

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran merupakan sebuah elemen penting yang dibutuhkan dalam proses kegiatan belajar mengajar (KBM) guna menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien. Media pembelajaran merupakan sumber yang memuat pesan-pesan edukatif, baik yang dirancang khusus maupun umum, untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar (Wulandari et al., 2023). Media merupakan sebuah bentuk yang terdiri dari berbagai alat atau sarana yang telah tersusun secara sistematis dan juga secara menarik, serta mencakup hal lain seperti metode, materi, teknik evaluasi, dan batasan tertentu yang dirancang guna mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, kompetensi dasar, dan subkompetensinya. Menurut Gerlach dan Ely media secara garis besar merupakan manusia, materi, atau kejadian yang memberi pengaruh terhadap kondisi siswa sehingga mampu memperoleh sebuah ilmu pengetahuan, keterampilan, dan juga sikap (Suparlan, 2020).

Kehadiran media yang menarik berpotensi meningkatkan interaktivitas, memperluas akses terhadap informasi, serta menginspirasi kreativitas sepanjang proses pembelajaran. Pembelajaran yang efektif juga menuntut peran aktif dari guru sebagai fasilitator utama dalam pendidikan, terutama dalam memanfaatkan sumber belajar yang menarik dan bervariasi agar tidak menimbulkan kejenuhan bagi siswa, karena siswa cenderung lebih antusias dan akan lebih mudah untuk memahami sebuah materi ketika proses pembelajaran menggunakan media yang menarik, seperti animasi, gambar, atau video (Dianti, 2022).

Penggunaan media dalam penyampaian materi Pendidikan Agama Islam tidak hanya dimaksudkan untuk mempermudah tugas guru, tetapi pemanfaatan media pembelajaran juga mampu membantu peserta didik lebih fokus dan tertarik dalam menyerap materi yang disampaikan, di era kemajuan teknologi saat ini, inovasi dan peningkatan dalam media pembelajaran menjadi suatu keharusan (Awwaliyah & Fatimah, 2024). Ditengah maraknya kemajuan teknologi para peserta didik sebaiknya tidak hanya dibekali dengan pengetahuan semata, tetapi juga diarahkan untuk turut serta mengikuti perkembangan teknologi.

Adanya perkembangan zaman yang telah maju secara pesat menjadikan teknologi juga akan mengalami kemajuan yang signifikan, khususnya dalam dunia Pendidikan. Perkembangan zaman yang terjadi pada saat ini menjadikan teknologi informasi dan juga teknologi komunikasi menuntut para pendidik di dunia pendidikan untuk lebih cakap dalam menciptakan inovasi yang menarik dalam media pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan zaman serta kebutuhan siswa. Karena itu, pendidik perlu menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi agar tidak tertinggal dari para peserta didik. Peran guru sebagai fasilitator sangat diperlukan dalam hal ini, terutama dalam memanfaatkan macam-macam sumber belajar supaya kegiatan pembelajaran berlangsung lebih efektif, efisien, dan tidak membosankan (Kurniyadi & Fatimah, 2025).

Pada era digital ini, memanfaatkan berbagai jenis teknologi termasuk teknologi informasi dan juga teknologi komunikasi dapat menjadikan sebuah faktor potensial yang mampu mendorong keberhasilan proses kegiatan belajar dan mengajar. Namun, sebelum menerapkan media pembelajaran, guru perlu terlebih dahulu memahami kebutuhan peserta didik agar dapat memilih media yang sesuai

dan efektif (Slamet & Fatimah, 2025). H. Malik (dalam Sumiharsono dan Hasanah, 2018: 10) mengatakan bahwa Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi pelajaran, dengan tujuan menarik perhatian, minat, serta konsentrasi peserta didik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dalam mencapai tujuan yang diharapkan.

Dalam ranah pendidikan, salah satu teknologi yang cukup menarik perhatian adalah *Augmented Reality* (AR). *Augmented Reality* (AR) merupakan sebuah teknologi atau suatu konsep aplikasi yang memadukan elemen-elemen dunia digital dengan dunia nyata tanpa mengubah bentuk asli dari objek fisik. Teknologi ini mengenali objek tertentu untuk kemudian menampilkan informasi tambahan dalam bentuk visual tiga dimensi (3D) dan suara yang sesuai dengan karakteristik objek tersebut. Adapun elemen-elemen digital yang diintegrasikan seperti teks, gambar, audio, dan video ke dalam dunia nyata secara interaktif dan realistis. Melalui perangkat seperti kacamata virtual atau smartphone, pengguna dapat memperoleh informasi tambahan yang memperkaya persepsi terhadap lingkungan sekitarnya. Penerapan AR dalam pembelajaran menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, atraktif, serta mengesankan bagi siswa (Asari, 2024)

Teknologi AR dianggap memiliki potensi besar dalam menunjang proses pembelajaran, khususnya pada materi fikih yang bersifat praktikal. Seperti materi shalat, shalat merupakan pilar utama dalam ajaran Islam, siapa yang menjaga shalatnya, maka agama dan kehidupannya akan tetap terjaga. Sebaliknya, siapa yang mengabaikan shalat berarti telah merusak fondasi agamanya dan

kehidupannya sendiri. Oleh sebab itu, shalat memegang peranan yang sangat vital dalam kehidupan seorang muslim. Dalam pembelajaran fikih, materi shalat mencakup beberapa aspek, seperti aspek kognitif (pengetahuan), aspek psikomotorik (praktik) serta aspek afektif (penghayatan). Materi shalat tidak bisa dipahami hanya secara teori, tetapi juga menuntut ketepatan dalam gerakan serta kekhusyukan dalam pelaksanaannya. Oleh sebab itu, dalam mempelajari materi shalat diperlukan kesungguhan, karena shalat ibadah wajib yang harus dilaksanakan oleh setiap muslim dan tidak bisa ditinggalkan.

Seperti yang difirmankan Allah didalam Al - Qur'an surah An-Nisa' ayat 103 :

إِنَّ الصَّلَاةَ كَانَتْ عَلَى الْمُؤْمِنِينَ كِتَابًا مَّوْقُوتًا (النساء: ١٠٣)

Artinya “Sungguh, salat itu adalah kewajiban yang ditentukan waktunya bagi orang-orang yang beriman”

Dalam proses pembelajarannya guru atau pendidik sering menghadapi kesulitan dalam penyampaian materi secara langsung, terutama jika jumlah siswa banyak, ruang terbatas, atau siswa mengalami kesulitan dalam membayangkan gerakan dengan benar hanya dari buku paket dan penjelasan dari guru. Oleh karena itu, diperlukan pemilihan teknik dan media pembelajaran yang mendukung penerapan teknologi AR agar peserta didik lebih mudah memahami materi melalui pengalaman belajar yang interaktif dan nyata.

Namun, adanya penerapan teknologi informasi dan juga teknologi komunikasi ketika melakukan proses pembelajaran tampaknya belum dimanfaatkan secara maksimal oleh para guru. Di beberapa sekolah, pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran belum dimaksimalkan secara efektif.

Kondisi ini disebabkan oleh masih banyaknya guru yang belum memiliki keterampilan yang memadai dalam mengoperasikan teknologi informasi dan komunikasi. Hal ini terutama terlihat pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), seperti mata pelajaran fikih, mata pelajaran tersebut menuntut banyak praktik dalam proses pembelajarannya. Namun, sebagian guru masih menggunakan media pembelajaran yang kurang variatif sehingga minat dan antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran belum terbentuk secara optimal.

Berdasarkan hasil pengamatan awal yang dilakukan peneliti di SMP IT Daarul Hidayah, pembelajaran fikih pada materi shalat masih didominasi oleh penggunaan metode ceramah dan buku paket sebagai media pembelajaran. Guru telah berupaya menjelaskan materi dengan baik, namun dalam proses pembelajaran masih terdapat beberapa peserta didik yang kurang fokus dan mengalami kesulitan dalam memahami gerakan serta bacaan shalat secara lebih detail. Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam mata pelajaran fikih masih belum dimanfaatkan secara maksimal. Padahal sekolah sudah memiliki fasilitas yang dapat mendukung penggunaan media pembelajaran digital, seperti proyektor dan perangkat tablet yang digunakan selama pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang lebih interaktif agar peserta didik lebih tertarik dan mudah memahami materi shalat. Berdasarkan hasil observasi salah satu inovasi baru yang diterapkan di SMP IT Daarul Hidayah adalah teknologi *Augmented Reality*.

Meskipun demikian, penerapan teknologi *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran tidak terlepas dari berbagai permasalahan dan tantangan yang

ditemukan di lapangan. Berdasarkan hasil pengamatan awal yang dilakukan peneliti di SMP IT Daarul Hidayah Sukoharjo, ditemukan bahwa meskipun sekolah telah mengupayakan penggunaan media AR dalam pembelajaran Fikih, implementasinya belum berjalan secara optimal. Salah satu permasalahan yang ditemui adalah keterbatasan jumlah perangkat tablet yang disediakan sekolah, sementara peserta didik tidak diperkenankan membawa perangkat pribadi dikarenakan sistem boarding school yang diterapkan di SMP IT Daarul Hidayah. Kondisi ini menyebabkan penggunaan AR harus dilakukan secara bergantian dan belum dapat diakses oleh seluruh peserta didik secara bersamaan.

Kestabilan jaringan internet yang menjadi salah satu prasyarat utama dalam penggunaan aplikasi AR juga belum sepenuhnya terjamin, sehingga proses pemuatan konten visualisasi tiga dimensi terkadang mengalami gangguan yang menghambat kelancaran pembelajaran. Permasalahan lain yang turut ditemukan adalah belum meratanya kompetensi guru dalam mengoperasikan teknologi AR, di mana tidak semua guru memiliki keterampilan yang memadai untuk mengintegrasikan media berbasis teknologi ke dalam kegiatan pembelajaran secara mandiri. Berbagai permasalahan tersebut menunjukkan bahwa meskipun AR memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran yang inovatif, keberhasilan implementasinya di lapangan sangat ditentukan oleh berbagai faktor pendukung dan penghambat yang perlu diidentifikasi dan dipahami secara mendalam.

Sebagaimana yang difirmankan oleh Allah SWT dalam Al-Qur'an surat Ibrahim ayat 52 :

هَذَا بَلَّغٌ لِلنَّاسِ وَلِيُنذِرُوا بِهِ ۖ وَلِيَعْلَمُوا أَنَّ مَا هُوَ إِلَهُ وَاحِدٌ وَلِيَذَّكَّرَ أُولُوا الْأَلْبَابِ ۚ (٥٢)

Artinya “(Al-Qur’an) ini adalah penjelasan (yang sempurna) bagi manusia agar mereka diberi peringatan dengannya, agar mereka mengetahui bahwa Dia adalah Tuhan Yang Maha Esa, dan agar orang yang berakal mengambil pelajaran” (Qs. Ibrahim :52).

Ayat ini menekankan pentingnya melakukan inovasi dalam menyampaikan ajaran agama, sehingga pesan-pesan keagamaan dapat lebih mudah dipahami dan dihayati oleh umat.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi teknologi *Augmented Reality* (AR) pada materi shalat dalam mata pelajaran fikih siswa kelas VIII di SMP IT Daarul Hidayah. Penelitian ini juga ingin melihat apakah teknologi AR di lembaga tersebut dapat mempermudah dan memberikan manfaat bagi kinerja akademik serta proses pembelajaran siswa, khususnya pada materi fikih yang menuntut praktik langsung. Hal ini didasarkan pada karakteristik siswa di era sekarang yang cenderung lebih sulit untuk berkonsentrasi di kelas, sehingga membutuhkan media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti penggunaan teknologi AR di SMP IT Daarul Hidayah, mengingat AR merupakan media pembelajaran yang masih jarang digunakan di lembaga-lembaga pendidikan.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pada mata pelajaran fikih. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi lembaga pendidikan lain dalam memanfaatkan teknologi *Augmented Reality* (AR) sebagai media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan perkembangan zaman.

B. Identifikasi Masalah

Permasalahan dalam Implementasi Penggunaan Teknologi *Augmented Reality* (AR) pada Materi Shalat dalam Mata Pelajaran Fikih di SMP IT Daarul Hidayah Sukoharjo dapat dilihat berdasarkan penjelasan latar belakang diatas.

1. Penggunaan *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran fikih, khususnya pada materi shalat, masih belum dimanfaatkan secara maksimal sehingga belum mampu memberikan hasil yang optimal dalam meningkatkan pemahaman siswa.
2. Masih kurangnya minat dan motivasi siswa dalam memahami materi shalat secara mendalam melalui metode pembelajaran yang cenderung bersifat teoritis dan kurang visual.
3. Belum optimalnya pemahaman siswa terhadap gerakan dan bacaan shalat secara runtut dan benar, yang mengindikasikan perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual.

C. Pembatasan Masalah

Agar proses penelitian yang dikaji menjadi lebih focus dan terarah, penulis membatasi ruang lingkup penelitian yang hanya fokus pada pemanfaatan Teknologi *Augmented Reality* (AR) dalam meningkatkan pemahaman siswa terkait materi shalat, Untuk mengetahui hal tersebut, penulis berencana melaksanakan penelitian terkait Implementasi Penggunaan Teknologi *Augmented Reality* (AR) pada Materi Shalat dalam Mata Pelajaran Fikih di SMP IT Daarul Hidayah Sukoharjo tahun ajaran 2025/2026.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang telah dijelaskan diatas, maka dapat disimpulkan rumusan masalah dalam penelitian ini diantaranya :

1. Bagaimana implementasi teknologi *Augmented Reality* pada materi shalat dalam mata pelajaran Fikih di SMP IT Daarul Hidayah Sukoharjo Tahun Ajaran 2025-2026?
2. Apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam implementasi teknologi *Augmented Reality* pada pembelajaran materi shalat di SMP IT Daarul Hidayah Sukoharjo?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini sesuai dengan rumusan masalah diatas yaitu untuk :

1. Mengetahui proses implementasi teknologi *Augmented Reality* pada materi shalat dalam mata pelajaran Fikih di SMP IT Daarul Hidayah Sukoharjo
2. Mengetahui faktor pendukung dan penghambat dalam implementasi teknologi *Augmented Reality* pada pembelajaran materi shalat di SMP IT Daarul Hidayah Sukoharjo

F. Manfaat Penelitian

Dari penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan manfaat bagi lingkungan sekitar terutama bagi pihak yang terlibat dalam dunia pendidikan, baik dalam aspek teoritis dan praktis.

1. Manfaat secara teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat memperkuat teori pembelajaran dalam bidang pendidikan agama Islam, khususnya terkait

penggunaan media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterampilan praktik ibadah siswa. Penelitian ini juga dapat memperkaya kajian ilmiah tentang efektivitas teknologi *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran fikih, khususnya pada materi shalat, sehingga dapat menjadi referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya.

2. Manfaat secara praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti, guru, siswa, dan sekolah.

a. Manfaat bagi peneliti

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi acuan dan sumber referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan, khususnya dalam bidang pendidikan.

b. Manfaat bagi guru

Penelitian ini dapat memberikan informasi bagi para guru mengenai pilihan media pembelajaran yang bermanfaat untuk mendukung proses pembelajaran, sehingga guru dapat mencari metode dan media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif, seperti pemanfaatan teknologi *Augmented Reality*, sehingga guru dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran khususnya dalam materi praktik seperti shalat.

c. Manfaat bagi siswa

Dari hasil penelitian diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami dan mempraktikkan tata cara shalat dengan lebih mudah, tepat, dan menyenangkan karena disampaikan melalui metode langsung dan visual.

d. Manfaat bagi sekolah

Meningkatkan kualitas pendidikan sekaligus memberikan pemahaman kepada pihak sekolah bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dapat mendorong peningkatan minat belajar peserta didik.