudah dapat diketahui, maka selanjutnya adalah uji *N-Gain* untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar siswa dari percobaan yang telah dilakukan, uji ini dilakukan dengan menghitung

adanya selisih atau perbedaan antara skor nilai pretest dan posttest. Adapun

hasil dari uji *T-test* adalah sebagai berikut:

Tabel.4.13 Hasil Uji *N-Gain*

No	Nama	Nilai Pretest	Nilai Posttest	N Gain Skor	Peningkatan	%N-Gain
1	Achmad Akbar	60	90	0.75	Tinggi	75.00
2	Aisyah Dwi	50	80	0.60	Sedang	60.00
3	Aldin Nathanio	60	90	0.75	Tinggi	75.00
4	Anisa Aulia Zulfa	50	90	0.80	Tinggi	80.00
5	Arina Salsabila	60	80	0.50	Sedang	50.00
6	Aulia Azzahra	40	90	0.83	Tinggi	83.33
7	Auliya	70	90	0.67	Sedang	66.67
8	Cahaya	40	90	0.83	Tinggi	83.33
9	Carinska Dian Putri	30	60	0.43	Sedang	42.86
10	Danda	50	80	0.60	Sedang	60.00
11	Dhiny Dwi Nur M	30	70	0.57	Sedang	57.14
12	Elisyia Waqidatul	60	80	0.50	Sedang	50.00
13	Elvilla Rizky Fauzia	30	90	0.86	Tinggi	85.71
14	Esa Muna Berlian	50	90	0.80	Tinggi	80.00
15	Fatimatuz Zahra' A	40	90	0.83	Tinggi	83.33
16	Fina Fitria N	70	80	0.33	Sedang	33.33
17	Ghosam Shohibul	60	90	0.75	Tinggi	75.00
18	Jamilatul Dwi Aulia	70	80	0.33	Sedang	33.33
19	Jasmine Nur Cahyani	30	80	0.71	Tinggi	71.43
20	Khoirudin	60	90	0.75	Tinggi	75.00
21	Khuzaimah	70	80	0.33	Sedang	33.33
22	Lanang Teguh	10	40	0.33	Sedang	33.33
23	Marrysa Salsabila	50	90	0.80	Tinggi	80.00
24	Meilani Nur Afianti	50	70	0.40	Sedang	40.00
25	Melisa Putri Wardani	50	90	0.80	Tinggi	80.00
26	M Sholhan Syamil	70	90	0.67	Sedang	66.67

No	Nama	Nilai Pretest	Nilai Posttest	N Gain Skor	Peningkatan	%N-Gain
27	Nada	40	80	0.67	Rendah	66.67
28	Reaisyanda Brilianti	60	90	0.75	Tinggi	75.00
29	Salwa Berlin Azzahra	60	90	0.75	Tinggi	75.00
30	Rizky Adam	50	90	0.80	Tinggi	80.00
Rata-rata				0.6502	Sedang	65.0159

Berdasarkan pada tabel diatas dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan hasil belajar 16 dari 30 siswa pada kategori tinggi. Selain itu, 13 diantara 30 siswa dengan kategori sedang. Sebanyak 1 diantara 30 siswa berada pada kategori rendah. Penentuan efektivitas penerapan media pembelajaran fiqih berbasis *e-book augmented reality* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi haji dan umrah kelas X Dapat dilihat pada presentase *N-Gain* yang memiliki nilai sebesar 65,01% yang masuk dalam kategori cukup efektif.

C. Pembahasan

1. Tingkat Kelayakan Media Pembelajaran

Tingkat kelayakan media pembelajaran e-book augmented reality dapat diketahui melalui uji validasi yang dilakukan oleh 2 validator yang terdiri dari 1 validator materi dan 1 validator media yang terdiri dari 1 Guru sekaligus Ketua MGMP Fiqih MA Jawa Timur dan 1 Dosen IAI Ngawi. Peneliti mendapatkan hasil dari penilaian ahli terhadap materi dan media yang dikembangkan. Validitas merupakan hasil dari validasi yang telah

dilakukan dalam pengumpulan data empiris guna mengetahui kualitas dari instrumen yang akan digunakan dalam penelitian.⁴⁶ Hasil Validitas tersebut kemudian dihitung menggunakan rumus presentase data dengan membagi jumlah skor yang diperoleh dengan jumlah skor maksimum dan dikalikan dengan 100%. Setelah mendapati hasil lalu dicocokkan dengan skala likert guna mengetahui tingkat kelayakan dari media dan materi yang dikembangkan.

Pada angket validator materi aspek pembelajaran yang memuat indikator tujuan pembelajaran, cakupan kedalaman materi pembelajaran mendapati, kesesuaian materi serta sistematika materi yang jelas mendapati hasil 80% dan masuk pada kategori layak dan pada aspek substansi materi yang meliputi indikator kesesuaian materi, penggunaan istilah, kedalaman materi serta kebenaran isi materi juga mendapatkan nilai 80% dan masuk pada kategori layak.

Sedangkan hasil validasi ahli media pembelajaran pada aspek umum yang memuat, kreatifitas media, kemudahan dalam memahami media serta keunikan dan keistimewaan media memperoleh nilai 80% dan masuk pada kategori layak. Pada aspek rekayasa perangkat lunak yang memuat indikator kehandalan dan efisiensi media memperoleh nilai 80% dan masuk pada kategori layak. Pada aspek komunikasi visual yang memuat indikator fitur-fitur dalam media yang meliputi penggunaan warna, gaya huruf, tata letak,

⁴⁶ Kusaeri Suprananto, "Pengukuran Dan Penilaian Pendidikan," *Graha Ilmu*, no. 10 (2012): 375–88.

suara dan tombol navigasi memperoleh nilai 80% dan masuk pada kategori layak.

2. Tingkat Kemenarikan Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran

Tingkat kemenarikan media pembelajaran dapat diukur menggunakan angket yang berisis pernyataan yang diberikan kepada siswa. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan rumus presentase kemenarikan dengan membagi jumlah skor yang diperoleh dengan jumlah skor yang diharapkan dan dikalikan dengan 100%. Dari hasil angket tersebut adalah 84.26%. berdasarkan skala likert nilai presentase kemenarikan siswa terhadap media pembelajaran adalah sangat menarik.

Kemenarikan respon siswa sangat menarik terhadap media pembelajaran namun ada beberapa komponen media pembelajaran yang perlu dipertimbangkan. Diantaranya adalah aspek pemilihan warna yang digunakan. Warna yang digunakan dalam media pembelajaran dominan hitam yang membuat materi yang disampaikan menyatu dengan materi yang disampaikan yaitu materi haji dan umrah sehingga siswa dengan mudah memahami materi secara nyaman. El Ghifary memaparkan bahwa hasil penelitiannya mengenai penggunaan warna menentukan tingkat kenyamanan seseorang dalam membaca.⁴⁷

Selanjutnya adalah fitur gambar 2D dan 3 D yang ditampilkan pada media pembelajaran ini difungsikan untuk mempermudah imajinasi siswa

⁴⁷ Muhammad Nurcahyo Sasongko, M Suyanto, and Mei P Kurniawan, "Analisis Kombinasi Warna Pada Antarmuka Website Pemerintah Kabupaten Klaten," *Jurnal Teknologi Technoscientia* 12, no. 2 (2020): 125–33, <http://www.klatenkab.go.id>.

saat melakukan pembelajaran guna memahami materi haji dan umrah. Hamalik menyatakan bahwasannya penggunaan media bergambar akan meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik.⁴⁸

3. Tingkat Keefektifan Media Pembelajaran

Untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan dapat dilihat dari adanya peningkatan hasil belajar siswa dari uji coba yang dilakukan peneliti. Uji coba yang dilakukan peneliti adalah dengan menerapkan media pembelajaran di dalam kelas melalui pretest dan posttest yang ada di media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Akmala Putri yakni melakukan uji coba kemampuan siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari uji nilai *N-Gain* yang telah dilakukan. Hasil uji *N-Gain* dari 30 siswa adalah 65,01% dan masuk pada kategori cukup efektif.

Uji *N-Gain* ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *e-book augmented reality*, Purwanto mengungkapkan bahwa hasil belajar dapat ditandai dengan adanya perubahan sikap dan tingkah laku siswa yang mencakup aspek kognitif, efektif dan psikomotorik siswa. Dimana media *e-book augmented reality* ini akan mendorong individu untuk berpikir baik dalam pemahaman materi dan penyelesaian tugas. Tiap –tiap peserta didik mempunyai gaya kognitif yang berbeda dan juga merupakan karakteristik

⁴⁸ Umar, “Media Pendidikan: Peran Dan Fungsinya Dalam Pembelajaran.”

individu tersebut yang hanya dimilikinya dan tidak dapat kita temui persamaanya dalam individu lainnya.⁴⁹

Hasil belajar siswa ini memiliki 5 aspek utama sebagai alat ukur pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, diantaranya yaitu interaksi siswa dalam belajar, kemampuan berpikir siswa, kemampuan memperoleh informasi secara verbal, perubahan sikap dan keterampilan intelektual.⁵⁰ Setelah menggunakan media pembelajaran e-book augmented reality 5 aspek tersebut mulai nampak pada diri masing-masing siswa diantaranya pada aspek interaksi sesama siswa sudah mulai terbangun dalam penggunaan media pembelajarannya saat memunculkan objek 3D dengan scan marker augmented reality pada media pembelajaran yang dapat dilakukan secara berkemompok.

Dalam aspek kemampuan berpikir, siswa sudah dapat menunjukkan cara berpikir mereka dengan mendiskusikan materi yang sekiranya belum dipelajari dan mengkaitkan pemahaman mereka dengan materi dan media pembelajaran. Aspek kemampuan memperoleh informasi secara verbal, siswa dapat dengan mudah menerima informasi yang disampaikan media pembelajaran baik berupa visual maupun audiovisual.

Aspek perubahan sikap siswa dan keterampilan siswa, dalam penerapan media pembelajaran perubahan sikap dan keterampilan intelektual

⁴⁹ Eka Wulandari, Agusriyanti Puspitorini, and Fitriana Minggani, "Kemampuan Representasi Siswa SMA Dalam Menyelesaikan Masalah Turunan Fungsi Ditinjau Dari Gaya Kognitif," *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika (JIPM)* 2, no. 1 (2021): 51–57, <https://doi.org/10.36379/jipm.v2i1.143>.

⁵⁰ Ratna Wilis Dahar, *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran* (Jakarta: Erlangga, 2011), 118-124.

siswa sudah nampak baik dalam ketertaikan mereka dalam membaca serta keterampilan mereka dalam mengoperasikan media pembelajaran yang dikembangkan.

Berdasarkan paparan di atas peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran *e-book augmented reality* fiqih haji dan umrah dapat memberikan pengaruh terhadap meningkatkan hasil belajar fiqih haji dan umrah di kelas X MAN 1 Ngawi. Dan media pembelajaran dapat dikategorikan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan tentang pengembangan media pembelajaran fiqih berbasis *e-book augmented reality* materi haji dan umrah, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan pada penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran fiqih berbasis *e-book augmented reality* materi haji dan umrah. Media pembelajaran ini dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahapan pengembangan yaitu: 1) Analisis, 2) Perancangan, 3) Pengembangan, 4) Penerapan dan, 5) Evaluasi. Untuk mengukur tingkat kevalidan produk yang dikembangkan, peneliti menggunakan hasil validasi dari validator ahli materi dan ahli media. Hasil validasi dari kedua ahli menunjukkan hasil validasi dengan kategori layak. Mulai dari hasil validasi ahli materi mendapat nilai 80% dengan kriteria layak, kemudian hasil validasi ahli media mendapat nilai 80% dengan kriteria layak. Setelah melakukan validasi peneliti melakukan revisi produk sesuai dengan masukan dari validator. Adapun masukan dari validator ahli materi adalah dalam penulisan kata umroh seharusnya di tulis dengan kata umrah di cover depan dan sub pembahasan mengenai umrah. Selanjutnya masukan dari validator ahli media adalah tambahkan link atau tempat untuk mendownload aplikasi *augmented reality* haji dan umrah. Selanjutnya

peneliti menambahkan barcode untuk mendownload aplikasi di sub materi syarat dan rukun haji

2. Media pembelajaran fiqih berbasis *e-book augmented reality* materi haji dan umrah direspon positif. Hal ini dibuktikan berdasarkan pada respon kemenarikan guru dan siswa terhadap media pembelajaran. Respon kemenarikan guru adalah 80% yang masuk dalam kategori menarik.. Sedangkan respon kemenarikan siswa adalah 84,26% yang masuk dalam kategori sangat menarik.
3. Media pembelajaran fiqih berbasis *e-book augmented reality* materi haji dan umrah memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam materi haji dan umrah di dalam kelas. Hal ini dibuktikan dari nilai pretest dan posttest. Hasil uji *N-Gain* dari 30 siswa adalah 65,01% dan masuk pada kategori cukup efektif dengan rincian 16 dari 30 siswa pada kategori tinggi. Selain itu, 13 diantara 30 siswa dengan kategori sedang. Sebanyak 1 diantara 30 siswa berada pada kategori rendah. Dari hasil tersebut peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran fiqih berbasis *e-book augmented reality* materi haji dan umrah efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Saran

1. Saran Pemanfaatan Produk

Saran pemanfaatan produk media pembelajaran fiqih berbasis *augmented reality* materi haji dan umrah adalah sebagai berikut:

- a. Produk media pembelajaran fiqih berbasis e-book augmented reality disarankan dapat dimanfaatkan secara mandiri oleh siswa dalam memahami materi pembelajaran fiqih haji dan umrah.
- b. Siswa mampu mengoperasikan media pembelajaran.
- c. Siswa hendaknya mempelajari materi media pembelajaran fiqih berbasis e-book augmented reality runtut dari awal sampai akhir.

2. Saran Dimensi Produk

Saran dimensi produk media pembelajaran fiqih berbasis augmented reality materi haji dan umrah adalah penyebarluasan produk agar dapat dimanfaatkan oleh siswa di tingkan MA/MAN dan sederajat secara luas.

Saran dimensi adalah sebagai berikut:

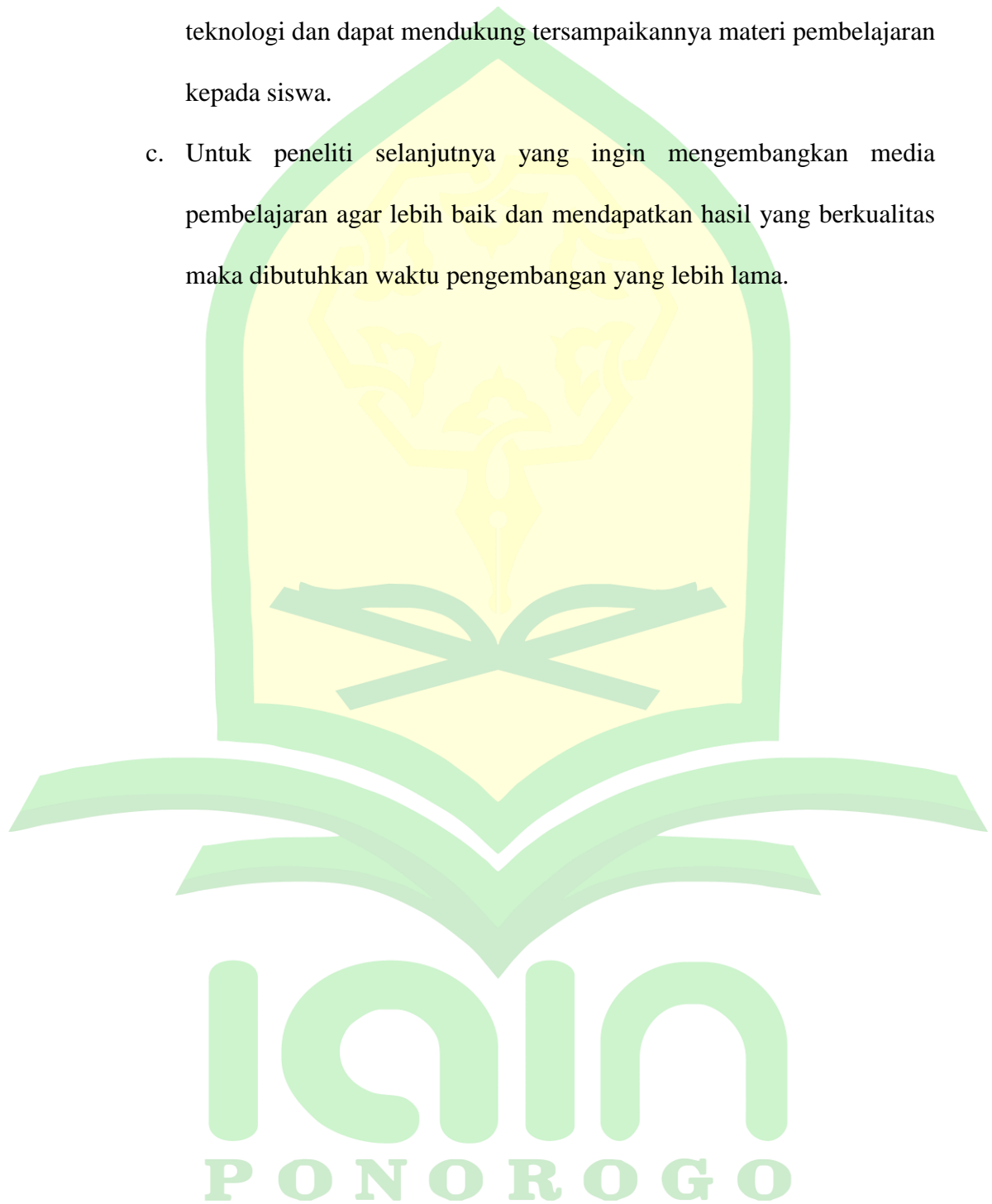
- a. Memperkenalkan media pembelajaran melalui seminar atau dalam forum Musyawarah Guru Mata Pelajaran Fiqih.
- b. Dimuat dalam situs website atau platform digital lain untuk memudahkan pengguna untuk mengakses dan menggunakan media.
- c. Dimuat dalam situs informasi yang dimiliki sekolah

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Saran pengembangan produk lebih lanjut media pembelajaran fiqih berbasis augmented reality materi haji dan umrah adalah sebagai berikut:

- a. Bagi pihak yang ingin mengembangkan produk media pembelajaran fiqih berbasis e-book augmented reality lebih lanjut maka dibutuhkan revisi lebih lanjut dan diharapkan dapat memperluas materi dan tampilan media agar lebih menarik.

- b. Agar media pembelajaran lebih efektif dan berkualitas maka dapat ditambahkan program aplikasi lain yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan dapat mendukung tersampainya materi pembelajaran kepada siswa.
- c. Untuk peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan media pembelajaran agar lebih baik dan mendapatkan hasil yang berkualitas maka dibutuhkan waktu pengembangan yang lebih lama.



DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, Rizqi Ilyasa. "Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 16, no. 1 (2018): 100.
- Akbar, Ambi Nur, and Asti Herliana. "Pembuatan Game Kuis Fiqih Dengan Menggunakan Construct 3 Di MA Sukamiskin." *Jurnal Nasional Komputasi Dan Teknologi Informasi (JNKTI)* 6, no. 5 (2023): 603–11. <https://doi.org/10.32672/jnkti.v6i5.6676>.
- Azhar, Arsyad. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014.
- Dahar, Ratna Wilis. *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga, 2011.
- Departemen Agama RI. *Al-Qur'an Dan Terjemahannya*. Bandung: CV. Penerbit Diponegoro, 2005.
- Desti Ayu Novianti. "Pengembangan Media Akuntansi Aset Tetap Berbasis Pendekatan Saintifik Sebagai Pendukung Implementasi K-13 Di SMKN 2 Buduran." *Jurnal Pendidikan* 3, no. 1 (2015): 4.
- Dewi, K., & Sahrina, A. "Urgensi Augmented Reality Sebagai Media Inovasi Pembelajaran Dalam Melestarikan Kebudayaan." *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial* 1, no. 10 (2021).
- Hakim. "Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Augmented Reality." *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan* 21, no. 1 (2018): 59.
- Hanikah, Hanikah, Aiman Faiz, Prabawati Nurhabibah, and Mitia Arizka Wardani. "Penggunaan Media Interaktif Berbasis Ebook Di Sekolah Dasar." *Jurnal*

Basicedu 6, no. 4 (2022): 7352–59.

<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3503>.

Herwati. “Pengembangan Media Keanekaragaman Aves Sebagai Sumber Belajar Biologi.” *Jurnal Lentera Pendidikan LPPM UM Metro* 1, no. 1 (2016): 32.

Kamelia, Lia. “Perkembangan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Kimia Dasar.” *Jurnal Istek* 9, no. 1 (2015): 15.

Kusumadewi, Wulandari Adi Putri. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Pemograman Dasar Kelas X Di SMK Negeri 3 Surabaya.” *Jurnal ITEdu* 1, no. 1 (2016): 104.

Miftah, M. “Fungsi Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa.” *Jurnal Kwangsan* 1, no. 8 (2013): 98.

Minsih, Minsih, and Aninda Galih D. “Peran Guru Dalam Pengelolaan Kelas.” *Profesi Pendidikan Dasar* 1, no. 1 (2018): 20.
<https://doi.org/10.23917/ppd.v1i1.6144>.

Muhson, Ali. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi.” *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 8, no. 2 (2010): 8.

Mustika, Zahara. “Urgenitas Media Dalam Mendukung Proses Pembelajaran Yang Kondusif.” *Jurnal Ilmiah CIRCUIT* 1, no. 1 (2015): 65.

Nasiruddin. “Pendidikan Fiqih Berbasis Kompetensi.” *Jurnal Pendidikan Islami*, 14, no. 1 (2005): 36.

Nastiti, Ruli Dwi. “Development Module of Reaction Rate Based on Multiple Representations.” *Jurnal Pendidikan Kimia* 1, no. 2 (2012): 9.

Nasution, S. *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar-Mengajar*. Jakarta: Bina Aksara, 1990.

Oviyanti, Fitri. "Tantangan Pengembangan Pendidikan Keguruan Di Era Global." *Nadwa: Jurnal Pendidikan Islam* 7, no. 2 (2016): 267–82. <https://doi.org/10.21580/nw.2013.7.2.562>.

Purnamawati, P, S SUPRIADI, A Arfandi, T Ponta, and Mukhlisin. *Panduan Penggunaan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR)*, 2021.

Purwanto. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014.

Rahma, Fatikh Inayahtur. "Media Pembelajaran." *PANCAWAHANA: Jurnal Studi Islam*. 14, no. 2 (2019): 93–94.

Rohani, Isran Rasyid Karo-Karo S dan. "Manfaat Media Dalam Pembelajaran". M, Vol. VII. No. 1. 2018. 94." *AXIOM* 7, no. 1 (2018): 94.

Sasongko, Muhammad Nurcahyo, M Suyanto, and Mei P Kurniawan. "Analisis Kombinasi Warna Pada Antarmuka Website Pemerintah Kabupaten Klaten." *Jurnal Teknologi Technoscientia* 12, no. 2 (2020): 125–33. <http://www.klatenkab.go.id>.

Setiono, Panut, and Intan Rami. "Kreativitas Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Di Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar* 2, no. 2 (2017): 219–36. <https://doi.org/10.22437/gentala.v2i2.6808>.

Siskawati, Maya. "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa." *Jurnal Studi Sosial* 4, no. 1 (2016): 75.

Siti Nur Hasanah, Ismail. *Bahan Ajar Fiqih (Peminatan IPA, IPS, Bahasa Dan*

- Kejuruan) Kelas X*. 1st ed. Surabaya: Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Fiqih-Ushul Fiqih Madrasah Aliyah Provinsi Jawa Timur, 2019.
- Subiyantoro, Eko, Haritz Cahya Nugraha, Cahya Kusuma Ratih, and Reinaldo Rhesky Nosyrafil. "Simulasi Digital Jilid 1," 2013, 1–283.
- Sugiono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- Sugiyono. *Metode Penelitian (Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta, 2002.
- Sukandi. "Pengembangan Media Pendidikan Untuk Inovasi Pembelajaran Di Pesantren." *Edupedia* 5, no. 1 (2020): 35–44. <https://doi.org/10.35316/edupedia.v5i1.879>.
- Sukarelawan, Moh. Irma, Tono Kus Indratno, and Suci Musvita Ayu. *N-Gain vs Stacking*, 2024.
- Suprananto, Kusaeri. "Pengukuran Dan Penilaian Pendidikan." *Graha Ilmu*, no. 10 (2012): 375–88.
- Sutjipto, Cecep Kustandi & Bambang. *Media Pembelajaran Manual Dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2016.
- Sylfania, Dwi Yuny. "Dwi Yuny Sylfania Penggunaan Augmented Reality Untuk Brosur Penjualan Laptop Berbasis Android." *Jurnal TI Atma Luhur* 3, no. 1 (2016): 27–35.
- Syukriyah, Nazilatus. "INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN

AGAMA ISLAM DI ERA 4.0 BERBASIS TEKNOLOGI AUGMENTED
REALITY DI SMA SAINS AL-QUR'AN YOGYAKARTA TESIS.”
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA,
2020.

Umar. “Media Pendidikan: Peran Dan Fungsinya Dalam Pembelajaran.” *Jurnal
Tarbawiyah* 11, no. 1 (2014): 131.

Winaryati, Eny. *Cercular Model of RD & D*. Yogyakarta: KBM Indonesia, 2021.

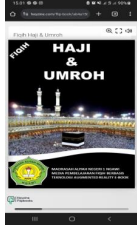


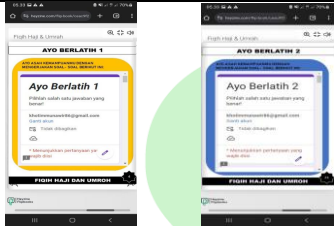
Wulandari, Eka, Agusriyanti Puspitorini, and Fitriana Minggani. “Kemampuan
Representasi Siswa SMA Dalam Menyelesaikan Masalah Turunan Fungsi
Ditinjau Dari Gaya Kognitif.” *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika
(JIPM)* 2, no. 1 (2021): 51–57. <https://doi.org/10.36379/jipm.v2i1.143>.



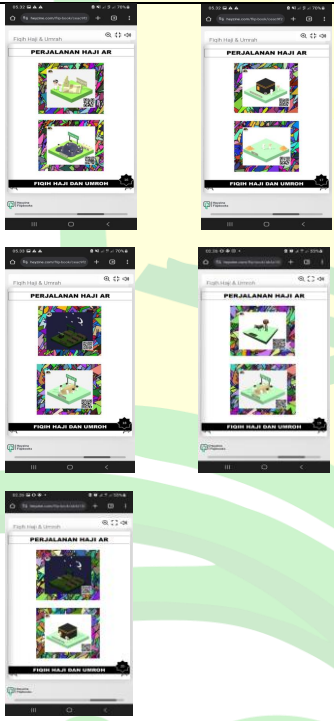



LAMPIRAN

Lampiran 1

DESAIN MEDIA *E-BOOK AUGMENTED REALITY*

No	Gambar	Keterangan
1		Cover Cover depan dibuat menarik yang berisi gambar Ka.bah di Malam hari serta berisi logo Madrasah serta nama media yang dikembangkan.
2		Daftar Isi Daqftar isi memuat tentang dsub-sub materi yang di bahas dalam media.
3		Profil Penulis Profil penulis terdiri dari foto, identitas, tempat tanggal lahir dan riwayat perndidikan penulis.
4		Ayo Berlatih 1 dan 2, Maukan Siswa Ayo berlatih merupakan soal-soal yang diberikan kepada siswa untuk mengukur kemampuan siswa dalam menguasai materi fiqih haji dan umrah yang di sajikan sebelum memasuki materi dan setelah selesai mempelajari materi.

		<p>Masukan siswa merupakan formulir yang di isi siswa guna untuk mengetahui kemenarikan siswa terhadap media pembelajaran fiqih yang dikembangkan penulis.</p>
5		<p>Materi Pembelajaran</p> <p>Materi pembelajaran disajikan dengan menyertakan gambar yang dapat mengilustrasikan siswa terkait materi yang di pelajari.</p>
6		<p>Marker Augmented Reality Perjalanan Haji</p> <p>Marker augmented reality merupakan gambar yang berisi barcode untuk memunculkan objek 3D dengan menggunakan aplikasi yang Manhaj AR guna untuk mengilustrasikan praktek ibadah haji dengan objek 3D.</p>
7		<p>Daftar Pustaka</p> <p>Daftar pustaka memuat sumber yang digunakan penulis untuk mengembangkan media.</p>

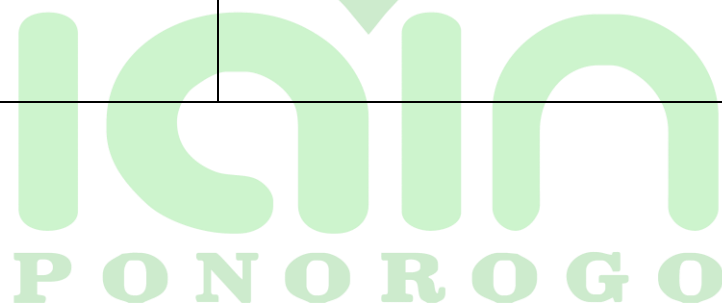
Lampiran 2

INSTRUMEN PENELITIAN

A. Observasi 1

Hari/Tanggal	:	
Waktu Observasi	:	
Tempat Observasi	:	
Kegiatan yang di observasi	:	

Transkrip Observasi	
Refleksi	



B. Observasi 2

Hari/Tanggal	:	
Waktu Observasi	:	
Tempat Observasi	:	
Kegiatan yang di observasi	:	

Transkrip Observasi	
Refleksi	

C. Daftar Wawancara Guru Mata Pelajaran Fiqih Kelas X

Hari/Tanggal :

Peneliti :

Narasumber :

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Kurikulum apa yang dipakai dalam pembelajaran Fiqih di kelas 10?	
2	Metode apa yang digunakan untuk menyampaikan materi haji dan umrah fiqih di dalam kelas?	
3	Apakah dalam pembelajaran fiqih materi haji dan umrah sudah menggunakan media pembelajaran?	
4	Bahan ajar apa saja yang digunakan dalam pembelajaran fiqih materi haji dan umrah di kelas?	
5	Apakah pernah menggunakan media pembelajaran fiqih materi haji dan umrah di kelas?	

D. Daftar Wawancara Siswa Kelas X

Hari/Tanggal :

Peneliti :

Narasumber :

Kelas :

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Kurikulum apa yang dipakai dalam pembelajaran Fiqih di kelas 10?	
2	Bagaimana cara guru menyampaikan materi haji dan umrah fiqih di dalam kelas?	
3	Apakah guru dalam pembelajaran fiqih materi haji dan umrah sudah menggunakan media pembelajaran?	
4	Bahan ajar apa saja yang digunakan guru dalam pembelajaran fiqih materi haji dan umrah di kelas?	
5	Apakah perlu adanya media pembelajaran fiqih untuk memudahkan memahami materi haji dan umrah di kelas?	
6	Dalam pembelajaran fiqih haji dan umrah di kelas kesulitan apa yang pernah kamu alami dalam pembelajaran?	
7	Bagaimana langkahmu untuk mengatasi kesulitan yang pernah kamu alami dalam pembelajaran fiqih haji dan umrah di kelas?	

E. Lembar Validasi Ahli Materi

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis
Teknologi *E-Book Augmented Reality* Materi Haji dan
Umroh di MAN 1 Ngawi

Peneliti : Khotim Munawir

Nama Validator :

Petunjuk

Berilah tanda (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap materi pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut:

1: Sangat kurang

2: Kurang

3: cukup

4: Baik

5: Sangat Baik

Aspek	Indikator	Nilai				
		1	2	3	4	5
Pembelajaran	Kejelasan tujuan pembelajaran (reabilitas dan terukur)					
	Relevansi tujuan pembelajaran dengan kurikulum / KI/ KD					
	Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran					
	Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran					
	Interaktivitas					
	Kontekstualitas					
	Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar					
	Kesesuaian antara materi, media dan evaluasi dengan tujuan pembelajaran					
	Kemudahan untuk dipahami					

	Sistematika yang runtut, logis, dan jelas					
	Kejelasan uraian, pembahasan, contoh, simulasi dan latihan					
	Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran					
	Relevansi dan konsistensi alat evaluasi					
	Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi					
Subtansi Materi	Kebenaran materi secara teori dan konsep					
	Ketepatan penggunaan istilah sesuai bidang keilmuan					
	Kedalaman materi					
	Aktualitas					

Catatan:

Ngawi, Maret 2024

IAIN
PONOROGO

.....

F. Lembar Validasi Ahli Media

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis Teknologi *E-Book Augmented Reality* Materi Haji dan Umroh di MAN 1 Ngawi

Peneliti : Khotim Munawir

Nama Validator :

Petunjuk

Berilah tanda (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut:

1: Sangat kurang

2: Kurang

3: cukup

4: Baik

5: Sangat Baik

Aspek	Indikator	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek Umum	Kreatif dan inovatif (luwes, cerdas dan unik)					
	Komunikatif (mudah dipahami serta menggunakan bahasa yang baik, benar dan efektif)					
	Unggul (memiliki kelebihan dibanding dengan media lain)					
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran					
	Reliabilitas (kehandalan)					
	Maintainable (dapat dipelihara dan dikelola dengan mudah)					
	Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasian)					
	Ketepatan pemilihan aplikasi/software/tool untuk pengembangan					

	Kompatibilitas (media pembelajaran dapat diinstalasi dan dijalankan dibebagai <i>hardware</i> dan <i>software</i> yang ada)					
	Pemaketan program media pembelajaran secara terpadu dan mudah dalam eksekusi					
	Dokumentasi miltimedia pembelajaran yang legkap meliputi: petunjuk instalasi (jelas, singkat, dan lengkap), penggunaan <i>troubleshooting</i> (jelas, terstruktur, dan antisipsipatif), desain program (jelas, dan menggambarkan alur kerja program)					
	Reusabilitas (sebagian atau seluruh multimedia pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan multimedia lain).					
Aspek Komunikasi Visual	Komunikatif: unsur visual dan audio mendukung materi ajar, agar mudah dicerna siswa.					
	Kreatif: visualisasi diharapkan disajikan secara unik dan tidak klise (sering digunakan), agar menarik perhatian.					
	Sederhana: visualisasi tidak rumit, agar tidak mengurangi Kejelasan isi materi ajar dan mudah diingat.					
	Unity: menggunakan bahasa visual dan audio yang harmonis, utuh, dan senada, agar materi ajar dipersepsi secara utuh (komprehensif).					
	Penggambaran objek dalam bentuk image (citra) baik realistik maupun simbolik.					
	Pemilihan warna yang sesuai, agar mendukung kesesuaian antara konsep kreatif dan topik yang dipilih.					
	Tipografi (<i>font</i> dan susunan huruf), untuk memvisualkan bahasa verbal agar mendukung isi pesan, baik secara fungsi keterbacaan maupun fungsi psikologisnya.					
	Tata letak (<i>layout</i>): peletakan dan susunan unsur- unsur visual terkendali dengan baik, agar memperjelas peran dan hirarki masing-masing unsur tersebut.					
	Unsur visual bergerak (animasi dan/ atau movie), animasi dapat dimanfaatkan untuk mensimulasikan materi ajar dan <i>movie</i> untuk mengilustrasikan materi secara nyata.					

	Navigasi yang familiar dan konsisten agar efektif dalam penggunaannya.					
	Unsur audio (dialog, monolog, narasi, ilustrasi musik, dan <i>sound/special effect</i>) sesuai dengan karakter topik dan dimanfaatkan untuk memperkaya imajinasi.					

Catatan:



Ngawi, Maret 2024

IAIN
P O N O R O G O

G. Angket Kemenarikan Guru

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis Teknologi *E-Book Augmented Reality* Materi Haji dan Umroh di MAN 1 Ngawi

Peneliti : Khotim Munawir

Nama Guru :

Petunjuk

Berilah tanda (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut:

1: Sangat tidak menarik

2: Tidak menarik

3: Cukup menarik

4: Menarik

5: Sangat Menarik

No	Butir Pertanyaan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Desain tampilan media pembelajaran ini sederhana dan mudah difahami.					
2	Desain tampilan media pembelajaran ini cukup menarik.					
3	Teks pada media pembelajaran mudah dibaca.					
4	Gambar disajikan jelas.					
5	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi.					
6	Media pembelajaran mudah digunakan.					
7	Penggunaan medi pembelajaran cukup efisien.					
8	Materi yang disajikan dalam media sesuai dengan kurikulum.					
9	Materi yang disajikan dalam media sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran.					
10	Informasi yang disediakan oleh media pembelajaran sudah jelas dan mudah dipahami.					
11	Tidak ada kalimat yang menimbulkan makna ganda dalam media pembelajaran ini.					

12	Contoh soal yang digunakan dalam media pembelajaran ini sudah sesuai dengan materi.					
13	Media pembelajaran ini mempermudah guru dalam pembelajaran.					
14	Media pembelajaran ini dapat digunakan secara mandiri oleh siswa .					
15	Media pembelajaran ini memungkinkan pembelajaran tanpa kehadiran guru dikelas.					
16	Saya sangat tertarik menggunakan media pembelajaran ini untuk pembelajaran di kelas.					
17	Materi dalam media pembelajaran ini dapat mendorong peserta didik untuk meningkatkan minat belajar.					
18	Materi dalam media pembelajaran ini dapat memudahkan peserta didik lebih mudah dipahami.					
19	Melalui materi yang ada dalam media pembelajaran ini, dapat menumbuhkan rasa ingin tahu yang lebih tinggi.					
20	Media pembelajaran ini dapat mendorong peserta didik untuk lebih tertarik belajar fiqh.					

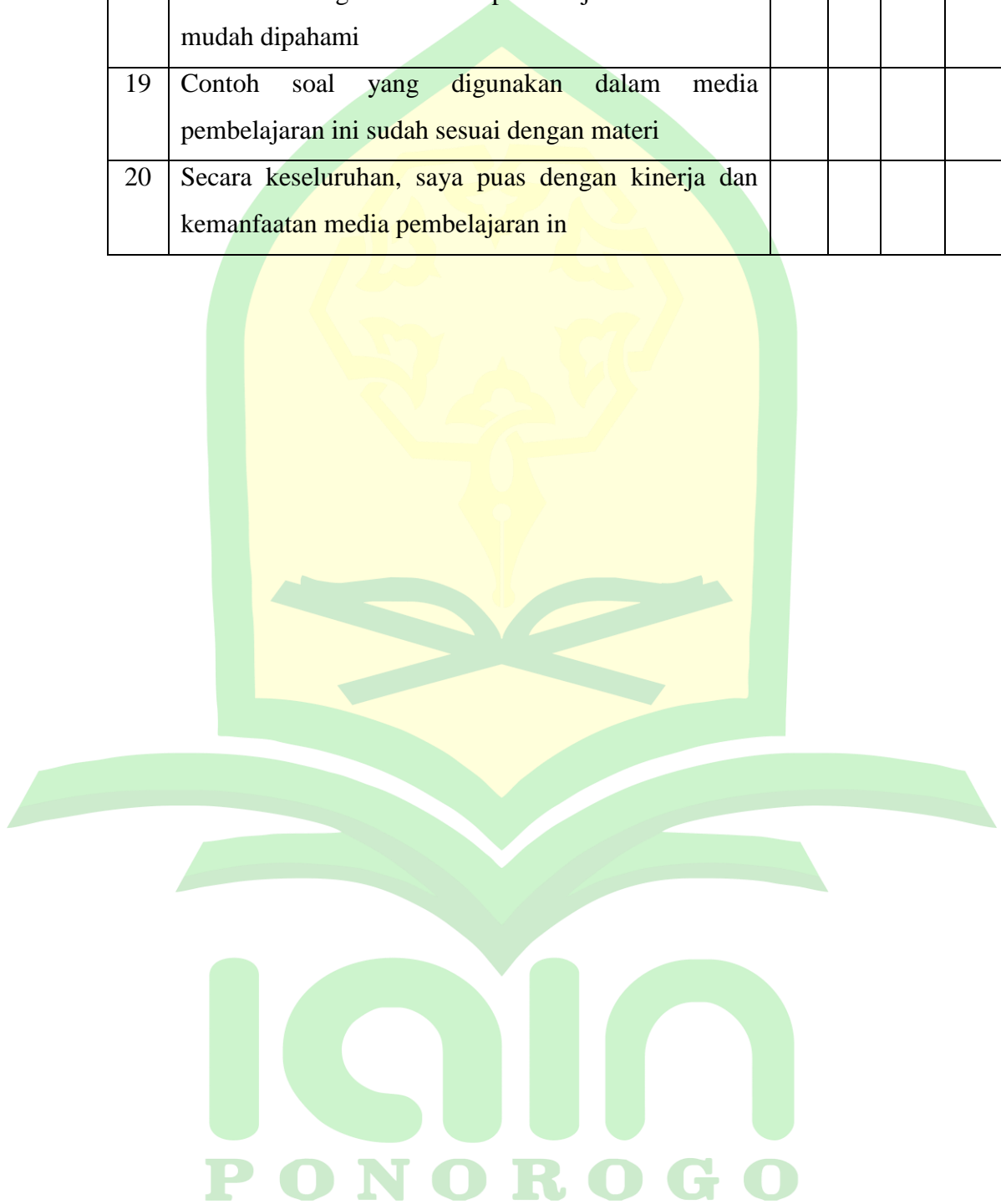
Ngawi, Maret 2024



H. Angket Kemenarikan Siswa

No	Butir Pertanyaan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Media pembelajaran interaktif mudah digunakan tanpa kesulitan					
2	Media pembelajaran interaktif nyaman digunakan					
3	Media pembelajaran interaktif tidak lamban					
4	Media pembelajaran interaktif tidak error saat digunakan					
5	Gambar yang disajikan sudah sesuai dengan materi					
6	Respon media pembelajaran interaktif mudah dipahami					
7	Media pembelajaran interaktif merespon segala yang diperintahkan pengguna					
8	Media pembelajaran interaktif menambah semangat belajar					
9	Media pembelajaran interaktif memberikan suasana baru dalam belajar					
10	Media pembelajaran interaktif menambah pengetahuan					
11	Media pembelajaran ini membantu saya untuk belajar secara individual					
12	Tampilan media pembelajaran interaktif menarik					
13	Perpaduan warna media pembelajaran interaktif sesuai					
14	Jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif terbaca dengan jelas					
15	Suara media pembelajaran interaktif menarik					
16	Saya dapat merasa lebih mudah belajar dengan media pembelajaran					

17	Tampilan menu-menu media pembelajaran interaktif menarik					
18	Tombol navigasi media pembelajaran interaktif mudah dipahami					
19	Contoh soal yang digunakan dalam media pembelajaran ini sudah sesuai dengan materi					
20	Secara keseluruhan, saya puas dengan kinerja dan kemanfaatan media pembelajaran in					



HASIL OBSERVASI DAN WAWANCARA

A. Hasil Observasi 1

Hari/Tanggal	:	Selasa, 27 Februari 2024
Waktu Observasi	:	07.30-0840
Tempat Observasi	:	Kelas X SKS
Kegiatan yang di observasi	:	Metode pembelajaran guru di dalam kelas

Transkrip Observasi	<p>Pada hari Selasa, 27 Februari 2024 pukul 07.30-08.40 di Kelas 10 pembelajaran dimulai dengan berdoa dan membaca asmaul husna bersama-sama. Guru memimpin berdoa, kemudian memulai pembelajaran dengan mereview materi yang sudah berlalu dan memberikan kesempatan bertanya bagi siswa yang belum memahami materi. Setelah itu guru mengajarkan materi selanjutnya dengan menjelaskan materi kepada siswa dengan metode ceramah dan dikemas dengan bahasa harian yang mudah dipahami siswa. Setelah itu memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait materi yang sekiranya belum bisa difahami.</p>
Refleksi	<p>Metode ceramah yang dikemas dengan bahasa harian oleh guru sangat berpengaruh dalam membantu siswa memahami materi pelajaran</p>

B. Hasil Observasi 2

Hari/Tanggal	:	Rabu, 6 Maret 2024
Waktu Observasi	:	07.30-08.40
Tempat Observasi	:	Kelas X Reguler
Kegiatan yang di observasi	:	Strategi guru dalam menyampaikan materi

Transkrip Observasi	<p>Dalam menyampaikan materi Guru memulai pelajaran dengan berdoa dan mengulas materi yang lalu. Kemudian menjelaskan materi selanjutnya dengan metode ceramah yang dikemas dalam bahasa harian. Dalam pembelajaran ini peneliti mendapati siswa yang kurang tertarik dalam belajar ini disebabkan karena siswa belum bisa memahami materi yang disampaikan. Dalam mengatasi hal ini guru sering kali memberikan umpan balik kepada siswa ketika tidak memperhatikan selain itu juga memberikan motivasi dan masukan kepada siswa guna menumbuhkan rasa semangat belajar mereka. Dalam hal ini strategi yang digunakan guru dirasa cukup tepat. Tetapi, dalam pembelajaran guru hanya menggunakan bahan ajar saja dan belum menggunakan media pembelajaran yang dapat menunjang pemahaman siswa.</p>
Refleksi	<p>Peran guru sebagai motivator dalam pembelajaran sangat berpengaruh untuk menumbuhkan semangat siswa. Tapi, peran guru sebagai fasilitator masih kurang yaitu dalam penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dikelas masih belum diterapkan.</p>

C. Hasil Wawancara Guru Mata Pelajaran Fiqih Kelas X

Hari/Tanggal : Senin, 19 Februari 2024
Peneliti : Khotim Munawir
Narasumber : Nasikin, M.Ag.

Peneliti	Kurikulum apa yang dipakai dalam pembelajaran Fiqih di kelas 10?
Narasumber	MAN 1 Ngawi untuk kelas 10 sudah menggunakan kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka baru diterapkan 2 tahun ini yaitu untuk kelas 10 dan kelas 11. Sedangkan untuk kelas 12 masih menggunakan kurikulum 2013.
Peneliti	Metode apa yang digunakan untuk menyampaikan materi haji dan umrah fiqih di dalam kelas?
Narasumber	Dalam pembelajaran fiqih kami biasanya menggunakan metode caramah dan penggunaan istilah-istilah yang dapat dipahami oleh siswa. Seperti di materi jual beli saya dalam menyampaikan materi dengan mengkaitkan dengan kegiatan sehari-hari siswa dan kegiatan jual beli yang ada di lingkungan siswa. Untuk materi haji saya juga menggunakan bahasa yang ringan dan dapat dipahami oleh siswa.
Peneliti	Apakah dalam pembelajaran fiqih materi haji dan umrah sudah menggunakan media pembelajaran?
Narasumber	Untuk pelajaran fiqih haji dan umrah sudah menggunakan media tiruan yang dikemas dalam diklat

	manasik haji. Kami berupaya membuat tiruan yang berkaitan dengan praktik pembelajaran haji dan umrah.
Peneliti	Bahan ajar apa saja yang digunakan dalam pembelajaran fiqih materi haji dan umrah di kelas?
Narasumber	Bahan ajar yang saya gunakan yaitu buku paket karya Tim Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Fiqih Tingkat MA Jawa Timur.
Peneliti	Apakah pernah menggunakan media pembelajaran fiqih materi haji dan umrah di kelas?
Narasumber	Untuk di dalam kelas saya hanya menggunakan bahan ajar dan belum menggunakan media pembelajaran yang tepat bagi siswa seperti penggunaan media audiovisual dll.
Refleksi	Peneliti mengetahui bahwa guru fiqih kelas X di MAN 1 ini memiliki ciri khas dalam menyampaikan materi pembelajaran dan bahan ajar yang digunakan lebih detail dan lebih lengkap. Tetapi dalam pemilihan media pembelajaran masih belum bisa menerapkan media pembelajaran yang tepat digunakan di kelas. Sedangkan untuk diluar kelas sudah tepat dengan mempraktikan materi dalam kegiatan diklat.

D. Hasil Wawancara Siswa Kelas X

Hari/Tanggal : Rabu, 21 Februari 2024
Peneliti : Khotim Munawir
Narasumber 1 : Wahyu Aziz Widiyanto
Kelas : X SKS

Peneliti	Kurikulum apa yang dipakai dalam pembelajaran Fiqih di kelas 10?
Narasumber	Kurikulum yang dipakai untuk kelas X yaitu kurikulum merdeka
Peneliti	Bagaimana cara guru menyampaikan materi haji dan umrah fiqih di dalam kelas?
Narasumber	Pak Guru biasanya hanya menerangkan materi pelajaran kak. Biasanya pakek metode ceramah kemudian memberikan tugas khususnya untuk kelas SKS ini kak biasanya materi dan tugasnya di gebut.
Peneliti	Apakah guru dalam pembelajaran fiqih materi haji dan umrah sudah menggunakan media pembelajaran?
Narasumber	Belum menggunakan kak. Ya hanya pekek buku paket saja. Guru juga belum pernah menggunakan media lain seperti video, power poin dll.
Peneliti	Bahan ajar apa saja yang digunakan guru dalam pembelajaran fiqih materi haji dan umrah di kelas?
Narasumber	Bahan ajarnya yaitu buku paket fiqih kak.

Peneliti	Apakah perlu adanya media pembelajaran fiqih untuk memudahkan memahami materi haji dan umrah di kelas?
Narasumber	Menurut saya perlu sih kak agara mudah untuk memahami materi pelajaran.
Peneliti	Dalam pembelajaran fiqih haji dan umrah di kelas kesulitan apa yang pernah kamu alami dalam pembelajaran?
Narasumber	Untuk kesulitan yang saya alami terkadang saya bingung dalam memahami urutan materi haji dan umrah.
Peneliti	Bagaimana langkahmu untuk mengatasi kesulitan yang pernah kamu alami dalam pembelajaran fiqih haji dan umrah di kelas?
Narasumber	Saya biasanya belajar sendiri kak sesuai dengan pemahaman saya ya kadang saya juga melihat di You Tube juga terkait praktek pelaksanaan haji dan umrah itupun kadang saya belum paham.
Refleksi	Peneliti mengetahui bahwa siswa kelas X SKS yang ditempuh dalam 2 tahun masih kesulitan dalam memahami materi fiqih haji dan umrah dikarenakan guru yang belum menemukan media yang tepat digunakan dalam pembelajaran di kelas.

E. Hasil Wawancara Siswa Kelas X

Hari/Tanggal : Rabu, 21 Februari 2024
Peneliti : Khotim Munawir
Narasumber 2 : Salwa Khoirun Nisa
Kelas : X Reguler

Peneliti	Kurikulum apa yang dipakai dalam pembelajaran Fiqih di kelas 10?
Narasumber	Untuk kurikulumnya menggunakan kurikulum merdeka kak.
Peneliti	Bagaimana cara guru menyampaikan materi haji dan umrah fiqih di dalam kelas?
Narasumber	Guru biasanya hanya menerangkan materi yang ada di buku paket. Setelah itu memberikan tugas.
Peneliti	Apakah guru dalam pembelajaran fiqih materi haji dan umrah sudah menggunakan media pembelajaran?
Narasumber	Untuk media pembelajaran di kelas kayaknya belum kak. Biasanya hanya pakai buku paket. Tetapi, dulu pernah prkatik ibadah haji kak di lingkungan sekolah.
Peneliti	Bahan ajar apa saja yang digunakan guru dalam pembelajaran fiqih materi haji dan umrah di kelas?
Narasumber	Bahan ajar yang digunakan yaitu buku paket fiqih kak.
Peneliti	Apakah perlu adanya media pembelajaran fiqih untuk memudahkan memahami materi haji dan umrah di kelas?

Narasumber	Seharusnya perlu soalnya materi haji dan umrah terkadang saya bingung dalam memahami kak.
Peneliti	Dalam pembelajaran fiqih haji dan umrah di kelas kesulitan apa yang pernah kamu alami dalam pembelajaran?
Narasumber	Kesulitan yang saya hadapi yaitu dalam menghafal pengertian dan urutan dalam pelaksanaan ibadah haji.
Peneliti	Bagaimana langkahmu untuk mengatasi kesulitan yang pernah kamu alami dalam pembelajaran fiqih haji dan umrah di kelas?
Narasumber	Biasnya saya belajar mandiri kak kadang saya menghafalkan materi seperti rukun haji dan lain sebagainya.
Refleksi	Peneliti mengetahui bahwa narasumber 2 ini mengalami kesulitan dalam memahami dan menghafal materi. Dari wawancara ini dapat diketahui kebutuhan siswa akan adanya media pembelajaran untuk membantuk dalam memahami materi.

F. Hasil Wawancara Siswa Kelas X

Hari/Tanggal : Rabu, 21 Februari 2024
Peneliti : Khotim Munawir
Narasumber 3 : Arina Slsabila
Kelas : X Reguler

Peneliti	Kurikulum apa yang dipakai dalam pembelajaran Fiqih di kelas 10?
Narasumber	Kelas X memakai kurikulum merdeka kak.
Peneliti	Bagaimana cara guru menyampaikan materi haji dan umrah fiqih di dalam kelas?
Narasumber	Pak Guru biasanya memakai metode ceramah kak dengan menjelaskan materi yang ada di buku paket. Dan terkadang Pak Guru menggunakan istilah yang mudah untuk dipahami.
Peneliti	Apakah guru dalam pembelajaran fiqih materi haji dan umrah sudah menggunakan media pembelajaran?
Narasumber	Dulu pernah melaukan praktek ibadah haji di lingkungan sekolah. Tetapi, kalau di kelas belum pernah memakai media pembelajaran kak.
Peneliti	Bahan ajar apa saja yang digunakan guru dalam pembelajaran fiqih materi haji dan umrah di kelas?

Narasumber	Bahan ajar yang digunakan yaitu buku paket fiqih kak.
Peneliti	Apakah perlu adanya media pembelajaran fiqih untuk memudahkan memahami materi haji dan umrah di kelas?
Narasumber	Menurut saya perlu kak seperti penggunaan video dalam pembelajaran agar tidak mudah bosan.
Peneliti	Dalam pembelajaran fiqih haji dan umrah di kelas kesulitan apa yang pernah kamu alami dalam pembelajaran?
Narasumber	Untuk kesulitan yang saya hadapi yaitu bingung dalam memahami materi haji dan umrah seperti membedakan antara rukun dan wajib haji belum lagi dalam pelaksanaan rangkaian ibadah haji seolah rukun dan syarat haji itu hampir sama kak.
Peneliti	Bagaimana langkahmu untuk mengatasi kesulitan yang pernah kamu alami dalam pembelajaran fiqih haji dan umrah di kelas?
Narasumber	Saya kadang bertanya dan berdiskusi sesama teman untuk memahami materi haji dan umrah yang belum saya pahami.
Refleksi	Peneliti mengetahui bahwa narasumber 3 ini mengalami kesulitan dalam memahami materi khususnya dalam membedakan antara rukun dan wajib haji. Dari wawancara ini dapat diketahui kebutuhan siswa akan adanya media pembelajaran yang dapat diterapkan secara kelompok dan dapat di diskusikan siswa.

P O N O R O G O

LEMBAR VALIDASI PRODUK

A. Lembar Validasi Ahli Materi

Lembar Validasi Ahli Materi

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis Teknologi *E-Book Augmented Reality* Materi Haji dan Umroh di MAN 1 Ngawi

Peneliti : Khotim Munawir

Nama Validator : *NASIKIN, M. Ag.*

Petunjuk

Berilah tanda (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap materi pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut:

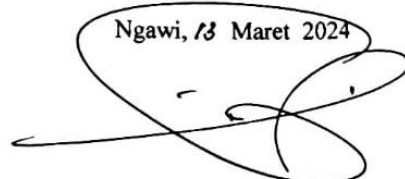
- 1: Sangat kurang
- 2: Kurang
- 3: cukup
- 4: Baik
- 5: Sangat Baik

Aspek	Indikator	Nilai				
		1	2	3	4	5
Pembelajaran	Kejelasan tujuan pembelajaran (reabilitas dan terukur)				✓	
	Relevansi tujuan pembelajaran dengan kurikulum / KI/ KD				✓	
	Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran				✓	
	Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran				✓	
	Interaktivitas				✓	
	Kontekstualitas				✓	
	Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar				✓	
	Kesesuaian antara materi, media dan evaluasi dengan tujuan pembelajaran				✓	
	Kemudahan untuk dipahami				✓	
	Sistematika yang runtut, logis, dan jelas				✓	
Kejelasan uraian, pembahasan, contoh, simulasi dan latihan				✓		

	Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran				✓	
	Relevansi dan konsistensi alat evaluasi				✓	
	Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi				✓	
Subtansi Materi	Kebenaran materi secara teori dan konsep				✓	
	Ketepatan penggunaan istilah sesuai bidang keilmuan				✓	
	Kedalaman materi				✓	
	Aktualitas				✓	

Catatan:

Ngawi, 13 Maret 2024



NASIRIN, M. Ag

B. Lembar Validasi Ahli Media

Lembar Validasi Ahli Media

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis Teknologi *E-Book Augmented Reality* Materi Haji dan Umroh di MAN 1 Ngawi

Peneliti : Khotim Munawir

Nama Validator : Imam Wahyudi, M.Pd

Petunjuk

Berilah tanda (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut:

1: Sangat kurang

2: Kurang

3: cukup

4: Baik

5: Sangat Baik

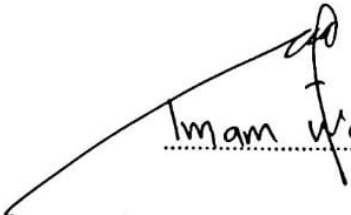
Aspek	Indikator	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek Umum	Kreatif dan inovatif (luwes, cerdas dan unik)				✓	
	Komunikatif (mudah dipahami serta menggunakan bahasa yang baik, benar dan efektif)				✓	
	Unggul (memiliki kelebihan dibanding dengan media lain)				✓	
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran				✓	
	Reliabilitas (kehandalan)				✓	
	Maintainable (dapat dipelihara dan dikelola dengan mudah)				✓	
	Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasian)				✓	
	Ketepatan pemilihan aplikasi/software/tool untuk pengembangan				✓	

	Kompatibilitas (media pembelajaran dapat diinstalasi dan dijalankan dibebagai <i>hardware</i> dan <i>software</i> yang ada)				✓	
	Pemaketan program media pembelajaran secara terpadu dan mudah dalam eksekusi				✓	
	Dokumentasi multimedia pembelajaran yang legkap meliputi: petunjuk instalasi (jelas, singkat, dan lengkap), penggunaan <i>troubleshooting</i> (jelas, terstruktur, dan antisipatif), desain program (jelas, dan menggambarkan alur kerja program)				✓	
	Reusabilitas (sebagian atau seluruh multimedia pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan multimedia lain).				✓	
Aspek Komunikasi Visual	Komunikatif: unsur visual dan audio mendukung materi ajar, agar mudah dicerna siswa.				✓	
	Kreatif: visualisasi diharapkan disajikan secara unik dan tidak klise (sering digunakan), agar menarik perhatian.				✓	
	Sederhana: visualisasi tidak rumit, agar tidak mengurangi Kejelasan isi materi ajar dan mudah diingat.				✓	
	Unity: menggunakan bahasa visual dan audio yang harmonis, utuh, dan senada, agar materi ajar dipersepsi secara utuh (komprehensif).				✓	
	Penggambaran objek dalam bentuk image (citra) baik realistik maupun simbolik.				✓	
	Pemilihan warna yang sesuai, agar mendukung kesesuaian antara konsep kreatif dan topik yang dipilih.				✓	
	Tipografi (<i>font</i> dan susunan huruf), untuk memvisualkan bahasa verbal agar mendukung isi pesan, baik secara fungsi keterbacaan maupun fungsi psikologisnya.				✓	
	Tata letak (<i>layout</i>): peletakan dan susunan unsur-unsur visual terkendali dengan baik, agar memperjelas peran dan hirarki masing-masing unsur tersebut.				✓	
	Unsur visual bergerak (animasi dan/ atau movie), animasi dapat dimanfaatkan untuk mensimulasikan materi ajar dan <i>movie</i> untuk mengilustrasikan materi secara nyata.				✓	
	Navigasi yang familiar dan konsisten agar efektif dalam penggunaannya.				✓	
Unsur audio (dialog, monolog, narasi, ilustrasi musik, dan <i>sound/special effect</i>) sesuai dengan				✓		

	karakter topik dan dimanfaatkan untuk memperkaya imajinasi.				✓	
--	---	--	--	--	---	--

Catatan:
 Media tersebut cukup menarik, pembuat bisa mengembangkan lebih baik lagi agar lebih sempurna

Ngawi, Maret 2024


Imam Wahyudi M. Pd



Lampiran 5

DATA LAPANGAN

A. Respon Kemenarikan Guru



Lembar Uji Kelayakan

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis Teknologi *E-Book Augmented Reality* Materi Haji dan Umroh di MAN 1 Ngawi
Peneliti : Khotim Munawir
Nama Guru :

Petunjuk

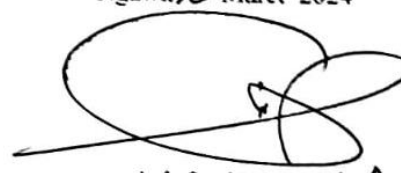
Berilah tanda (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut:

- 1: Sangat tidak menarik
- 2: Tidak menarik
- 3: Cukup menarik
- 4: Menarik
- 5: Sangat Menarik

No	Butir Pertanyaan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Desain tampilan media pembelajaran ini sederhana dan mudah difahami.				✓	
2	Desain tampilan media pembelajaran ini cukup menarik.				✓	
3	Teks pada media pembelajaran mudah dibaca.				✓	
4	Gambar disajikan jelas.				✓	
5	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi.				✓	
6	Media pembelajaran mudah digunakan.				✓	
7	Penggunaan media pembelajaran cukup efisien.				✓	
8	Materi yang disajikan dalam media sesuai dengan kurikulum.				✓	
9	Materi yang disajikan dalam media sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran.				✓	
10	Informasi yang disediakan oleh media pembelajaran sudah jelas dan mudah dipahami.				✓	
11	Tidak ada kalimat yang menimbulkan makna ganda dalam media pembelajaran ini.				✓	

12	Contoh soal yang digunakan dalam media pembelajaran ini sudah sesuai dengan materi.				✓
13	Media pembelajaran ini mempermudah guru dalam pembelajaran.				✓
14	Media pembelajaran ini dapat digunakan secara mandiri oleh siswa .				✓
15	Media pembelajaran ini memungkinkan pembelajaran tanpa kehadiran guru dikelas.				✓
16	Saya sangat tertarik menggunakan media pembelajaran ini untuk pembelajaran di kelas.				✓
17	Materi dalm media pembelajaran ini dapat mendorong peserta didik untuk meningkatkan minat belajar.				✓
18	Materi dalam media pembelajaran ini dapat memudahkan peserta didik lebih mudah dipahami.				✓
19	Melalui materi yang ada dalam media pembelajaran ini, dapat menumbuhkan rasa ingin tahu yang lebih tinggi.				✓
20	Media pembelajaran ini dapat mendorong peserta didik untuk lebih tertarik belajar fiqih.				✓

Ngawi, 16 Maret 2024

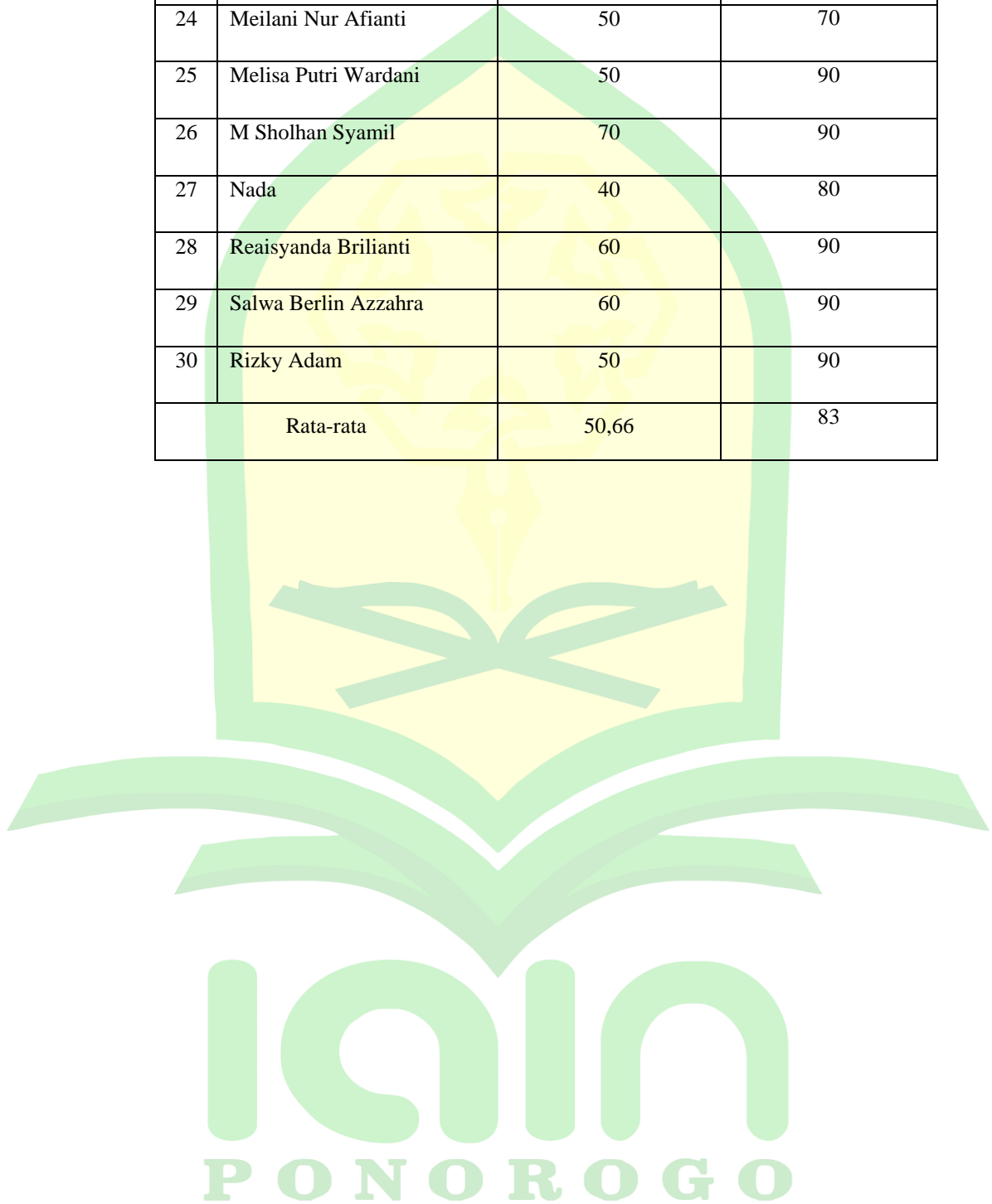

NASIKIN, M. Ag

IAIN
PONOROGO

B. Nilai Pretest dan Postest Siswa

No	Nama	Nilai Pretest	Nilai Postest
1	Achmad Akbar	60	90
2	Aisyah Dwi	50	80
3	Aldin Nathanio	60	90
4	Anisa Aulia Zulfa	50	90
5	Arina Salsabila	60	80
6	Aulia Azzahra	40	90
7	Auliya	70	90
8	Cahaya	40	90
9	Carinska Dian Putri	30	60
10	Danda	50	80
11	Dhiny Dwi Nur M	30	70
12	Elisyia Waqidatul	60	80
13	Elvilla Rizky Fauzia	30	90
14	Esa Muna Berlian	50	90
15	Fatimatuz Zahra' A	40	90
16	Fina Fitria N	70	80
17	Ghosam Shohibul	60	90
18	Jamilatul Dwi Aulia	70	80
19	Jasmine Nur Cahyani	30	80
20	Khoirudin	60	90
21	Khuzaimah	70	80
22	Lanang Teguh	10	40

No	Nama	Nilai Pretest	Nilai Postest
23	Marrysa Salsabila	50	90
24	Meilani Nur Afianti	50	70
25	Melisa Putri Wardani	50	90
26	M Sholhan Syamil	70	90
27	Nada	40	80
28	Reaisyanda Brilianti	60	90
29	Salwa Berlin Azzahra	60	90
30	Rizky Adam	50	90
	Rata-rata	50,66	83



C. Respon Kemenarikan Siswa

No	Butir Pertanyaan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Media pembelajaran interaktif mudah digunakan tanpa kesulitan	0	0	8	13	9
2	Media pembelajaran interaktif nyaman digunakan	0	0	3	17	10
3	Media pembelajaran interaktif tidak lamban	0	0	7	18	5
4	Media pembelajaran interaktif tidak error saat digunakan	0	0	9	16	5
5	Gambar yang disajikan sudah sesuai dengan materi	0	0	2	12	16
6	Respon media pembelajaran interaktif mudah dipahami	0	0	4	12	14
7	Media pembelajaran interaktif merespon segala yang diperintahkan pengguna	0	0	5	17	8
8	Media pembelajaran interaktif menambah semangat belajar	0	0	2	15	13
9	Media pembelajaran interaktif memberikan suasana baru dalam belajar	0	0	3	13	14
10	Media pembelajaran interaktif menambah pengetahuan	0	0	4	13	13
11	Media pembelajaran ini membantu saya untuk belajar secara individual	0	0	5	17	8
12	Tampilan media pembelajaran interaktif menarik	0	0	3	15	12
13	Perpaduan warna media pembelajaran interaktif sesuai	0	0	5	15	10
14	Jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif terbaca dengan jelas	0	0	4	16	10
15	Suara media pembelajaran interaktif menarik	0	0	4	14	12
16	Saya dapat merasa lebih mudah belajar dengan media pembelajaran	0	0	5	15	10

No	Butir Pertanyaan	Nilai				
		1	2	3	4	5
17	Tampilan menu-menu media pembelajaran interaktif menarik	0	0	3	16	11
18	Tombol navigasi media pembelajaran interaktif mudah dipahami	0	0	3	18	9
19	Contoh soal yang digunakan dalam media pembelajaran ini sudah sesuai dengan materi	0	0	4	13	13
20	Secara keseluruhan, saya puas dengan kinerja dan kemanfaatan media pembelajaran in	0	0	4	13	13

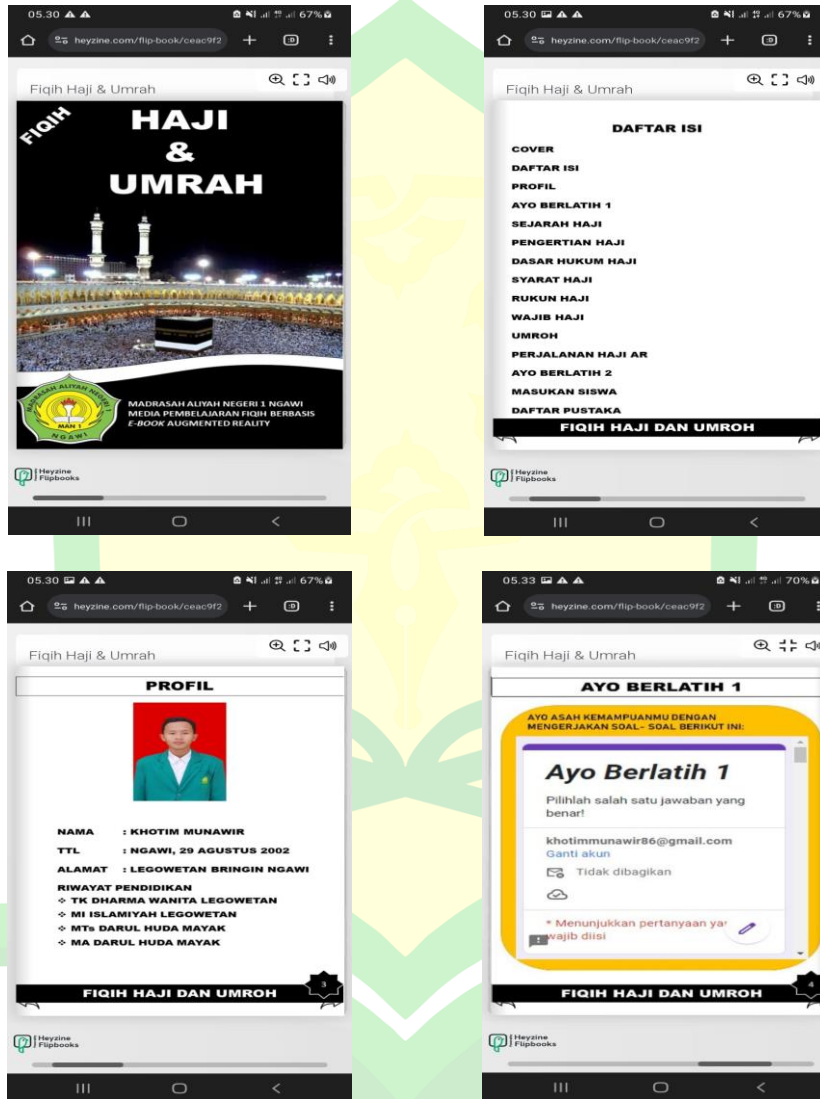


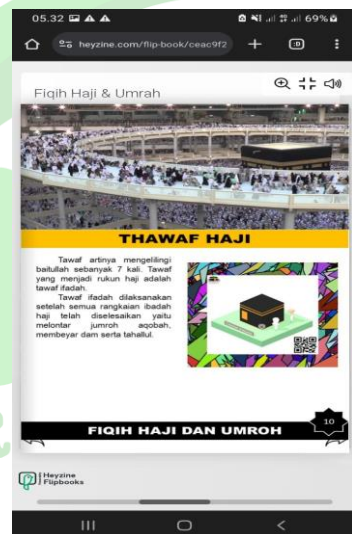
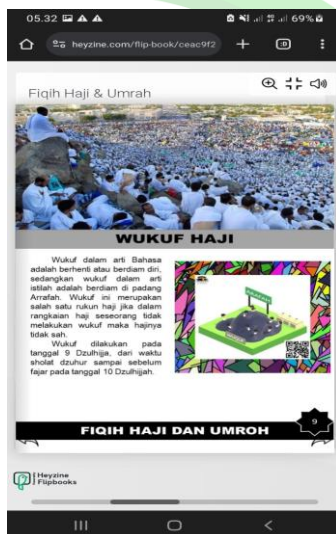
D. Tabulasi Kemenarikan Siswa

No	Butir Pernyataan																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	5	4	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	4	5	4	3	5	3	3	4	4	4	4	5	3	5	4	3	4	5	3	3
4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	5	5
5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
6	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	4
7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
9	3	4	3	3	5	5	4	4	4	4	5	5	3	3	4	4	4	4	4	5
10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
11	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
12	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5	4
13	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5
14	3	5	4	4	5	4	3	4	5	4	4	5	4	4	5	3	4	4	4	4
15	3	3	3	3	4	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
16	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
17	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
18	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5
19	4	4	4	3	5	5	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
20	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
21	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
22	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
23	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5
24	3	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5
25	4	4	3	4	5	4	4	5	5	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4
26	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
27	3	4	4	3	5	3	4	5	4	5	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3
28	5	4	3	3	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	5	5
29	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
30	5	4	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5



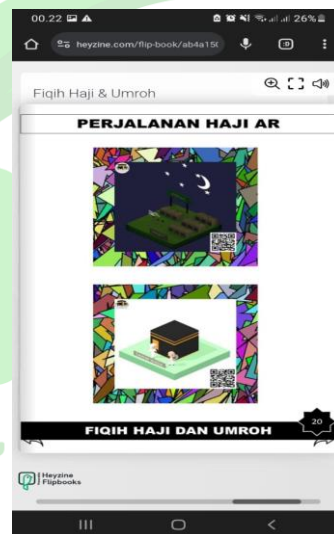
PRODUK E-BOOK AUGMENTED REALITY







iqain
P O N O R O G O





QR Download Aplikasi AR

Link Download E-Book:

<https://heyzine.com/flip-book/ab4a150ccd.html>



Lampiran 7

DOKUMENTASI PELAKSANAAN PENELITIAN



Wawancara Guru Pelajaran Fiqih



Wawancara Siswa 1



Wawancara Siswa 2 dan 3



Penerapan Media Pembelajaran Fiqih berbasis *e-book augmented reality*



IAIN
P O N O R O G O

Ayo Berlatih 1 (Jawaban) fiks - Excel

Score	Nama Lengkap	1. Hal yang wajib dilakukan dalam haji yang apabila	2. Sesuatu yang wajib	3. Pak Musthofa menu	4. Perbuatan yang har	5. Haji berasal dari kat	6. Batas tempat meng	7. Berikut ini yang tida	8. Pak
70 / 100	Achmad akbar satrio v	Rukun Haji	Syarat Haji	Yalamlam	Membayar dam	Berziarah	Wukuf	Wukuf	Sah d
50 / 100	Asyah Dwi	Wajib Haji	Syarat Haji	Yalamlam	Membayar dam	Berdoa	Thawaf	Wukuf	Mabru
60 / 100	aldin nathanio	Rukun Haji	Syarat Haji	Dzul Hulafah	Membayar diyat	Menyengaja	Miqat makani	Wukuf	Sah d
50 / 100	Anisa Aulia Zulfa	Rukun Haji	Syarat Haji	Yalamlam	Membayar dam	Berziarah	Wukuf	Sa'i	Sah d
60 / 100	Anna Salsabila	Rukun Haji	Wajib Haji	Yalamlam	Membayar dam	Berdoa	Thawaf	Sa'i	Tidak
40 / 100	Aulia azzahra	Wajib Haji	Wajib Haji	Dzatu Iqrin	Membayar dam	Berdoa	Thawaf	Wukuf	Mabru
70 / 100	Auliya Levyna	Wajib Haji	Sunah Haji	Yalamlam	Membayar dam	Menyengaja	Miqat makani	Wukuf	Sah d
90 / 100	Cahaya Aca	Wajib Haji	Syarat Haji	Dzul Hulafah	Membayar diyat	Berdoa	Miqat makani	Wukuf	Sah d
30 / 100	carinska dian putria	Syarat Haji	Rukun Haji	Dzul Hulafah	Membayar dam	Menyengaja	Thawaf	Ihram	Tidak
50 / 100	danda	Rukun Haji	Wajib Haji	Dzul Hulafah	Membayar dam	Berdoa	Miqat makani	Ihram	Mabru
50 / 100	DHINY DWI NURMAU	Rukun Haji	Rukun Haji	Dzul Hulafah	Memben makan fakir r	Menyengaja	Miqat makani	Wukuf	Tidak
60 / 100	ELISYIA WAQIDATUL	Rukun Haji	Syarat Haji	Yalamlam	Membayar dam	Berziarah	Wukuf	Wukuf	Sah d
40 / 100	Enilla Rizky Fauzia	Syarat Haji	Wajib Haji	Dzul Hulafah	Membayar diyat	Berdoa	Miqat makani	Wukuf	Tidak
50 / 100	esa luna berlian	Rukun Haji	Sunah Haji	Dzul Hulafah	Membayar dam	Menyengaja	Miqat makani	Wukuf	Tidak
60 / 100	Fathimatuz zahra 'aziz	Rukun Haji	Rukun Haji	Dzatu Iqrin	Memben makan fakir r	Berziarah	Miqat makani	Wukuf	Sah d
70 / 100	Fina Fitria	Rukun Haji	Wajib Haji	Dzul Hulafah	Memben makan fakir r	Menyengaja	Miqat makani	Wukuf	Sah d
60 / 100	Ghosam Shohihul Muj	Rukun Haji	Syarat Haji	Dzul Hulafah	Membayar diyat	Menyengaja	Miqat makani	Wukuf	Sah d
70 / 100	Jamilatul Dwi Aulia Kh	Rukun Haji	Rukun Haji	Dzul Hulafah	Membayar dam	Menyengaja	Miqat makani	Wukuf	Sah d
30 / 100	Jasmine Nur Cahyani	Wajib Haji	Sunah Haji	Yalamlam	Membayar dam	Berdoa	Wukuf	Sa'i	Tidak
70 / 100	Khoirudin	Rukun Haji	Wajib Haji	Dzul Hulafah	Membayar dam	Menyengaja	Miqat makani	Wukuf	Tidak
70 / 100	Khuzaimah Ainun Mar	Wajib Haji	Sunah Haii	Yalamlam	Membayar dam	Menvennoaia	Miqat makani	Wukuf	Sah d

Hasil nilai pretest

Ayo Berlatih 1 (Jawaban) fiks - Excel

Score	Nama Lengkap	1. Hal yang wajib dilakukan dalam haji yang apabila	2. Sesuatu yang wajib	3. Pak Musthofa menu	4. Perbuatan yang har	5. Haji berasal dari kat	6. Batas tempat meng	7. Berikut ini yang tida	8. Pak
70 / 100	Achmad akbar satrio v	Rukun Haji	Syarat Haji	Yalamlam	Membayar dam	Berziarah	Wukuf	Wukuf	Sah d
50 / 100	Asyah Dwi	Wajib Haji	Syarat Haji	Yalamlam	Membayar dam	Berdoa	Thawaf	Wukuf	Mabru
60 / 100	aldin nathanio	Rukun Haji	Syarat Haji	Dzul Hulafah	Membayar diyat	Menyengaja	Miqat makani	Wukuf	Sah d
50 / 100	Anisa Aulia Zulfa	Rukun Haji	Syarat Haji	Yalamlam	Membayar dam	Berziarah	Wukuf	Sa'i	Sah d
60 / 100	Anna Salsabila	Rukun Haji	Wajib Haji	Yalamlam	Membayar dam	Berdoa	Thawaf	Sa'i	Tidak
40 / 100	Aulia azzahra	Wajib Haji	Wajib Haji	Dzatu Iqrin	Membayar dam	Berdoa	Thawaf	Wukuf	Mabru
70 / 100	Auliya Levyna	Wajib Haji	Sunah Haji	Yalamlam	Membayar dam	Menyengaja	Miqat makani	Wukuf	Sah d
90 / 100	Cahaya Aca	Wajib Haji	Syarat Haji	Dzul Hulafah	Membayar diyat	Berdoa	Miqat makani	Wukuf	Sah d
30 / 100	carinska dian putria	Syarat Haji	Rukun Haji	Dzul Hulafah	Membayar dam	Menyengaja	Thawaf	Ihram	Tidak
50 / 100	danda	Rukun Haji	Wajib Haji	Dzul Hulafah	Membayar dam	Berdoa	Miqat makani	Ihram	Mabru
50 / 100	DHINY DWI NURMAU	Rukun Haji	Rukun Haji	Dzul Hulafah	Memben makan fakir r	Menyengaja	Miqat makani	Wukuf	Tidak
60 / 100	ELISYIA WAQIDATUL	Rukun Haji	Syarat Haji	Yalamlam	Membayar dam	Berziarah	Wukuf	Wukuf	Sah d
40 / 100	Enilla Rizky Fauzia	Syarat Haji	Wajib Haji	Dzul Hulafah	Membayar diyat	Berdoa	Miqat makani	Wukuf	Tidak
50 / 100	esa luna berlian	Rukun Haji	Sunah Haji	Dzul Hulafah	Membayar dam	Menyengaja	Miqat makani	Wukuf	Tidak
60 / 100	Fathimatuz zahra 'aziz	Rukun Haji	Rukun Haji	Dzatu Iqrin	Memben makan fakir r	Berziarah	Miqat makani	Wukuf	Sah d
70 / 100	Fina Fitria	Rukun Haji	Wajib Haji	Dzul Hulafah	Memben makan fakir r	Menyengaja	Miqat makani	Wukuf	Sah d
60 / 100	Ghosam Shohihul Muj	Rukun Haji	Syarat Haji	Dzul Hulafah	Membayar diyat	Menyengaja	Miqat makani	Wukuf	Sah d
70 / 100	Jamilatul Dwi Aulia Kh	Rukun Haji	Rukun Haji	Dzul Hulafah	Membayar dam	Menyengaja	Miqat makani	Wukuf	Sah d
30 / 100	Jasmine Nur Cahyani	Wajib Haji	Sunah Haji	Yalamlam	Membayar dam	Berdoa	Wukuf	Sa'i	Tidak
70 / 100	Khoirudin	Rukun Haji	Wajib Haji	Dzul Hulafah	Membayar dam	Menyengaja	Miqat makani	Wukuf	Tidak
70 / 100	Khuzaimah Ainun Mar	Wajib Haji	Sunah Haii	Yalamlam	Membayar dam	Menvennoaia	Miqat makani	Wukuf	Sah d

Hasil Nilai Postest



SURAT IZIN PENELITIAN



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Terakreditasi "B" sesuai SK BAN-PT Nomor: 645/SK/BAN-PT/Ak-PPJ/PT/VII/2021
Alamat : Jl. Pramuka No.156 Po.Box. 116 Ponorogo 63471 Tlp. (0352) 481277 Fax. (0352) 461893
Website: www.tarbiyah.ac.id Email: www.tarbiyah@iainponorogo.ac.id

Nomor : B- ~~1599~~ /In.32.2/PP.00.9/01/2024 Ponorogo, 19 Januari 2024
Lampiran : 1 (Satu) Eksemplar Proposal
Perihal : PERMOHONAN IZIN UNTUK
PENELITIAN INDIVIDUAL

Kepada Yth.
Kepala MAN 1 NGAWI
Di

Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini :

Nama : **KHOTIM MUNAWIR**
N I M : **201200102**
Semester : **VIII (Delapan)** Tahun Akademik : **2023/2024**
Fakultas/
Jurusan : **Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / Pendidikan Agama Islam**

dalam rangka menyelesaikan penulisan skripsi, perlu mengadakan penelitian secara individual:

Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN Fiqih BERBASIS
E-BOOK AUGMENTED REALITY MATERI HAJI DAN UMRah DI
MAN 1 NGAWI**

Lokasi : **MAN 1 NGAWI**

Tanggal Pelaksanaan : **20 Januari 2024 sampai 20 April 2024**

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, kami mohon dengan hormat kiranya Bapak/Ibu berkenan memberikan izin dan petunjuk / pengarahan guna kepentingan penelitian dimaksud. Demikian dan atas perkenan Bapak/Ibu kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



a.n. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik
& Kelembagaan

Moh. Miftachul Choiri

Lampiran 9

SURAT KETERANGAN TELAH MENGADAKAN PENELITIAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN NGAWI
MADRASAH ALIYAH NEGERI 1
Jalan Jekit No. 688a Ngawi
Telp. (0351)746174 Website <http://www.manngawi.sch.id> email : manngawi@gmail.com

SURAT KETERANGAN
NOMOR : 812/Ma.13.15.01/PP.00.6/05/2024

Yang bertandatangan dibawah ini kami, Kepala Madrasah Aliyah Negeri 1 Ngawi menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama : KHOTIM MUNAWIR
NIM : 201200102
Program Studi : S1 Pendidikan Agama Islam
Lembaga : Institut Agama Islam Negeri Ponorogo

Mahasiswa tersebut diatas telah mengadakan penelitian/riset di Madrasah Aliyah Negeri 1 Ngawi pada tanggal 20 Januari s.d 20 April 2024 guna menyusun skripsi yang berjudul :

"Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis E-Book Augmented Reality Materi Haji dan Umrah di MAN 1 Ngawi"

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ngawi, 11 Mei 2024
Kepala Madrasah,

Khotim Mustaqim

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Khotim Munawir, lahir di Ngawi pada tanggal 29 Agustus 2002. Penulis memulai pendidikan di TK Dharma Wanita pada tahun 2007, kemudian melanjutkan belajar di MI Islamiyah Legowetan mulai pada tahun 2008 dan lulus pada tahun 2014.

Pendidikan selanjutnya ditempuh di MTs Darul Huda Mayak Tonatan Ponorogo mulai tahun 2014 dan lulus pada tahun 2017. Selanjutnya melanjutkan proses studi di MA Darul Huda Mayak Tonatan Ponorogo dengan mengambil jurusan Ilmu Pengetahuan Alam dan lulus pada tahun 2020. Pada tahun yang sama penulis juga menekuni ilmu-ilmu keagamaan di Madrasah Miftahul Huda di Pondok Pesantren Darul Huda Mayak Tonatan Ponorogo. Kemudian di tahun 2020 penulis melanjutkan pendidikan tinggi di Institut Agama Islam Negeri Ponorogo dengan mengambil jurusan Pendidikan Agama Islam.

IAIN
P O N O R O G O