

# EFEKTIFITAS TEHNOLOGI *AUGMENTED REALITY* (AR) UNTUK MEMAHAMI GERAKAN SHALAT PADA MATA PELAJARAN FIKIH KELAS 2 MI. ASASUL HUDA RANDEGAN TANGGULANGIN

Farida Hanum M.Pd

[mamhanum@gmail.com](mailto:mamhanum@gmail.com)

MI. Asasul Huda Randegan Tanggulangin Sidoarjo

## ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat, telah berpengaruh besar pada setiap lini kehidupan, tidak terkecuali pada dunia pendidikan, namun pemanfaatan teknologi masih belum maksimal terutama dalam pembelajaran. Masih sering ditemukan pembelajaran yang hanya mengandalkan media konvensional, metode yang selalu monoton, terutama pada pembelajaran agama. Hal ini menimbulkan kebosanan, kurangnya kreatifitas serta sulitnya anak mencapai keberhasilan dalam belajar. Pemanfaatan teknologi *Augmented Reality* (AR) adalah salah satu upaya memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. *Assemblr* sebagai bagian dari *Augmented Reality* merupakan media yang baru yang digunakan dalam pembelajaran khususnya pembelajaran agama. *Assemblr* adalah sebuah aplikasi membuat konten 3D yang divisualisasikan ke dalam *Augmented Reality* (AR). Pada pembelajaran Fiqih kelas dua MI. Asasul Huda Randegan Tanggulangin, *Assemblr* dimanfaatkan untuk memahami gerakan shalat yang semula pembelajaran terkesan monoton dan hanya memanfaatkan media konvensional seperti papan tulis dan media gambar, kini dengan memanfaatkan teknologi *Augmented Reality* akan menciptakan pembelajaran yang kreatif, inovatif dan interaktif.

Kata kunci: *Augmented Reality* (AR), *Assemblr*, Pembelajaran Fiqih

## ABSTRACT

*The significant development of information technology has given effects to all aspects, not to mention in education world. However, the utilization of technology has not yet reach its effectivity especially in educational learning. It is common to find learning which still utilize conventional and monotone media in particular religion subject. Thus, it raises the boredom, lack of creativity and difficulties for students to gain academic achievement. The utilization of Augmented reality (AR) technology is one of attempts in utilizing technology for academic learning. Assemblr as one example of Augmented reality, is a new innovative media that can be used in religion subject. Assemblr is an application that is able to create 3D content which can be visualized in Augmented reality technology. In fiqh learning for 2nd grade, Islamic primary school Asasul Huda Randegan, Assemblr is able to be used for understanding praying motion in which commonly taught by conventional media such as whiteboard or pictures, now within utilization of Augmented reality technology, will allow teacher to construct a creative, innovative and interactive learning media*

*Keywords: Assemblr Augmented Reality (AR), Fiqh Learning*

*Keyword : self-regulated learning,- academic achievement*

## A. PENDAHULUAN

Hakekatnya pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru dengan siswa, baik secara langsung melalui tatap muka, maupun secara tidak langsung melalui berbagai media pembelajaran. Pembelajaran bisa juga dimaknai dengan suatu proses komunikasi atau penyampaian pesan pengantar (guru) ke penerima (siswa) melalui suatu kegiatan. Kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan. Hal ini berarti bahwa pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses pembelajaran dirancang dan dijalankan secara profesional. Maka peran gurulah yang memiliki andil besar untuk keberhasilan dalam pencapaian tujuan pendidikan. Sebagaimana yang kita ketahui bahwa setiap kegiatan pembelajaran selalu melibatkan dua pelaku aktif, yaitu guru dan siswa. Guru sebagai pengajar merupakan pencipta kondisi belajar siswa yang didesain secara sengaja, sistematis dan berkesinambungan. Sedangkan siswa sebagai peserta didik merupakan pihak yang menikmati kondisi belajar yang diciptakan guru. Perpaduan dari kedua unsur manusiawi ini melahirkan interaksi edukatif dengan memanfaatkan bahan ajar sebagai mediumnya. Pada kegiatan pembelajaran, guru dan siswa saling memengaruhi dan memberi masukan. Karena itulah kegiatan pembelajaran harus menjadi aktivitas yang hidup, sarat nilai dan senantiasa memiliki tujuan yang jelas.

Seiring dengan makin pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, sebesar itupula dampaknya terhadap dunia pendidikan. Salah satu yang nyata adalah bergesernya peranan guru sebagai penyampaian pesan atau ilmu. Guru tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran, tapi siswa bisa menemukan informasi dari berbagai media dan sumber belajar, baik itu dari modul, siaran radio pembelajaran, televisi edukasi, multimedia interaktif berbasis komputer atau yang sering kita kenal dengan pembelajaran berbasis komputer (CBI) baik model drill, tutorial, simulasi maupun *games instruction* ataupun dari *internet*. Guru tidak lagi berperan sebagai pengajar (*transmiter*) tetapi lebih dari itu guru harus berperan sebagai *director of learning* yaitu sebagai pengelola belajar yang memfasilitasi kegiatan belajar siswa melalui pemanfaatan dan optimalisasi berbagai sumber belajar, bahkan bukan tidak mungkin di masa yang akan datang peran guru hanya sebagai fasilitator belajar saja tergantikan dengan media sebagai sumber informasi utama dalam kegiatan pembelajaran (pola pembelajaran bermedia), seperti halnya penerapan pembelajaran

berbasis komputer (*computer based instruction*). Kenyataan yang ada, dengan kecanggihan teknologi tidak semua kalangan bisa menikmatinya. Meskipun MI. Asasul Huda bukan berada di daerah tertinggal, tetapi keberadaan madrasah tersebut jauh dari sarana yang memadai. Hal ini dikarenakan madrasah ini menampung siswa lebih diutamakan dari siswa yang tidak mampu, sehingga secara operasional madrasah ini belum mampu menyiapkan sarana yang memadai seperti komputer yang bisa dimanfaatkan oleh siswa.

Imbas dari permasalahan tersebut terjadi pada pembelajaran. Pembelajaran di kelas terkesan selalu monoton terutama pada materi fikih. Guru menyampaikan materi / pelajaran tanpa menggunakan media/ alat peraga. Hal ini menimbulkan rasa bosan pada siswa serta sulitnya pemahaman siswa terhadap pelajaran. Penjelasan dari guru terasa abstrak di zaman yang sebenarnya semua bisa divisualisasi secara nyata. Dampaknya nilai siswa yang selalu rendah, sulitnya siswa dalam memahami pelajaran yang diterimanya.

Terkait dengan hal tersebut diatas, innovator mencoba untuk memanfaatkan teknologi Augmented Reality (AR) untuk memahami gerakan shalat pada pembelajaran fikih kelas 2. Augmented Reality (AR) adalah sebuah teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi ke dalam dunia nyata tiga dimensi. Melalui pembelajaran fikih, materi shalat fardhu, penulis mencoba untuk mengajarkan tata cara shalat fardhu melalui gambar dua dimensi berubah seakan-akan menjadi nyata dalam bentuk tiga dimensi yang tertuang dalam judul karya inovasi ini. Judul “Efektifitas teknologi Augmented Reality (AR) untuk memahami gerakan shalat pada mata pelajaran Fikih Kelas 2 MI. Asasul Huda Randegan Tanggulangin Sidoarjo”

## **B. KAJIAN PUSTAKA**

### *I. Augmented Reality (AR)*

*Augmented Reality (AR)* adalah sebagai media yang mampu menengahi ide antara manusia dan komputer, manusia dan manusia, serta komputer dan manusia. AR atau dalam bahasa Indonesia disebut dengan realitas tertambah merupakan inovasi dan *computer graphic* yang dapat menyajikan visualisasi dan animasi dari sebuah model atau desain objek yang menggambarkan dunia maya 2D maupun 3D kedalam dunia nyata (Craig, 2013). Augmented Reality (AR) adalah pandangan langsung ataupun tidak langsung secara real time terhadap dunia nyata secara fisik yang telah ditingkatkan atau

ditambah dengan informasi visual yang dihasilkan (degenerate) oleh komputer yang bertujuan untuk meningkatkan persepsi dan interaksi pengguna dengan dunia nyata (Borko Furht, Hanbook of Augmented Reality, dalam Hamzah Hippy), *Augmented Reality* atau disebut dengan realitas tertambah yakni teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi dan ataupun tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata tiga dimensi lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut dalam waktu nyata. (Wikipedia.org). Ronald T. Azuma (1997) mendefinisikan *Augmented Reality* sebagai penggabungan benda-benda nyata dan maya di lingkungan nyata, berjalan secara interaktif dalam waktu dalam waktu nyata, dan terdapat integrase antarbenda dalam tiga dimensi yaitu benda maya terintegrasi dalam dunia nyata. Konsep AR pertama kali dikenalkan oleh Thomas P. Caudell pada tahun 1990 dalam the Term yang menyatakan suatu teknologi menerapkan konsep AR diantaranya a) Mampu mengkombinasikan dunia nyata dan dunia maya, b) Mampu memberikan informasi secara interaktif dan realtime, c) Mampu menampilkan dalam bentuk 3 dimensi, d) Mampu membantu memvisualisasikan konsep abstrak untuk pemahaman dan struktur suatu model objek.

a. Ciri-ciri *Augmented Reality*

1. Menggabungkan dunai nyata dengan visual computer
2. Menyediakan interaksi dengan obyek visual secara langsung
3. Mengenali gambar atau benda

b. Contoh pemanfaatan AR

1. Score saat pertandingan olah raga
2. Informasi pada layar kamera
3. Game-game,
4. Pemanfaatan di bidang kedokteran seperti USG dll
5. Informasi bursa saham pada layar televisi

2. *Assemblr*

Merupakan jenis aplikasi futuristic berbekal AR. *Assemblr* adalah sebuah platform yang berbasis mobile yang memungkinkan penggunaanya menghasilkan karya 3D melalui penggabungan obyek-obyek yang tersedia dan material yang beragam. *Assemblr* merupakan aplikasi membuat konten 3D yang divisualisasikan ke dalam Augmented Reality (AR), melalui AR tersebut hasil konten bisa di tempatkan di dunia nyata. *Assemblr* pada pembelajaran gerakan shalat mata pelajaran fikih adalah dengan cara membuat gambar-gambar gerakan shalat dua dimensi menjadi nyata 3 dimensi.

Kemudian divisualisasikan ke dalam Augmented Reality (AR). Hal ini bertujuan untuk menciptakan pembelajaran asyik dan menyenangkan, sehingga siswa akan dengan mudah menerima pelajaran, dengan demikian tujuan pembelajaran dapat tercapai.

### 3. *Picsay Pro*

Rangkaian dari pemanfaatan *Augmented Reality* selain *Assemblr* adalah aplikasi *Picsay Pro*. *Picsay Pro* adalah aplikasi yang terdapat pada android merupakan aplikasi fotografi untuk mengedit foto dan menambahkan efek tertentu ke dalam foto. Pemanfaatan aplikasi ini terkait dalam pembelajaran adalah memberikan background gambar secara transparan pada foto/ gambar, sehingga gambar terlihat seperti hidup. Dengan demikian gambar bisa diolah dalam aplikasi *Assemblr* dengan cara menjadikan gambar maya dua dimensi berubah menjadi seolah-olah nyata 3 dimensi sehingga bisa divisualisasikan ke dalam Augmented Reality (AR)

## C. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, menggunakan metode *pre eksperimental design*. Dengan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*.

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat:

1. Variabel bebas (*Independent Variable*) merupakan variable yang memengaruhi atau menjadi sebab timbulnya variable terikat, variable bebas pada penelitian ini adalah pembelajaran Fikih menggunakan teknologi Augmented Reality (AR)
2. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (*independent variable*) yakni hasil belajar fikih tentang memahami gerakan shalat

Populasi adalah siswa kelas 2 MI. Asasul Huda Randegan yang berjumlah 26 siswa. Dengan menggunakan teknik non probability sampling atau sampling jenuh. Dengan demikian teknik pengambilan sampel adalah semua anggota populasi. Metode pengumpulan data diantaranya 1) tes, 2) observasi dan 3) dokumentasi Sebagaimana pendapat Arikunto (2011:193), tes adalah beberapa pertanyaan atau alat lain yang dapat digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu maupun kelompok. Observasi sebagaimana pendapat Hadi (dalam Sugiono,2012:203) observasi merupakan suatu prproses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Sedangkan dokumen menurut Arikunto (2010:202) merupakan metode metode utama apabila

peneliti melakukan pendekatan analisis isi (*content analysis*), pada penelitian ini penulis mendokumentasi ketrampilan siswa terkait dengan gerakan shalat.

#### D. PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini penulis membuat inovasi dengan memberikan materi fikih tentang gerakan shalat menggunakan teknologi Assemblr, adapun media yang digunakan

- a. Media gambar gerakan shalat terdiri dari beberapa foto gerakan shalat dari mulai takbir sampai dengan salam.
- b. Aplikasi Assemblr sebuah aplikasi yang membantu menjadikan media gambar dua dimensi menjadi gambar nyata tiga dimensi
- c. Aplikasi Picsay Pro sebuah aplikasi fotografi untuk mengedit foto dan menambahkan efek tertentu ke dalam foto. Adapun pemanfaatan Picsay Pro memberikan background pada foto menjadi transparan sehingga bisa diolah ke dalam aplikasi Assemblr

##### 1. Proses pemakaian aplikasi

Langkah-langkah yang dilakukan dalam membuat gambar nyata tiga dimensi diantaranya:

##### a. Pemanfaatan Picsay Pro

###### 1.1 Mengambil foto dasar seperti;

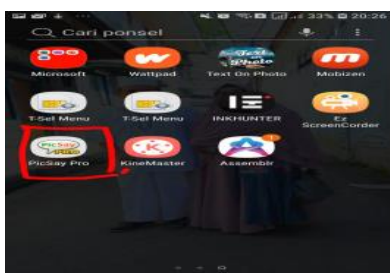


Gambar 1: Foto Dasar

###### 1.2 Menghilangkan background

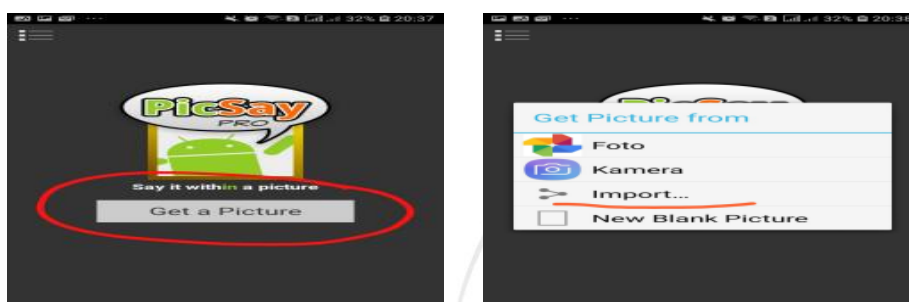
menghilangkan background foto dengan menggunakan aplikasi Picsay Pro, langkah yang dilakukan:

- Instal *Picsay Pro* melalui playstore (*Picsay Pro* digunakan untuk android)



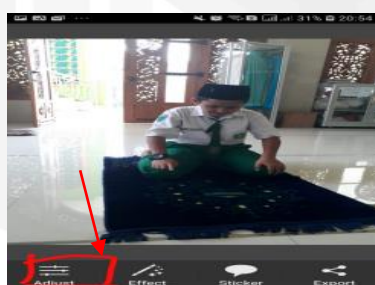
Gambar 2: picsay pro

- Klik picsay pro, kemudian klik get picture, lalu klik import untuk mengambil gambar yang dibutuhkan baik itu pada galeri di Hp, atau bisa langsung menfoto benda



Gambar 3: cara mengoperasikan Picsay pro

- Setelah gambar terbuka, klik *adjust*, kemudian masuk ke *paint mask/selection*, Hapus background dengan cara klik bulatan hijau, ratakan ke seluruh area yang akan dihapus, pastikan hasil penghapusan rata



Gambar 4; klik adjust

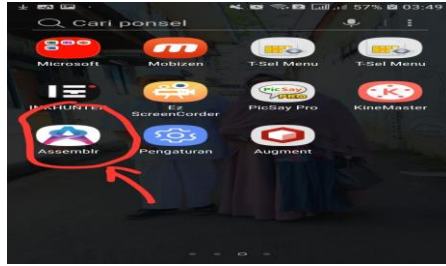


Gambar 5; proses penghapusan

- Jika dirasa sudah selesai menghapus seluruh area secara merata, klik centang, masuk ke effect kemudian pilih make transparent, kemudian klik centang, klik export dan simpan ke folder.

## b. Pemanfaatan Assemblr

- 1.1 Saat selesai proses penghapusan background, selanjutnya masuk aplikasi assemblr yang sebelumnya sudah diinstal terlebih dahulu melalui Playstore



Gambar 8: aplikasi Assemblr



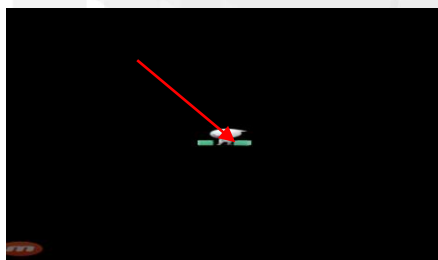
Gambar 9: menu-menu dalam Assemblr

1.2 Klik *Plus (+)*, akan nampak gambar seperti dibawah ini, maka akan muncul dua pilihan pada *choose an editor*, pilih salah satu dari keduanya. Klik *simple editor*. Untuk memulai *create* dengan klik *proceed*

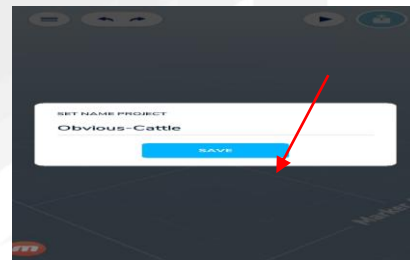


Gambar 10: proses pengambilan gambar

1.3 Saat klik *proceed* akan muncul icon Asemblr, kemudian muncul *set name project*, tulis judul proyek yang akan dibuat, kemudian klik *save*



Icon Assemblr

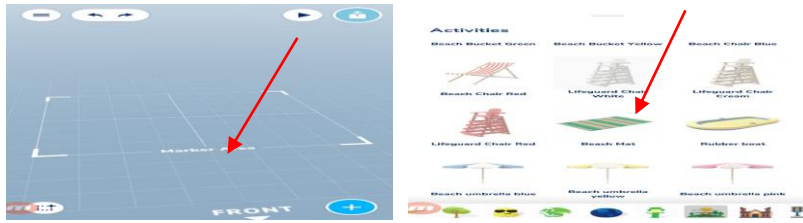


Set name project

Gambar 11: proses berkreasi dengan assemblr

1.4 Selanjutnya, akan muncul area maker, seperti pada gambar di bawah ini, grid-grid pada area maker bisa diperbesar atau diperkecil dengan cara mencubit dengan dua jari, kemudian siap berkreasi dengan klik *plus (+)*





Gambar 12: maker area untuk proyek Gambar

- 1.5 Pilih gambar sesuai yang diinginkan dengan klik pada gambar di bawah, kemudian letakkan gambar pada maker area
- 1.6 Atur sedemikian rupa, sehingga terlihat menarik, tambahkan gambar foto gerakan shalat, dengan klik *image*



Gambar 16: meletakkan gambar gerakan shalat pada marker area

- 1.7 Setelah dirasa gambar yang dibutuhkan sudah cukup, maka masuk ke barcode sebagai sarana untuk mengeluarkan gambar melalui *augmented reality*



Gambar 17: proses AR

b. Eksperimen Pembelajaran

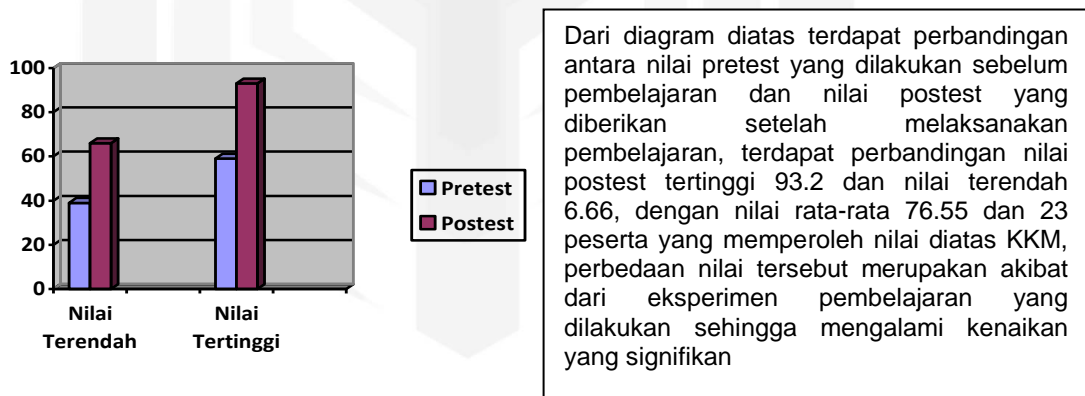
Augmented Reality (AR) sebagai inovasi pembelajaran yang akan diterapkan dalam pembelajaran fikih, dilaksanakan setelah siswa mengerjakan angket dengan 15 pertanyaan terkait dengan gerakan shalat pada materi fikih. Untuk menguji kemampuan siswa, selain uji praktek secara langsung, penulis juga mengolah evaluasi dalam bentuk pretest dan postest hal ini dimaksudkan untuk mengetahui

sejauhmana kemampuan siswa memahami gerakan shalat pada materi fikih kelas Dua. Sebagaimana pada tabel berikut ini:

Tabel 1 : Distribusi nilai pretest dan posttest

Uraian	Hasil pretest	Hasil posttest
Nilai terendah	39.9	59.9
Nilai tertinggi	66.6	93.2
Rata-rata	53.25	76.55
Siswa yang tuntas	4	23

Berdasarkan tabel diatas, rata-rata hasil pretest siswa 53.25 dengan nilai terendah 39.9 dan tertinggi 66.6. siswa yang mendapat nilai diatas KKM (65) hanya 4 siswa dan yang belum tuntas 19 siswa. Setelah dikenai perlakuan berupa pembelajaran menggunakan teknologi Assemblr berbasis Augmented Reality (AR) memperoleh hasil posttest dengan nilai terendah 59.9 dan nilai tertinggi 93.2, hal ini nerarti nilai ketuntasan siswa lebih besar setelah memperoleh perlakuan berupa pembelajaran berbasis Assemblr, yakni 22 siswa memperoleh nilai diatas KKM (65) sedangkan 3 siswa belum tuntas. Berdasarkan perbandingan analisis data pretest dan posttest dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan Assemblr dalam mengenalkan gerakan shalat pada siswa dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini dapat ditunjukkan dari hasil nilai pertest dan posttest. Sebagaimana ditunjukkan pada diagram



Gambar 18: Diagram nilai pretest dan posttest

Selanjutnya pengambilan nilai hasil belajar afektif diambil dari hasil pengamatan pada saat pembelajaran. Beberapa aspek afektif yang dinilai diantaranya tanggung jawab, rasa ingin tahu, dan disiplin. Skor siswa yang diperoleh dihitung menggunakan nilai akhir dengan menggunakan rumus

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skore perolehan}}{\text{Skore maksimal}} \times 100$$

Berikut nilai akhir setiap pertemuan yang terdapat pada tabel dibawah ini

Tabel 2: nilai afektif

Uraian	Pertemuan 1	Pertemuan 2
Nilai terendah	30	58
Nilai tertinggi	98	100
Rata-rata	64	79.
Siswa yang tuntas	12	24

Nilai afektif dilihat dari tanggung jawab melaksanakan tugas, disiplin dalam belajar serta memiliki rasa ingin tahu yang besar pada saat proses pembelajaran, menunjukkan perubahan yang signifikan terbukti sebagaimana yang terdapat pada diagram berikut ini

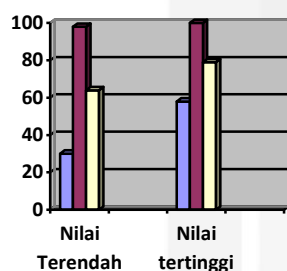


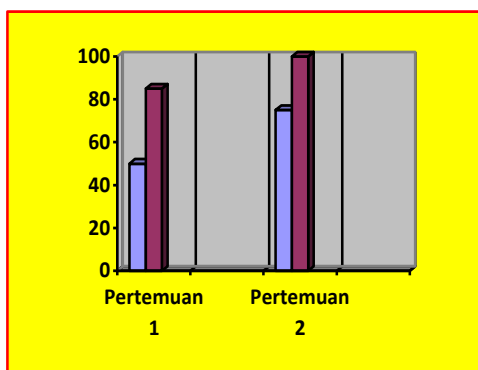
Diagram disamping menunjukkan nilai rata-rata pada pertemuan 1 sebesar 64 dan pertemuan 2 sebesar 79, menunjukkan peningkatan setelah dilakukan perlakuan dengan nilai terendah 30 dan 58 serta nilai tertinggi sebesar 98 dan 100

Gambar 19: Diagram nilai afektif

Adapun nilai psikomotor diambil dari hasil pengamatan pada praktek gerakan shalat sebelum dikenai perlakuan berupa eksperimen gerakan shalat menggunakan Assemblr dan sesudahnya. Secara rinci dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3 : Nilai psikomotor

Uraian	Pertemuan 1	Pertemuan 2
Nilai terendah	50	75
Nilai tertinggi	85	100
Rata-rata	67.5	87.5
Siswa yang tuntas	3	25



Tabel nilai psikomotor menunjukkan kemajuan yang baik setelah siswa diberikan eksperimen tentang materi gerakan shalat dengan menggunakan Assemblr, terbukti hasil nilai keterampilan siswa memiliki rata-rata 67.5 sebelum memperoleh eksperimen dan 87,5 sesudahnya. Dengan nilai terendah 50 dan 75, sedangkan nilai tertinggi pada pertemuan 1 sebesar 85 dan peprtemuan 2 sebesar 100

Gambar 20: Diagram Nilai Psikomotor

Dari Tiga penilaian dapat dilakukan pengujian hipotesis dengan terlebih dahulu dilakukan uji normalitas. Untuk menguji kenormalan distribusi sample digunakan uji *lilifors*. Uji normalitas awal dilakukan pada hasil pretest, hipotesisnya sebagai berikut:

$H_0$  = sampel berasal dari populasi berdistribusi normal

$H_i$  = sampel berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal

Hasil perhitungan uji normalitas awal dapat dilihat di table berikut:

Tabel 4: : uji normalitas awal

Uraian	Nilai
L hitung	0.147
L tabel	0.234

Dari tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan  $n=26$  dengan taraf signifikan = 5% memiliki  $L_{hitung} < L_{tabel}$  yaitu  $0.147 < 0.234$  maka  $H_0$  diterima, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data nilai pretest siswa berasal dari sampel berdistribusi normal. Selanjutnya pada uji normalitas akhir dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Uraian	Nilai
L hitung	0.145
L tabel	0.234

Pada tabel tersebut diatas diperoleh data uji normalitas akhir dengan  $n=26$  dengan taraf signifikan = 5% memiliki  $L_{hitung} < L_{tabel}$  yaitu  $0.145 < 0.234$  maka  $H_0$  diterima, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data nilai posttest siswa berasal dari sampel berdistribusi normal.

Adapun perhitungan uji hipotesis menggunakan rumus uji t pihak kanan dengan data nilai hasil belajar pretest dan posttest siswa kelas eksperimen. Dengan hipotesis statistik sebagai berikut:

$H_0$  = Tidak efektif penggunaan Augmented reality dalam memahami gerakan shalat pada pembelajaran Fikih Kelas Dua MI. Asasul Huda Randegan

$H_a$  = Efektifitas penggunaan Augmented reality dalam memahami gerakan shalat pada pembelajaran Fikih kelas Dua MI. Asasul Huda Randegan

Berdasarkan hipotesis tersebut maka dijumpai kriteria sebagai berikut:

Apabila  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya bahwa pemanfaatan teknologi Augmented reality efektif dalam memahami gerakan shalat dalam pembelajaran fikih kelas Dua MI. Asasul Huda Randegan.

Setelah dilakukan analisis data nilai hasil belajar diperoleh rata pretest sebesar 53.25 dan posttest sebesar 76.55 diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 11.403 dengan tabel distribusi uji t diperoleh  $n = 26$  maka  $df = 26 - 1 = 25$  dengan taraf signifikan 5 % didapat nilai  $t_{tabel}$  2.179. Dengan demikian  $t_{hitung}$  sebesar  $11.403 > t_{tabel}$  2.179.

Sebagaimana tabel berikut:

Uraian	Nilai
Rata-rata pretest	53.25
Rata-rata posttest	76.55
N	26
$T_{tabel}$	11.403
$T_{hitung}$	2.179

Jadi nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  artinya bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya bahwa pemanfaatan teknologi Augmented reality sangat efektif dalam memahami gerakan shalat pada pembelajaran fikih kelas Dua MI. Asasul Huda Randegan.

Dari aspek penilaian kognitif, afektif, dan psikomotor rata-rata hasil yang didapat menunjukkan hanya 1-3 siswa yang tidak mencapai nilai sesuai KKM, hal ini dikarenakan kondisi kemampuan siswa yang berada dibawah rata-rata siswa lain. Dengan demikian dikatakan bahwa hipotesis penelitian terbukti kebenarannya artinya bahwa pemanfaatan teknologi Augmented reality berpengaruh baik terhadap pembelajaran Fikih yang artinya terdapat keefektifan pemanfaatan teknologi Augmented reality dalam memahami gerakan shalat pada mata pelajaran fikih kelas Dua MI. Asasul Huda Randegan

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan pada penelitian dapat disimpulkan:

1. Terdapat keefektifan pemanfaatan Augmented reality dalam memahami gerakan shalat pada pembelajara fikih kelas Dua MI. Asasul Huda Randegan.
2. Terdapat peningkatan hasil belajar siswa dilihat dari hasil rata-rata pada pretest dan posttest hal ini dibuktikan pada hasil uji t yaitu  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $11.403 > 2.179$ .
3. Nilai kognitif, afektif dan psikomotor mengalami perubahan yang signifikan, dapat dilihat pada nilai rata-rata 64-79 (nilai kognitif), nilai rata-rata 53.25-76.55 (nilai afektif) sedangkan nilai rata-rata 67.5-87.5 (nilai psikomotor) dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa teknologi Augmented reality benar-benar efektif dalam mengembangkan materi Fikih di kelas dua MI.Asasul huda Randegan.

### Saran-saran

1. Mengembangkan kreatifitasnya melalui berbagai kegiatan sangat dibutuhkan, terutama dalam mengajarkan pendidikan agama agar tidak tertinggal sesuai dengan eranya.
2. Pentingnya seorang guru untuk mengembangkan ilmu mengikuti arus perkembangan zaman, dengan demikian guru mampu berinovasi dalam pembelajaran terutama pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Creswell, John. W. *Research Design*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017.
- Istiqomah, 2018, *Pembelajaran Dan Penilaian High Order Thinking Skills*, Surabaya, Pustaka Media Guru
- Mujiati, Endang, 2019, *Pembelajaran Abad 21*, Kebumen, Intishar Publishing
- Mustika, C. G Rampengan, R. Sanjaya and Sofyan, 2015, Implementasi *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran interaktif, *Citec. J*, Vol.2, No. 4
- Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2010), hlm. 203.
- Riza, Prayogo, 2017, Mengenal Assemblr, Platform berkreasi dengan teknologi AR, <https://dailysocial.id/post/mengenal-assemblr-platform-berkreasi-dengan-teknologi-ar>
- Saurina, N, 2016, Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini menggunakan *Augmented Reality*, *Jurnal IPTEK*, vol.2 No. 1
- Setyawan, Bintoro, Rufi'I, Ach. Noor Fatirul. *Augmented Reality dalam Pembelajaran IPA bagi Siswa SD*. Sidoarjo: Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. 2019. <https://media.neliti.com/media/publications/286912-augmented-reality-dalam-pembelajaran-ipa-6bcc4482.pdf>
- Setyosari, Punaji. *Metode penelitian pendidikan dan Pengembangan*, Jakarta: Kencana, 2010.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2007), hlm. 112
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta Rineka Cipta, 2006), hlm.131.
- Sudjana. 2002. *Metoda Statistika*. Bandung : PT Tarsito Bandung
- Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hlm. 64.
- Susilana, Rudi, dkk, 2007, *Media Pembelajaran (hakekat, pengembangan, pemanfaatan dan pembinaan)*, Bandung, Wacana Prima
- Wikipedia. Org/ wiki/ realitas bertambah, unduh tanggal 29 Oktober 2019
- Wagner, T. (2014). *The Global Achievement Gap*. Retrieved from [http://www.21stcenturyschools.com/7\\_Survival\\_Skills.htm](http://www.21stcenturyschools.com/7_Survival_Skills.htm)
- <https://www.dosenpendidikan.co.id/nilai-nilai-pancasila/> diakses tanggal 6 Maret 2020
- <https://www.jaringanprima.co.id/id/mengenal-qr-code>, diakses tanggal 6 Maret 2020
- [https://id.wikipedia.org/wiki/Kode\\_QR](https://id.wikipedia.org/wiki/Kode_QR), diakses tanggal 6 Maret 2020

