

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

Khotim Munawir¹

¹Institut Agama Islam Negeri Ponorogo

khotimmunawir86@gmail.com

Received: 04-04-2025

Revised: 05-05-2025

Approved: 10-06-2025

*) Corresponding Author

Copyright ©2025 Authors

Abstract

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.

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



Abstrak

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 posttest 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.

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

Pendahuluan

Belajar merupakan kegiatan untuk memperoleh dan memperluas pengetahuan melalui proses yang terdiri dari beberapa komponen. Salah satu kegiatan belajar adalah belajar secara formal yang dikemas dalam dunia pendidikan yang dilakukan di sekolah yang bertujuan untuk membentuk dan mengarahkan siswa dalam beberapa aspek yaitu pengetahuan, keterampilan dan sikap. Arsyad, Azhar, Media Pembelajaran (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014), 32. Untuk mewujudkan tujuan tersebut pendidikan perlu adanya peran guru dalam membimbing siswa khususnya dalam memberikan arahan dan pemahaman kepada siswa agar terciptanya pendidikan yang berkualitas.

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 diterapkan. 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.(Minsih & D, 2018)

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 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.(Setiono & Rami, 2017)

Pendidikan memerlukan inovasi untuk mengikuti tuntunan zaman yang serba modern salah satunya adalah pengembangan pada aspek media pembelajaran.(Sukandi, 2020) Mengingat sekarang banyak pendidikan yang jarang menggunakan dan memanfaatkan media pembelajarann 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 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.

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 menyampaikan materi ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan dan sering berbicara dengan sesama teman sebangku. Sesuai dengan pengamatan yang dilakukan 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.

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 keberadaanya di lingkungan nyata. Penggunaan media pembelajaran *e-book augmented riality* dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran karena media yang digunakan lebih maju dan memanfaatkan teknologi yang modern.(Dewi, K., &Sahrina, 2021) 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.Hakim, “Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Augmented Reality,” *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan* 21, no. 1 (2018), 59.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian pengembangan yaitu penelitian yang mengasilkan suatu produk serta menguji keefektifan produk tersebut. Jenis pengembangan yang digunakan yaitu pengembangan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang langka-langkah pengembanganya sesuai untuk mengembangkan

desain pembelajaran. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan level 3 yaitu mengembang produk yang telah ada guna untuk menyempurnakan produk tersebut. Sugiyono, Metode Penelitian (Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D) (Bandung: Alfabeta, 2017), 297.

Analysis (Analisis)

Analisis merupakan langkah awal yang dilakukan oleh peneliti yang bertujuan untuk mengetahui permasalahan sehingga peneliti dapat memberikan jalan keluar atau solusi dari masalah tersebut. *Pertama*, analisis dilakukan untuk mengetahui permasalahan dalam pembelajaran fiqih haji dan umrah MAN 1 Ngawi di dalam kelas. *Kedua*, analisis dilakukan guna untuk mengetahui kebutuhan siswa terkait medias pembelajaran yang menjadi tema pada penelitian ini dalam pembelajaran fiqih haji dan umrah di dalam kelas. Sehingga peneliti dapat melakukan pengembangan media pembelajaran yang belum ada di MAN 1 Ngawi sesuai dengan kebutuhan siswa. Pada tahap ini peneliti mengumpulkan data dengan mewawancari guru mata pelajaran fiqih dan siswa kelas 10 MAN 1 Ngawi. Berdasarkan hasil wawancara di MAN 1 Ngawi diperoleh informasi bahwa dalam pembelajaran fiqih haji dan umrah guru belum menggunakan media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran fiqih di kelas. Sedangkan sumber belajar yang digunakan hanya menggunakan buku paket yang di susun oleh Tim MGMP Fiqih Jawa Timur. Dalam hal ini guru masih kesulitan dalam memilih media pembelajaran yang tepat digunakan di kelas. Respon siswa juga menganggap dalam penggunaan sumber belajar masih mendapatkan kesulitan dalam memahami materi fiqih haji dan umrah.

Design (Perancangan)

Tahap perancangan merupakan tahapan untuk merancang bentuk media pembelajaran yang akan penulis kembangkan. Dalam tahap ini peneliti menentukan materi yang akan dituangkan dalam media pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku di MAN 1 Ngawi yaitu kurikulum merdeka dan membentuk kerangka media pembelajaran sebelum direalisasikan. Dalam membentui kerangka media pembelajaran peneliti terlebih dahulu menentukan format media serta komponen media agar produk yang dihasilkan dapat lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Dalam hal ini peneliti memanfaatkan teknologi *e-book* dan teknologi *augmented reality* yang berbentuk aplikasi karya dari Nazilatus Syukriyah. (Syukriyah, 2020) *E-book* dan *augmented reality* dalam tahapan ini masih disajikan dalam bentuk tabel dalam format

word guna untuk mengetahui rancangan dalam tampilan *e-book* yang akan dikembangkan.

Development (Pengembangan)

Dalam tahapan pengembangan peneliti merealisasikan benuk media yang telah dirancang dalam tahapan perencanaan. Setelah media terealisasi peneliti melakukan uji validasi guna untuk mengetahui kelayakan dan tercapainya tujuan pembelajaran dari media pembelajaran yang digunakan. Setelah validasi selesai peneliti melakukan revisi produk berdasarkan masukan dan saran dari validator agar produk siap di terapkan.

Implementations (Penerapan)

Tahapan implementasi ini merupakan tahapan setelah pengembangan produk selesai yakni produk telah dikembangkan, divalidasi dan direvisi. Dalam tahapan ini peneliti menerapkan prokuk pada peserta didik yang telah dipilih. Selain itu dalam tahapan ini peneliti juga menyebar angket kepada siswa untuk mengetahui kemenarikan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti.

Tabel.1 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
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 rentan 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:

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

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

$$\text{Eskor total responden} = 2528$$

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

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

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

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

Tabel.2 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 persentase 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..

Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi merupakan tahapan akhir dalam pengembangan media pembelajaran ini. Dalam tahapan evaluasi peneliti melihat peningkatan hasil belajar siswa berdasarkan hasil dari pretest dan posttest. Dari hasil tersebut dapat dilihat bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran.

Tabel. 3 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
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.

Hasil dan Pembahasan

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. (Suprananto, 2012) 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, suara dan tombol navigasi memperoleh nilai 80% dan masuk pada kategori layak.

Hasil rata-rata data penilaian masing-masing pernyataan yang diperoleh dari para validator ahli materi dan validator ahli media dapat dilihat pada tabel berikut:



Gambar.1 Diagram Hasil Akhir Validasi Ahli

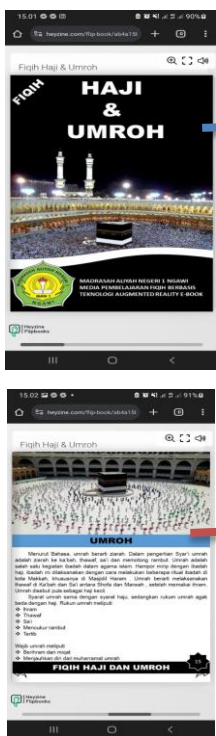
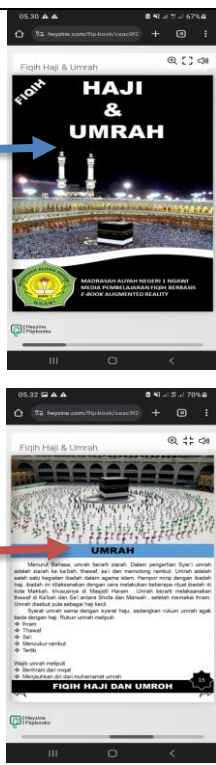
Berdasarkan diagram diatas menunjukkan bahwa hasil rata-rata masukan validator ahli materi dan ahli media adalah 4 maka hasil dari validasi dikatakan layak dan materi serta media dikategorikan layak untuk digunakan. Walaupun validasi materi dan media di kategorikan layak, produk harus diperbaiki dengan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

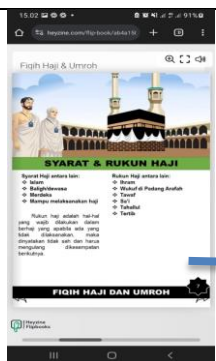
Berikut adalah pembenahan produk berdasarkan masukan dari validator ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel.4 Revisi Validator Ahli Materi

Sebelum perbaikan		Sesudah perbaikan
 Gambar a		 Gambar b

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.

Tabel.5 Revisi Validator Ahli Media

Sebelum perbaikan		Sesudah perbaikan
 Gambar a		 Gambar b

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

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 sseseorang dalam membaca.(Sasongko et al., 2020)

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 melaui 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 terseburt 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 individu tersebut yang hanya dimilikinya dan tidak dapat kita temui persamaanya dalam individu lainnya.(Wulandari et al., 2021)

Kesimpulan

Dari pembahasam diatas dapat ditarik kesimpulan bahwasannya media pembelajaran fiqih berbasis *e-book augmented reality* dapat dikategorikan layak dengan skor 80% dari uji validasi ahli materi yaitu Bapak Nasikin, M.Pd. dan uji validasi ahli media yaitu Bapak Imam Wahyudi, M.Pd. sedangkan hasil respon kemenarikan siswa terhadap media pembelajaran *e-book augmented reality* adalah 84.26%. berdasarkan skala likert nilai presentase kemenarikan siswa terhadap media pembelajaran adalah sangat menarik. Adapun untuk tingkat efektifitas media pembelajaran *e-book augmented reality* dapat dilihat dalam Hasil uji *N-Gain* dari 30 siswa adalah 65,01% dan masuk pada kategori cukup efektif. Dengan demikian media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti berhasil dalam meningkatkan hasil belajar fiqih materi haji dan umrah siswa kelas X MAN 1 Ngawi.

Referensi

- Azhar, A. (2014). *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Dewi, K., &Sahrina, A. (2021). Urgensi Augmented Reality Sebagai Media Inovasi Pembelajaran Dalam Melestarikan Kebudayaan. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 1(10).
- Hakim. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Augmented Reality. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 21(1), 59.
- Minsih, M., & D, A. G. (2018). Peran Guru Dalam Pengelolaan Kelas. *Profesi Pendidikan Dasar*, 1(1), 20. <https://doi.org/10.23917/ppd.v1i1.6144>

-
- Sasongko, M. N., Suyanto, M., & Kurniawan, M. P. (2020). Analisis Kombinasi Warna Pada Antarmuka Website Pemerintah Kabupaten Klaten. *Jurnal Teknologi Technoscientia*, 12(2), 125–133. <http://www.klatenkab.go.id>
- Setiono, P., & Rami, I. (2017). Kreativitas Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 2(2), 219–236. <https://doi.org/10.22437/gentala.v2i2.6808>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian (kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.
- Sukandi. (2020). Pengembangan Media Pendidikan Untuk Inovasi Pembelajaran Di Pesantren. *Edupedia*, 5(1), 35–44. <https://doi.org/10.35316/edupedia.v5i1.879>
- Suprananto, K. (2012). Pengukuran dan penilaian pendidikan. *Graha Ilmu*, 10, 375–388.
- Syukriyah, N. (2020). *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.
- Wulandari, E., Puspitorini, A., & Minggani, F. (2021). Kemampuan Representasi Siswa SMA dalam Menyelesaikan Masalah Turunan Fungsi Ditinjau dari Gaya Kognitif. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika (JIPM)*, 2(1), 51–57. <https://doi.org/10.36379/jipm.v2i1.143>