

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penggunaan teknologi *Augmented Reality* (AR) dalam mata pelajaran fikih pada materi shalat di SMP IT Daarul Hidayah Sukoharjo, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Implementasi teknologi *Augmented Reality* dalam mata Pelajaran fikih pada materi shalat di SMP IT Daarul Hidayah, berdasarkan temuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa Implementasi teknologi *Augmented Reality* (AR) pada pembelajaran Fikih materi shalat di SMP IT Daarul Hidayah Sukoharjo telah berjalan dengan baik. Hal tersebut ditunjukkan oleh terlaksananya tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi secara sistematis. Pada tahap perencanaan, guru mengintegrasikan penggunaan AR ke dalam perangkat pembelajaran serta menyiapkan sarana dan prasarana pendukung. Pada tahap pelaksanaan, AR digunakan sebagai media pembelajaran untuk menampilkan visualisasi gerakan shalat dalam bentuk tiga dimensi (3D) sehingga peserta didik dapat mengamati dan memahami materi secara lebih konkret. Pada tahap evaluasi, guru memanfaatkan fitur kuis dalam aplikasi AR untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari. Implementasi AR juga mampu meningkatkan keterlibatan, antusiasme, serta memudahkan peserta didik dalam memahami materi shalat sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik.
2. Faktor pendukung dan penghambat dalam Implementasi teknologi *Augmented Reality* dalam mata Pelajaran fikih pada materi shalat, Kesimpulan dari

rumusan masalah kedua menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi teknologi *Augmented Reality* (AR) pada pembelajaran materi shalat di SMP IT Daarul Hidayah Sukoharjo dipengaruhi oleh faktor pendukung dan penghambat. Faktor pendukung implementasi teknologi *Augmented Reality* (AR) pada pembelajaran Fikih materi shalat di SMP IT Daarul Hidayah Sukoharjo meliputi dukungan sekolah berupa penyediaan fasilitas pendukung seperti tablet, proyektor, dan jaringan internet, serta kesiapan guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Adapun faktor penghambat implementasi AR meliputi keterbatasan kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi, keterbatasan jumlah perangkat yang tersedia, serta kondisi jaringan internet yang belum sepenuhnya stabil. Meskipun demikian, hambatan tersebut tidak menghalangi pelaksanaan pembelajaran karena guru dan sekolah berupaya mengoptimalkan fasilitas yang tersedia sehingga penggunaan teknologi AR tetap dapat mendukung proses pembelajaran dengan baik.

Secara keseluruhan, implementasi teknologi *Augmented Reality* (AR) pada pembelajaran Fikih materi shalat di SMP IT Daarul Hidayah Sukoharjo dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret. Oleh karena itu, teknologi AR berpotensi menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat dikembangkan pada materi Fikih maupun materi Pendidikan Agama Islam lainnya.

B. Implikasi

Temuan penelitian ini memberikan implikasi baik secara teoritis maupun praktis sebagai berikut :

1. Efektifitas penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran

Hasi penelitian ini memperkuat kajian mengenai pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya penggunaan *Augmented Reality* (AR) sebagai media yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pendidikan agama islam yang cukup kompleks yang sebelumnya kurang dipahami melalui metode ceramah.

2. Inovasi media pembelajaran

penelitian ini memberikan implikasi bagi guru bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti AR dan masih media teknologi lainnya yang dapat menjadi alternatif inovatif dalam menyampaikan materi, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh peserta didik.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan keterbatasan penelitian yang telah diuraikan diatas, peneliti mengajukan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat menyediakan sarana dan prasarana yang memadai untuk mendukung penggunaan teknologi dalam pembelajaran, seperti perangkat tablet, jaringan internet, serta pelatihan bagi guru.

2. Bagi guru

Temuan penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam memilih media pembelajaran yang menarik, sehingga para guru terdorong untuk terus mengembangkan metode pengajaran yang inovatif, terutama dengan memanfaatkan teknologi seperti *Augmented Reality* (AR), agar pembelajaran Pendidikan Agama Islam menjadi lebih menarik dan efektif.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengkaji penggunaan *Augmented Reality* dalam jangka waktu yang lebih panjang serta pada materi Pendidikan Agama Islam lainnya, agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif.