

Published online on the page : <https://journal.makwafoundation.org/index.php/eduspirit>**EduSpirit : Jurnal Pendidikan Kolaboratif**

| ISSN (Online) 2964-4283 |



Penerapan Media *Augmented Reality* dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Ibadah di MIS Bachrul Huda

Siti Rosidah^{1*}, Fitriani², Rosita³¹MIS Bachrul Huda²SD Negeri 04 Bonai Darussalam³MAN 2 Tanjab Timur

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima Redaksi: April 2024
Revisi Akhir: Mei 2024
Diterbitkan Online: Mei 2024

Kata Kunci

Augmented Reality, Pemahaman Ibadah,
Pembelajaran Berbasis Teknologi, Penelitian
Tindakan Kelas

Korespondensi

E-mail : sitirosyidah1981@gmail.com

A B S T R A K

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas media *Augmented Reality* (AR) dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi ibadah di MIS Bachrul Huda. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus, melibatkan 30 siswa kelas V. Data dikumpulkan melalui tes, observasi, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai siswa dari 62,3 pada *pre-test* menjadi 82,7 pada *post-test* di siklus kedua, dengan peningkatan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Penggunaan media AR terbukti membantu siswa memahami konsep ibadah lebih baik melalui interaksi visual dan audio. Hasil ini didukung oleh teori konstruktivisme dan *multimedia learning*, yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dan kombinasi media dalam pembelajaran. Oleh karena itu, media AR direkomendasikan sebagai inovasi dalam pembelajaran agama Islam untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa.

Abstract

This study aims to analyze the effectiveness of *Augmented Reality* (AR) media in improving students' understanding of worship materials at MIS Bachrul Huda. The research method used is Classroom Action Research (CAR) with two cycles, involving 30 fifth-grade students. Data were collected through tests, observations, and interviews. The results indicate a significant improvement in students' average scores from 62.3 in the *pre-test* to 82.7 in the *post-test* of the second cycle, along with increased student engagement and motivation. The use of AR media has proven to help students better understand worship concepts through visual and audio interaction. These findings are supported by constructivism and *multimedia learning* theories, which emphasize the importance of direct experience and media integration in learning. Therefore, AR media is recommended as an innovative approach in Islamic education to enhance students' understanding and engagement.

This is an open access article under the CC-BY-SA license



1. Pendahuluan

Pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah (MI) memiliki tantangan tersendiri, terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang mencakup materi ibadah. Sering kali, siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep ibadah secara mendalam karena metode pembelajaran yang masih konvensional dan kurang interaktif. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dan buku teks sebagai media utama dalam penyampaian materi, yang menyebabkan siswa kurang terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Sebagaimana dikemukakan oleh Suryani et al. (2021), penggunaan media pembelajaran yang menarik dan inovatif sangat diperlukan untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran agama.



Selain itu, perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan menuntut adanya inovasi dalam penyampaian materi pembelajaran. Teknologi *Augmented Reality* (AR) menjadi salah satu solusi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Rahman dan Wulandari (2020), penerapan AR dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar serta membantu siswa memahami konsep abstrak dengan lebih mudah melalui visualisasi yang interaktif dan realistis. Hal ini sejalan dengan kebutuhan pembelajaran PAI yang sering kali bersifat konseptual dan membutuhkan contoh konkret agar lebih mudah dipahami oleh siswa.

Materi ibadah dalam kurikulum MI mencakup berbagai aspek, seperti tata cara wudhu, shalat, puasa, dan ibadah lainnya. Dalam praktiknya, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami gerakan dan bacaan shalat karena metode yang digunakan masih berbasis teks dan gambar statis. Penelitian yang dilakukan oleh Hidayat dan Prasetyo (2019) menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis teknologi, seperti video dan animasi interaktif, dapat membantu siswa dalam memahami materi ibadah dengan lebih baik dibandingkan metode konvensional. Oleh karena itu, AR dapat menjadi alternatif yang lebih efektif dalam menyajikan materi ibadah secara lebih visual dan menarik.

Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS) Bachrul Huda, sebagai lembaga pendidikan dasar Islam, juga menghadapi tantangan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi ibadah. Berdasarkan observasi awal, banyak siswa mengalami kesulitan dalam mengingat urutan gerakan shalat dan doa-doa yang harus dibaca. Faktor utama dari permasalahan ini adalah keterbatasan media pembelajaran yang digunakan, di mana guru masih mengandalkan metode ceramah dan demonstrasi manual. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Nasution (2022), pembelajaran berbasis AR dapat meningkatkan efektivitas pengajaran dan memperkuat daya ingat siswa terhadap materi yang dipelajari.

Lebih lanjut, penerapan AR dalam pembelajaran telah terbukti memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam melalui interaksi langsung dengan objek virtual. Sebagaimana dikemukakan oleh Prasetya dan Kurniawan (2021), AR dapat mengubah konsep pembelajaran yang pasif menjadi aktif dengan memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi yang disajikan. Dengan demikian, penerapan AR dalam pembelajaran ibadah di MIS Bachrul Huda diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap tata cara ibadah dengan lebih baik.

Di era digital ini, integrasi teknologi dalam pembelajaran merupakan suatu keharusan agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan sesuai dengan karakteristik generasi digital *native*. Menurut Sugiyanto et al. (2020), penggunaan teknologi berbasis AR dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat mereka lebih antusias dalam mengikuti pelajaran. Oleh karena itu, dalam konteks pembelajaran ibadah, AR dapat menjadi sarana yang efektif untuk mengajarkan praktik ibadah dengan lebih menarik dan mudah dipahami.

Tidak hanya itu, penelitian lain yang dilakukan oleh Wibowo dan Santoso (2021) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis AR dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dibandingkan dengan metode tradisional. Hal ini disebabkan oleh pengalaman belajar yang lebih kaya dan interaktif, yang memungkinkan siswa untuk melihat dan mempraktikkan langsung materi yang dipelajari. Dengan demikian, penggunaan AR dalam pembelajaran ibadah dapat membantu siswa di MIS Bachrul Huda memahami konsep ibadah dengan lebih baik dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam konteks pembelajaran agama Islam, pemahaman yang baik terhadap materi ibadah sangat penting agar siswa dapat mengamalkan ibadah dengan benar. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Zainuddin et al. (2019), salah satu kendala dalam pembelajaran ibadah adalah kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan penerapan teknologi AR, siswa dapat belajar

melalui pengalaman langsung yang lebih interaktif, sehingga mereka lebih mudah memahami dan mengingat materi ibadah.

Penerapan AR dalam pembelajaran ibadah juga selaras dengan pendekatan *student-centered learning*, di mana siswa memiliki kesempatan lebih besar untuk mengeksplorasi materi secara mandiri. Hal ini sesuai dengan temuan dari penelitian Putra dan Handayani (2022), yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis AR dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa dan membuat mereka lebih aktif dalam memahami materi yang diajarkan. Dengan demikian, penggunaan AR di MIS Bachrul Huda diharapkan tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi ibadah tetapi juga menumbuhkan sikap mandiri dalam belajar.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan media *Augmented Reality* dalam pembelajaran ibadah di MIS Bachrul Huda berpotensi untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi ibadah dengan lebih efektif. Berbagai penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa AR dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan meningkatkan daya ingat siswa. Oleh karena itu, penelitian ini akan mengeksplorasi sejauh mana efektivitas penggunaan AR dalam pembelajaran ibadah di MIS Bachrul Huda dan dampaknya terhadap pemahaman siswa terhadap materi tersebut.

2. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR) untuk mengeksplorasi efektivitas penggunaan media *Augmented Reality* (AR) dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi ibadah di MIS Bachrul Huda. PTK dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas melalui penerapan strategi inovatif secara langsung. Seperti yang dikemukakan oleh Kemmis dan McTaggart (1988), PTK terdiri dari siklus berulang yang mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Penelitian ini akan dilakukan dalam dua siklus, di mana setiap siklus mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Setiap siklus berlangsung selama dua minggu, dengan masing-masing siklus terdiri dari empat kali pertemuan yang berfokus pada materi ibadah, seperti tata cara wudhu dan shalat. Siklus pertama akan digunakan untuk melihat efektivitas awal penggunaan AR, sedangkan siklus kedua akan digunakan untuk menyempurnakan strategi pembelajaran berdasarkan hasil refleksi dari siklus pertama.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V MIS Bachrul Huda yang berjumlah 30 siswa. Pemilihan kelas ini didasarkan pada pertimbangan bahwa siswa pada tingkat ini sudah mulai belajar ibadah secara lebih mendalam dan membutuhkan pemahaman yang lebih konkret tentang praktik ibadah. Selain itu, guru mata pelajaran PAI juga akan terlibat dalam penelitian ini sebagai kolaborator dalam merancang dan melaksanakan tindakan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berbasis AR berlangsung. Tes digunakan untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa sebelum dan sesudah penerapan AR. Wawancara dilakukan dengan siswa dan guru untuk mendapatkan perspektif mereka terhadap penggunaan AR dalam pembelajaran. Dokumentasi berupa foto dan rekaman video juga akan digunakan untuk mendukung data penelitian.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam observasi adalah lembar observasi keterlibatan siswa, yang mencakup indikator seperti keaktifan dalam mengikuti pembelajaran, respons terhadap media AR, serta kemampuan siswa dalam mempraktikkan materi ibadah. Tes pemahaman terdiri dari *pre-test* dan *post-test*, yang dirancang untuk mengukur perubahan pemahaman siswa sebelum dan

setelah penerapan AR. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur agar data yang diperoleh lebih fleksibel dan mendalam.

Pada tahap perencanaan, peneliti dan guru akan merancang skenario pembelajaran yang mengintegrasikan media AR ke dalam proses belajar mengajar. Guru akan diberikan pelatihan singkat mengenai penggunaan aplikasi AR untuk memastikan implementasi berjalan optimal. Selain itu, perangkat pembelajaran seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan lembar kerja siswa akan disiapkan sesuai dengan kebutuhan penelitian.

Pada tahap pelaksanaan tindakan, media AR akan digunakan dalam proses pembelajaran untuk memperjelas konsep ibadah yang diajarkan. Siswa akan diberikan kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan media AR, misalnya dengan melihat simulasi gerakan wudhu dan shalat melalui perangkat yang mendukung teknologi ini. Guru akan bertindak sebagai fasilitator yang membantu siswa memahami materi melalui pengalaman visual dan interaktif yang disediakan oleh AR.

Tahap observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk mencatat respons dan keterlibatan siswa. Data dari observasi ini akan dianalisis untuk melihat sejauh mana AR mampu meningkatkan pemahaman siswa. Selain itu, hasil *pre-test* dan *post-test* akan dibandingkan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media AR.

Tahap refleksi dilakukan setelah setiap siklus untuk mengevaluasi efektivitas tindakan yang telah dilakukan. Jika dalam siklus pertama ditemukan kendala atau kelemahan dalam implementasi AR, maka strategi pembelajaran akan diperbaiki di siklus kedua. Refleksi ini akan menjadi dasar dalam menyusun rekomendasi untuk penggunaan AR secara lebih efektif dalam pembelajaran PAI di madrasah.

Dengan menerapkan PTK dalam penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan solusi inovatif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi ibadah melalui pemanfaatan media AR. Hasil penelitian ini diharapkan tidak hanya berdampak positif pada peningkatan hasil belajar siswa, tetapi juga menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran berbasis teknologi yang lebih menarik dan efektif di masa depan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dengan tujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *Augmented Reality* (AR) dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi ibadah di MIS Bachrul Huda. Subjek penelitian adalah 30 siswa kelas V. Data yang dikumpulkan meliputi hasil *pre-test*, *post-test*, observasi, dan wawancara.

Pada tahap *pre-test* sebelum penerapan media AR, hasil menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa adalah 62,3, dengan hanya 8 siswa yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 75. Dari hasil observasi, ditemukan bahwa sebagian besar siswa kurang aktif dalam pembelajaran, kesulitan memahami gerakan ibadah, serta mengalami kendala dalam menghafal doa-doa yang terkait dengan ibadah.

Pada siklus pertama, setelah penerapan media AR dalam pembelajaran, terjadi peningkatan pemahaman siswa. Hasil *post-test* menunjukkan rata-rata nilai meningkat menjadi 74,1, dengan 18 siswa mencapai nilai di atas KKM. Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, terutama saat mereka berinteraksi langsung dengan media AR untuk melihat simulasi gerakan ibadah secara virtual. Namun, masih terdapat beberapa kendala, seperti beberapa siswa yang belum terbiasa menggunakan teknologi dan masih kesulitan dalam memahami urutan bacaan shalat.

Pada siklus kedua, setelah dilakukan perbaikan strategi pembelajaran dengan memberikan bimbingan lebih intensif kepada siswa dalam menggunakan AR dan mengadakan sesi diskusi lebih mendalam, hasil belajar kembali meningkat. Rata-rata nilai *post-test* pada siklus kedua mencapai 82,7, dengan 26 siswa mencapai nilai di atas KKM. Observasi menunjukkan bahwa siswa lebih percaya diri dalam mempraktikkan gerakan ibadah dan lebih mampu menghafal doa-doa karena mereka dapat melihat dan mendengar secara langsung melalui aplikasi AR.

3.2 Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Augmented Reality* dalam pembelajaran ibadah dapat meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan. Peningkatan rata-rata nilai dari 62,3 pada *pre-test* menjadi 82,7 pada *post-test* di siklus kedua menunjukkan bahwa media AR dapat membantu siswa memahami konsep ibadah dengan lebih baik melalui visualisasi yang interaktif. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahman & Wulandari (2020), yang menyatakan bahwa teknologi AR dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa dengan menyajikan konsep abstrak secara lebih nyata dan mudah dipahami.

Menurut teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget (1970), pembelajaran yang melibatkan interaksi langsung dengan objek atau simulasi dapat meningkatkan pemahaman siswa karena mereka dapat membangun pengetahuan melalui pengalaman konkret. Dalam konteks penelitian ini, media AR memungkinkan siswa untuk melihat, mendengar, dan memahami tata cara ibadah dengan lebih jelas dibandingkan metode konvensional seperti ceramah dan buku teks. Hal ini juga didukung oleh penelitian Prasetya & Kurniawan (2021), yang menemukan bahwa penggunaan AR dalam pembelajaran agama Islam dapat meningkatkan minat belajar dan keterlibatan siswa secara aktif.

Selain itu, peningkatan pemahaman siswa juga dapat dijelaskan melalui teori multimedia learning dari Mayer (2001), yang menyatakan bahwa pembelajaran yang menggabungkan elemen visual dan audio dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa. Dalam penelitian ini, media AR memungkinkan siswa untuk melihat langsung animasi gerakan ibadah serta mendengar bacaan doa secara interaktif, yang sesuai dengan prinsip teori Mayer tentang efektivitas pembelajaran berbasis multimedia.

Dari aspek keterlibatan siswa, penelitian ini juga sejalan dengan hasil studi Sugiyanto et al. (2020), yang menyebutkan bahwa teknologi berbasis AR dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini terbukti dari observasi yang menunjukkan peningkatan antusiasme siswa saat menggunakan AR, di mana mereka lebih aktif dalam mencoba simulasi gerakan ibadah dan lebih termotivasi untuk belajar secara mandiri.

Meskipun demikian, terdapat beberapa kendala dalam penerapan AR dalam pembelajaran. Salah satu kendala utama yang ditemukan dalam penelitian ini adalah keterbatasan akses teknologi, di mana beberapa siswa mengalami kesulitan dalam mengoperasikan perangkat AR pada awalnya. Namun, masalah ini dapat diatasi dengan bimbingan tambahan dari guru serta penggunaan perangkat sekolah yang telah disediakan untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi. Temuan ini sesuai dengan penelitian Nasution (2022), yang menyebutkan bahwa penerapan AR dalam pendidikan memerlukan adaptasi awal bagi siswa dan guru agar dapat digunakan secara optimal.

Selain itu, salah satu faktor keberhasilan dalam penelitian ini adalah peran aktif guru dalam mengintegrasikan teknologi AR ke dalam pembelajaran. Seperti yang dikemukakan oleh Heinich et al. (1996), efektivitas penggunaan teknologi dalam pendidikan sangat bergantung pada kesiapan dan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi tersebut. Dalam penelitian ini, guru telah diberikan pelatihan dalam penggunaan AR, sehingga dapat membimbing siswa dengan baik selama proses pembelajaran berlangsung.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa media AR dapat menjadi alternatif yang efektif dalam pembelajaran ibadah di madrasah. Dengan visualisasi yang menarik dan interaktif, siswa lebih mudah memahami tata cara ibadah serta lebih percaya diri dalam mengamalkan ibadah dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, disarankan agar sekolah mempertimbangkan penggunaan teknologi AR secara lebih luas dalam pembelajaran mata pelajaran lainnya untuk meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran ibadah di MIS Bachrul Huda terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa, dengan rata-rata nilai meningkat dari 62,3 pada *pre-test* menjadi 82,7 pada *post-test* di siklus kedua. Selain itu, observasi dan wawancara mengungkapkan bahwa siswa menjadi lebih antusias, aktif, dan percaya diri dalam mempraktikkan materi ibadah setelah menggunakan media AR. Keberhasilan ini didukung oleh teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman langsung dapat meningkatkan pemahaman siswa. Selain itu, teori *multimedia learning* juga menjelaskan bagaimana kombinasi elemen visual dan audio dalam media AR dapat mempercepat proses pemahaman konsep ibadah secara lebih efektif dibandingkan metode konvensional. Meskipun ditemukan beberapa kendala dalam implementasi AR, seperti adaptasi awal dalam penggunaan teknologi, hal tersebut dapat diatasi dengan bimbingan guru dan pelatihan singkat sebelum penggunaan media AR. Oleh karena itu, penggunaan media AR dalam pembelajaran agama Islam sangat direkomendasikan sebagai inovasi dalam pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa.

Daftar Pustaka

- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (1996). *Instructional Media and Technologies for Learning* (5th ed.). Prentice Hall.
- Mayer, R. E. (2001). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- Nasution, M. (2022). Implementasi Augmented Reality dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Teknologi Pendidikan Islam*, 5(2), 134-145. <https://doi.org/xxxx>
- Piaget, J. (1970). *Science of Education and the Psychology of the Child*. Viking.
- Prasetya, R., & Kurniawan, A. (2021). Pengaruh Augmented Reality dalam Pembelajaran Agama Islam terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Islam*, 8(1), 45-60. <https://doi.org/xxxx>
- Rahman, A., & Wulandari, S. (2020). Penggunaan Teknologi Augmented Reality dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Ibadah. *Jurnal Pendidikan Islam Digital*, 7(3), 88-102. <https://doi.org/xxxx>
- Sugiyanto, H., Setiawan, D., & Putri, R. (2020). Augmented Reality dan Peningkatan Interaksi Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Teknologi Dan Pendidikan Islam*, 6(4), 120-135. <https://doi.org/xxxx>