

**PENGEMBANGAN MEDIA *MIND MAP* BERBASIS
AUGMENTED REALITY PADA MATERI HAJI
KELAS 9 DI SEKOLAH MENENGAH
PERTAMA NEGERI 1 BUA
KABUPATEN LUWU**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
(S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



IAIN PALOPO

Diajukan oleh

DHIA AZIZAH FAISAL

2102010008

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA *MIND MAP* BERBASIS
AUGMENTED REALITY PADA MATERI HAJI
KELAS 9 DI SEKOLAH MENENGAH
PERTAMA NEGERI 1 BUA
KABUPATEN LUWU**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
(S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



IAIN PALOPO

Diajukan oleh

DHIA AZIZAH FAISAL

2102010008

Pembimbing:

- 1. Dr. Hj. St. Marwiyah, M.Ag.**
- 2. Nur Fakhrunnisaa, S.Pd., M.Pd.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2025**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Dhia Azizah Faisal
NIM : 2102010008
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain, yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri, selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya, segala kekeliruan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Bilamana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Palopo, 24 Februari 2025
Yang Membuat Pernyataan

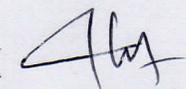
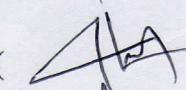
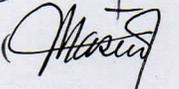
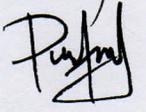
Dhia Azizah Faisal
NIM. 2102010008

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul Pengembangan Media *Mind Map* Berbasis *Augmented Reality* pada Materi Haji Kelas 9 di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Bua Kabupaten Luwu, yang ditulis oleh Dhia Azizah Faisal, Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 2102010008 mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo yang dimunaqasyahkan pada hari Senin, tanggal 10 Maret 2025 M bertepatan dengan 10 Ramadhan 1446 H telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar *Sarjana Pendidikan (S.Pd.)*.

Palopo, 20 Maret 2025

TIM PENGUJI

- | | | |
|-----------------------------------|---------------|---|
| 1. Hasriadi, S.Pd., M.Pd. | Ketua Sidang | () |
| 2. Hasriadi, S.Pd., M.Pd. | Penguji I | () |
| 3. Dr. H. Alinurdin, M.Pd. | Penguji II | () |
| 4. Dr. Hj. St. Marwiyah, M.Ag. | Pembimbing I | () |
| 5. Nur Fakhrunnisaa, S.Pd., M.Pd. | Pembimbing II | () |

Mengetahui:

a.n. Rektor IAIN Palopo
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP. 19670516 200003 1 002

Ketua Program Studi
Pendidikan Agama Islam



Dr. Andi Arif Pamesangi, S.Pd.I., M.Pd.
NIP. 19910608 201903 1 007

Hasriadi, S.Pd., M.Pd.
Dr. H. Alinurdin, M.Pd.
Dr. Hj. St. Marwiyah, M.Ag.
Nur Fakhrunnisaa, S.Pd., M.Pd.

NOTA DINAS TIM PENGUJI

Lamp : -
Hal : Skripsi a.n. Dhia Azizah Faisal
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Di
Palopo

Assalamu'alaikum warohmatullahi wabarokatuh

Setelah menelaah naskah perbaikan berdasarkan seminar hasil penelitian terdahulu, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan terhadap naskah maka skripsi mahasiswa di bawah ini:

Nama	: Dhia Azizah Faisal
NIM	: 2102010008
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi	: Pengembangan Media <i>Mind Map</i> Berbasis <i>Augmented Reality</i> pada Materi Haji Kelas 9 di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Bua Kabupaten Luwu

Maka naskah skripsi tersebut dinyatakan sudah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak diajukan untuk diujikan pada ujian *munaqasyah*.

Demikian disampaikan untuk proses selanjutnya.

Wassalamu'alaikum warohmatullahi wabarokatuh

1. Hasriadi, S.Pd., M.Pd.

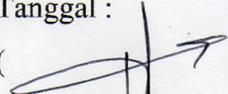
Penguji I

()

Tanggal :

2. Dr. H. Alinurdin, M.Pd.

Penguji II

()

Tanggal :

3. Dr. Hj. St. Marwiyah, M.Ag.

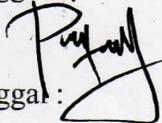
Pembimbing I

()

Tanggal :

4. Nur Fakhrunnisaa, S.Pd., M.Pd.

Pembimbing II

()

Tanggal :

Dr. Hj. St. Marwiyah, M.Ag.
Nur Fakhrunnisaa, S.Pd., M.Pd.

NOTA DINAS PEMBIMBING

Lam. : -
Hal : Skripsi a.n. Dhia Azizah Faisal

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Di
Palopo

Assalamu 'alaikum warohmatullahi wabarokatuh

Setelah melakukan bimbingan, baik dari segi isi, Bahasa maupun Teknik penulisan terhadap naskah skripsi mahasiswa di bawah ini:

Nama : Dhia Azizah Faisal
NIM : 2102010008
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Mind Map* Berbasis *Augmented Reality* pada Materi Haji Kelas 9 di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Bua Kabupaten Luwu

Menyatakan bahwa skripsi tersebut sudah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak diajukan untuk ujian/seminar hasil penelitian.

Demikian disampaikan untuk proses selanjutnya.

Wassalamu 'alaikum warohmatullahi wabarokatuh

Pembimbing I



Dr. Hj. St. Marwiyah, M.Ag.

Tanggal:

Pembimbing II



Nur Fakhrunnisaa, S.Pd., M.Pd.

Tanggal:

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، وَبِهِ نَسْتَعِينُ عَلَى أُمُورِ الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى

أَشْرَفِ الْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ، أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah Swt., yang senantiasa menganugrahkan rahmat dan kasih sayang-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media *Mind Map* Berbasis *Augmented Reality* Pada Materi Haji Kelas 9 di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Bua Kabupaten Luwu” setelah melalui proses yang panjang. Selawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad saw., para keluarga, sahabat dan ummat muslim.

Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan Agama Islam pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Penelitian skripsi ini dapat terselesaikan atas bantuan dari berbagai pihak, bimbingan serta motivasi, walaupun penelitian ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan, kepada:

1. Dr. Abbas Langaji, M.Ag., selaku Rektor IAIN Palopo, Dr. Munir Yusuf, M.Pd., selaku Wakil Rektor I Bidang Akademik dan Pengembangan Kelembagaan. Dr. Masruddin, S.S., M.Hum., selaku Wakil Rektor II Bidang Administrasi Umum dan Perencanaan Keuangan, dan Dr. Mustaming, S.Ag., M.HI., selaku Wakil Rektor III Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama.

2. Prof. H. Dr. Sukirman, S.S., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo, Hj. Nursaeni, M.Pd., selaku Wakil Dekan I, Dr. Alia Lestari, S.Si., M.Si., selaku Wakil Dekan II, dan Dr. Taqwa, M.Pd., selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo.
3. Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd., selaku Ketua, dan Hasriadi, S.Pd., M.Pd., selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam, beserta staf yang telah banyak membantu dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi.
4. Dr. Hj. St. Marwiyah, M.Ag., selaku pembimbing I sekaligus penasehat akademik dan Nur Fakhrunnisaa, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan bantuan, bimbingan, masukan, dan mengarahkan dalam menyelesaikan skripsi.
5. Seluruh dosen beserta staf pegawai IAIN Palopo yang telah mendidik peneliti dan memberikan bantuan dalam penyelesaian skripsi.
6. Abu Bakar, S.Pd., M.Pd., selaku Kepala Unit Perpustakaan beserta staf yang telah banyak membantu mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan skripsi.
7. Aishiyah Saputri Laswi, S.Kom., M.Kom., Musthafa, S.Pd.I., M.Pd.I., dan Ervi Rahmadani, M.Pd., selaku tim validator media, materi, dan instrument penelitian dalam penyusunan skripsi.
8. Weldy M. Noor, S.S., Gr., M.Si., selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Bua, Wahidah, S.Ag., selaku guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, para guru, staf, dan peserta didik SMP Negeri 1 Bua yang telah banyak membantu dalam mengumpulkan data penelitian skripsi.

9. Terkhusus kepada kedua orang tua peneliti ibunda tercinta Lismawati dan ayahanda Faisal yang telah banyak berkorban, mendidik dan membesarkan peneliti dengan penuh kasih sayang beserta semua saudara peneliti tersayang kakak Arzaq Maulana Faisal, adik Muhammad Farid Asraf Faisal, dan adik Muhammad Nabil Faisal yang telah banyak memberikan bantuan, dorongan dan semangat dalam menyelesaikan skripsi.
10. Kepada semua teman seperjuangan Program Studi Pendidikan Agama Islam Angkatan tahun 2021 khususnya kelas A yang selama ini selalu membantu dan memberikan saran dalam penyusunan skripsi.
11. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebut satu per satu yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi.

Semoga Allah Swt., membalas segala kebaikan dan keikhlasan pihak-pihak yang telah memberikan dukungan. Peneliti mengharapkan agar tulisan ini dapat bermanfaat, menjadi masukan bagi pihak-pihak yang terkait dan khususnya bagi peneliti sendiri. Semoga apa yang dilakukan bernilai ibadah di sisi Allah Swt., dan segala usaha yang dilakukan dipermudah oleh-Nya, Aamiin.

Palopo, 13 Desember 2024



Peneliti

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

A. Transliterasi Arab-Latin

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	'sa	's	Es (dengan titik atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	H	Ha (dengan titik bawah)
خ	Kha	Kh	kadan ha
د	Dal	D	De
ذ	'zal	'z	Zet (dengan titik atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
ش	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	Sad	.s	Es (dengan titik bawah)
ض	.dad	.d	De (dengan titik bawah)
ط	.ta	.t	Te (dengan titik bawah)
ظ	.za	.z	Zet (dengan titik bawah)
ع	'ain	'	Apostrof terbaik
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha

ء	Hamzah	‘	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak diawal kata mengikuti vokalnya tanpa diberitanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (‘).

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monotong dan vokal rangkap atau diftong. Vokal tunggal Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Fathah	a	a
إ	Kasrah	i	i
أ	Dammah	u	u

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أى	Fathah dan ya’	ai	a dan i
أو	Fathah dan wau	au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَوْلَ : *hau-la*

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Contoh:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ اِ اِ ...	Fathah dan alif atau ya'	ā	a dan garis di atas
يِ	Kasrah dan ya'	ī	i dan garis di atas
وِ	Dammah dan wau	ū	u dan garis di atas

مَات : mata

رَمَى : rama

قِيلَ : qila

يَمُوتُ : yamūtu

4. *Tā' marbūtah*

Transliterasi untuk *tā' marbūtah* ada dua, yaitu *tā' marbūtah* yang hidup atau mendapat harakat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *tā' marbūtah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā' marbūtah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al- serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā' marbūtah* itu ditransliterasikan dengan ha [h].

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *raudah al-atfal*

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madinah al-fadila*

الْحِكْمَةُ : *al-hikmah*

5. *Syaddah (Tasydid)*

Syaddah atau *tasydīd* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda tasydīd (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *Rabbana*

نَجِينَا : *Najjaina*

الْحَقُّ : *al-Haqq*

عَدُوٌّ : *'aduwwun*

Jika huruf ي ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf

kasrah (◌ِ), maka ia ditransliterasi seperti huruf maddah menjadi ī.

Contoh:

عَلِيٌّ : 'Alī (bukan 'Aliyy atau 'Aly)

عَرَبِيٌّ : 'Arabī (bukan 'Arabiyy atau 'Arabiy)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ل (alif lam ma'rifah). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ : *asy-syamsu* (bukan *al-syamsu*)

الْفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bilādu*

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ :*ta 'muruna*

النَّوْعُ :*an-nau 'u*

شَيْءٌ :*syai 'un*

8. Penelitian Kata Arab yang Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata al-Qur'an (dari *al-Qur'ān*), alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

Syarh al-Arba 'īn al-Nawāwī

Risālah fī Ri 'āyah al-Maslahah

9. Lafaz al-Jalālah

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf jar dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudāfilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

دِينُ اللَّهِ : *dīnullah*

بِاللَّهِ : *bīllāh*

Adapun tā'marbūtah di akhir kata yang disandarkan kepada *lafaz al-jalālah*, diteransliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

هُم فِي رَحْمَةِ اللَّهِ : *hum fī rahmatillāh*

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR).

Contoh:

Wa mā Muhammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wudi" a linnāsi lallazī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramadān al-lazī unzila fīhi al-Qurān

Nasīr al-Dīn al-Tūsī

Nasr Hāmid Abū Zayd

Al-Maslahah fī al-Tasyrī 'al-Islāmī

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi.

Contoh:

Abū al-Walīd Muhammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad Ibnu)

Nasr Hāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Nasr Hāmid (bukan, Zaīd Nasr Hāmid Abū)

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang digunakan:

Swt = *Subhanahu wa ta'ala*

saw = *Shalallaahu 'alaihi wasallaam*

Q.S.../...:44 = Q.S. Asy-Syarh/94:5-6 dan Q.S. An-Nahl/16:44

HR. = Hadis Riwayat

IAIN = Institut Agama Islam Negeri

PAI = Pendidikan Agama Islam

SMP = Sekolah Menengah Pertama

R&D = *Research & Development*

ADDIE = *Analyze, Design, Develop, Implementation, Evaluation*

AR = *Augmented Reality*

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
PRAKATA.....	v
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	viii
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR AYAT.....	xvii
DAFTAR HADIS	xviii
DAFTAR TABEL.....	xix
DAFTAR GAMBAR.....	xx
ABSTRAK	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Pengembangan	7
D. Manfaat Pengembangan	7
E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	9
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	9
BAB II KAJIAN TEORI	10
A. Penelitian yang Relevan	10
B. Landasan Teori.....	13
1. Konsep Pengembangan	13
2. Media Pembelajaran.....	17
3. <i>Mind Map</i>	25
4. Media Pembelajaran Berbasis <i>Augmented Reality</i>	27
5. Materi Haji Kelas IX.....	30
C. Kerangka Pikir.....	35
BAB III METODE PENELITIAN	38
A. Jenis Penelitian.....	38
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	38
C. Subjek dan Objek Penelitian	38
D. Prosedur Pengembangan	38
E. Teknik Pengumpulan Data.....	41

F. Teknik Analisis Data.....	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	47
A. Hasil Penelitian	47
1. Tahap Pengembangan Media <i>Mind Map</i> Berbasis <i>Augmented Reality</i> pada Materi Haji Kelas IX di SMP Negeri 1 Bua	47
a. Tahap Analisis.....	47
b. Tahap Perancangan	48
c. Tahap Pengembangan	49
d. Tahap Implementasi.....	54
e. Tahap Evaluasi.....	54
2. Hasil Uji Validitas Media <i>Mind Map</i> Berbasis <i>Augmented</i> <i>Reality</i> pada Materi Haji Kelas IX di SMP Negeri 1 Bua.....	55
3. Hasil Uji Praktikalitas Media <i>Mind Map</i> Berbasis <i>Augmented Reality</i> pada Materi Haji Kelas IX di SMP Negeri 1 Bua	56
B. Pembahasan.....	57
1. Tahap Pengembangan Media <i>Mind Map</i> Berbasis <i>Augmented Reality</i> pada Materi Haji Kelas IX di SMP Negeri 1 Bua	57
2. Validitas Media <i>Mind Map</i> Berbasis <i>Augmented Reality</i> pada Materi Haji Kelas IX di SMP Negeri 1 Bua.....	59
3. Praktikalitas Media <i>Mind Map</i> Berbasis <i>Augmented Reality</i> pada Materi Haji Kelas IX di SMP Negeri 1 Bua.....	62
BAB V PENUTUP.....	66
A. Kesimpulan.....	66
B. Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR AYAT

Kutipan ayat 1 Q.S. Asy-Syarh/94:5-6	1
Kutipan ayat 2 Q.S. An-Nahl/16:44.....	17

DAFTAR HADIS

Hadis 1 Hadis Tentang Rukun Iman	31
Hadis 2 Hadis Tentang Kewajiban Haji.....	31

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian.....	12
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	42
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media	42
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Angket Praktikalitas	43
Tabel 3.4 Pedoman Skala Likert Untuk Pemberian Skor Validasi	44
Tabel 3.5 Klasifikasi Kategori Validitas.....	45
Tabel 3.6 Pedoman Skala Likert Untuk Pemberian Skor Angket.....	45
Tabel 3.7 Klasifikasi Kategori Praktikalitas	46
Tabel 4.1 Proses Pembuatan <i>Mind Map</i> dan Tampilan Elemen Aplikasi.....	50
Tabel 4.2 Garis Besar Proses Pembuatan Aplikasi	51
Tabel 4.3 Perbandingan Media Sebelum dan Sesudah Revisi	55
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media.....	55
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi	56
Tabel 4.6 Hasil Uji Praktikalitas Media.....	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Langkah-Langkah Model Pengembangan ADDIE	15
Gambar 2.2 Bagan Kerangka Pikir	37
Gambar 4.1 <i>Flowchart Media Mind Map</i>	49

ABSTRAK

Dhia Azizah Faisal, 2025. “*Pengembangan Media Mind Map Berbasis Augmented Reality Pada Materi Haji Kelas 9 di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Bua Kabupaten Luwu*”. Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh St. Marwiyah dan Nur Fakhrunnisaa.

Skripsi membahas tentang pengembangan media *mind map* berbasis *augmented reality* pada materi Haji kelas 9 di SMP Negeri 1 Bua. Kondisi aktual di lapangan ditemukan masih minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang mendukung dalam pembelajaran haji di tengah kemajuan teknologi yang begitu pesat, padahal media pembelajaran memiliki peran penting terhadap pemahaman peserta didik atas materi yang disampaikan. Penelitian bertujuan untuk mengetahui tahap pengembangan, tingkat validitas, dan tingkat praktikalitas media *mind map* berbasis *augmented reality* pada materi Haji kelas 9 di SMP Negeri 1 Bua. Jenis penelitian adalah penelitian pengembangan (*Research & Development*) menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas 5 tahap yaitu *analyze, design, develop, implementation, dan evaluation*. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 1 Bua dengan mengambil sampel sebanyak 1 kelas yang terdiri atas 29 peserta didik. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Analisis data deskriptif kuantitatif menjadi teknik analisis yang dilakukan berbekal skala likert 4 kategori. Hasil penelitian mengenai media *mind map* berbasis *augmented reality* untuk materi Haji kelas 9 di SMP Negeri 1 Bua dilaksanakan melalui lima tahap. Pertama, pada tahap analisis, ditemukan potensi pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam karena minimnya media yang mendukung materi Haji. Selanjutnya, pada tahap desain, dilakukan perancangan tampilan media dan pengumpulan berbagai aset yang akan dikelola. Pada tahap ketiga, yaitu pengembangan, media *mind map* berbasis *augmented reality* dibuat menggunakan berbagai *software* seperti Canva, Vuforia Engine, dan Unity, serta diuji validitasnya oleh ahli media dan materi yang mendapat hasil sangat baik. Tahap keempat adalah implementasi, dimana produk media diuji coba kepada peserta didik yang mendapatkan respon sangat baik. Terakhir, pada tahap evaluasi, media diperbaiki sesuai saran sehingga dapat digunakan dengan baik. Uji validitas media oleh validator ahli media menunjukkan persentase sebesar 96,25% dengan kategori sangat valid dan hasil uji oleh validator ahli materi menunjukkan persentase sebesar 90% dengan kategori sangat valid. Hasil uji praktikalitas menunjukkan persentase sebesar 85% dengan kategori sangat praktis. Jadi media *mind map* berbasis *augmented reality* dapat digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam terkhusus pada materi Haji kelas 9 di SMP Negeri 1 Bua. Penerapan media secara berkelanjutan di kemudian hari diharapkan dapat dikombinasikan dengan metode pembelajaran yang sesuai agar dapat memberikan hasil yang maksimal.

Kata Kunci: *Augmented Reality, Haji, Media Pembelajaran, Mind Map*

Verified by UPT Pengembangan Bahasa IAIN Palopo	
Date	Signature
08/04/2025	JH

ABSTRACT

Dhia Azizah Faisal, 2025. *“The Development of Mind Map Media Based on Augmented Reality on Hajj Material in Class 9 Junior High School Number 1 Bua Luwu District”*. Thesis of Islamic Religious Study program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Institut Agama Islam Negeri Palopo. Supervised by St.Marwiyah and Nur Fakhrunnisaa.

This thesis delves the development of mind map media based on augmented reality on Hajj material in class 9 SMP Negeri 1 Bua. The actual conditions in the field found that there is still a lack of utilization of learning media that supports the learning of Hajj in the midst of rapid technological advances even though learning media has an important role in students' understanding of the material presented. This research aims to determine the development stage, validity level, and level of practicality of mind map media based on augmented reality on Hajj materia. The type of research is Research and Development using the ADDIE development model which consists of 5 stages namely analyze, design, develop, implementation, and evaluation. The research was conducted at SMP Negeri 1 Bua with 1 class consisting of 29 students as sample. Data collection techniques include observation, interviews, documentation, and questionnaires. Quantitative descriptive data analysis is an analysis technique carried out with a 4-category Likert scale. The research result of mind map media based on augmented reality on Hajj material was carried out through five stages. First, at the analysis stage, the potential for developing Islamic Religious Education learning media was found due to the lack of media that supports Hajj material. Furthermore, at the design stage, the design of the media display and the collection of various assets to be managed were carried out. In the third stage, namely development, mind map media based on augmented reality is made using various software such as Canva, Vuforia Engine, and Unity, and is tested for validity by media and material experts who get very good results. The fourth stage is implementation, where media products are tested on students who get very good responses. Finally, at the evaluation stage, the media is improved according to suggestions so that it can be used properly. The media validity test by media expert validators showed a percentage of 96.25% with a very valid category and the test results by material expert validators depicted a percentage of 90% with a very valid category. The results of the practicality test revealed a percentage of 85% with a very practical category. So the mind map media based on augmented reality can be applied in learning Islamic Religious Education, especially on the material of Hajj in class 9 at SMP Negeri 1 Bua. Continuous application of media in the future is expected to be combined with appropriate learning methods in order to provide maximum results.

Keywords: Augmented Reality, Hajj, Learning Media, Mind Map

Verified by UPT Pengembangan Bahasa IAIN Palopo	
Date	Signature
08/09/2025	Jly

الملخص

ضياء عزيزة فيصل، ٢٠٢٥. "تطوير وسيلة الخريطة الذهنية المعززة بتقنية الواقع المعزز في مادة الحج للصف التاسع في المدرسة المتوسطة الحكومية ١ بوا، مقاطعة لُوُو". بحث مقدم إلى برنامج دراسة التربية الإسلامية، كلية التربية والعلوم التعليمية، الجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو. بإشراف: سِتِّي ماروية و نور فخر النساء.

يتناول هذا البحث تطوير وسيلة الخرائط الذهنية المعززة بتقنية الواقع المعزز في تدريس مادة الحج للصف التاسع في المدرسة المتوسطة الحكومية ١ بوا. وتظهر المعطيات الواقعية في الميدان قلة استخدام الوسائل التعليمية الداعمة في تدريس الحج، على الرغم من التطور التكنولوجي السريع وأهمية الوسائل التعليمية في تعزيز فهم الطلاب للمحتوى الدراسي. يهدف البحث إلى التعرف على مراحل تطوير الوسيلة، ومدى صلاحيتها، ومستوى عمليتها في تدريس مادة الحج. يعتمد البحث على منهج البحث والتطوير (*Research & Development*) باستخدام نموذج *ADDIE* الذي يشمل خمس مراحل: التحليل، والتصميم، والتطوير، والتنفيذ، والتقييم. أجريت الدراسة في المدرسة المتوسطة الحكومية ١ بوا، بمشاركة عينة من فصل دراسي واحد يتكون من ٢٩ طالبًا. تم جمع البيانات من خلال الملاحظة، والمقابلات، والتوثيق، والاستبيانات. واستخدم تحليل البيانات الوصفي الكمي، مستندًا إلى مقياس ليكرت ذي الفئات الأربع. أظهرت نتائج البحث أن تطوير وسيلة الخرائط الذهنية بتقنية الواقع المعزز قد مر بحمس مراحل رئيسية. في مرحلة التحليل، تم تحديد الحاجة الملحة لوسائل تعليمية داعمة في تدريس مادة الحج ضمن مناهج التربية الإسلامية. في مرحلة التصميم، تم تطوير تصميم الوسيلة وجمع الأصول اللازمة لإنتاجها. أما في مرحلة التطوير، فقد تم إنشاء الوسيلة باستخدام برامج مثل *Canva* و *Vuforia Engine* و *Unity*، ثم خضعت للتحكيم من قبل خبراء الوسائط والمحتوى، وحصلت على تقييم "ممتاز جدًا". وفي مرحلة التنفيذ، تم تجربة الوسيلة مع الطلاب الذين أبدوا استجابة إيجابية عالية. وأخيرًا، في مرحلة التقييم، تم تحسين الوسيلة وفقًا للملاحظات الواردة، مما جعلها أكثر ملاءمة للاستخدام في العملية التعليمية. وقد أظهرت نتائج اختبار صلاحية الوسيلة من قبل خبراء الوسائط نسبة ٩٦,٢٥٪ بتصنيف "صالح جدًا"، بينما أظهرت نتائج تحكيم خبراء المحتوى نسبة ٩٠٪. بتصنيف "صالح جدًا". أما نتائج اختبار العملية العملية، فقد حققت الوسيلة نسبة ٨٥٪، مما يشير إلى أنها "عملية جدًا". وعليه، يمكن استخدام وسيلة الخرائط الذهنية بتقنية الواقع المعزز في تدريس التربية الإسلامية، وخصوصًا في موضوع الحج للصف التاسع. كما يُوصى بدمج هذه الوسيلة مع أساليب تدريس مناسبة لضمان تحقيق أقصى فائدة تعليمية.

الكلمات المفتاحية: الواقع المعزز، الحج، الوسائل التعليمية، الخريطة الذهنية

Verified by UPT Pengembangan Bahasa IAIN Palopo	
Date	Signature
08/04/2025	Jly

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses pembelajaran pada ranah pendidikan bukanlah hal yang sederhana. Pelaksanaan proses pembelajaran membutuhkan waktu untuk persiapan yang matang sebagaimana mestinya.¹ Usaha dan ikhtiar dapat dilakukan agar semua suka duka maupun kendala-kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran dapat dihadapi dengan baik bahkan menjadi batu loncatan menuju kemaslahatan. Sebagaimana kalam Allah Swt. dalam Q.S. Asy-Syarah/94:5-6.

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ۖ إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ۖ ٦

Terjemahnya:

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan, Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”.²

Tafsir Al-Wasith memaknai ayat tersebut bahwa setiap satu kesulitan disertai dua kemudahan.³ Jika dikaitkan dengan pendidikan, seorang guru ketika menghadapi kesulitan hendaknya bertawakkal dan terus berupaya mencari solusi guna menunjang keberhasilan kegiatan pembelajaran seperti bagaimana agar bahan ajar yang menjadi substansi dari kegiatan pembelajaran itu dapat tersampaikan dan

¹Alice Yeni Verawati Wote dan Jeffrey Oxianus Sabarua, “Analisis Kesiapan Guru Dalam Melaksanakan Proses Belajar Mengajar di Kelas,” *Kamboti* 1, no. 1 (9 Oktober 2020): 1–12, <https://doi.org/10.51135/kambotivol1iss1pp1-12>.

² Kementrian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya* (Bogor: Unit Percetakan Al-Qur'an, 2018), h. 904.

³Wahbah Az-Zuhaili, *At-Tafsir al-Wasith* (Jakarta: Gema Insani, 2013), h. 852.

dipahami dengan baik.⁴ Pembelajaran seperti dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) tidak akan terjadi tanpa sebuah bahan ajar karena bahan ajarlah yang akan dibahas dalam pembelajaran.

Salah satu materi dalam mata pelajaran PAI adalah materi haji.⁵ Haji merupakan materi yang sangat penting untuk dipahami karena menjadi satu bagian dalam rukun Islam. Sehingga, materi haji hendaknya disampaikan secara jelas.⁶ Penyampaian materi haji dapat dilakukan dengan memanfaatkan pemakaian media pembelajaran sebagai sarana memahamkan materi kepada peserta didik, sebab pembelajaran ialah suatu sistem. Maksudnya mengandung komponen-komponen yang saling berkaitan, salah satunya adalah media pembelajaran.⁷

Sehubungan dengan teori sebelumnya, pengamatan di SMP Negeri 1 Bua yang dilakukan peneliti ditemukan bahwa materi pelajaran haji pada kelas 9 disampaikan melalui metode ceramah yang kerap kali diselingi tanya jawab serta diskusi tetapi lebih banyak situasi di mana gurulah yang aktif dan peserta didik cenderung pasif mendengarkan penyampaian materi dari guru.⁸ Meskipun ada

⁴Hasriadi, *Strategi Pembelajaran* (Bantul: Mata Kata Inspirasi, 2022), h. 4.

⁵Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti* (Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018), h. 82.

⁶Nur Hafidz, Abda Billah Faza Muhammadkan Bastian, dan Hasyim Wibowo, "Pengenalan Rukun Islam untuk Anak dalam Hadis di Era Digital," *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 3, no. 1 (28 Februari 2022): 77–90, <https://doi.org/10.19105/kiddo.v3i1.5555>.

⁷A. Qomarudin, "Aktivitas Pembelajaran Sebagai Suatu Sistem," *Piwulang: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 4, no. 1 (30 September 2021): 24–34, <https://doi.org/10.32478/piwulang.v4i1.774>.

⁸*Lampiran 3* (Rekapitulasi Analisis Hasil Wawancara Mengenai Pembelajaran Haji Kelas 9A di SMP Negeri 1 Bua)

bantuan *infocus* dan buku paket, hanya menyajikan tulisan beserta gambar yang terbatas.⁹

Peneliti juga menemukan bahwa hasil ujian semester kelas 9A pada soal haji khususnya rukun haji terdapat 59% peserta didik masih salah dalam menjawab soal.¹⁰ Sejalan dengan itu, beberapa peserta didik dari SMP Negeri 1 Bua kelas 9 yang peneliti wawancarai mengemukakan bahwa gambar yang tersaji pada buku paket yang digunakan menjadi media pembelajaran dalam pembahasan haji banyak yang buram dan kurang menarik dengan warna yang tidak begitu jelas sehingga membuat peserta didik kurang paham dengan isi gambar yang menjadi penjelas materi haji yang disampaikan.¹¹

Media pembelajaran ialah sarana yang dipakai dalam kegiatan belajar mengajar untuk pengantaran informasi. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk mengantarkan pesan-pesan pengajaran.¹² Media pembelajaran menjembatani guru dengan peserta didik agar dapat terhubung dalam kegiatan pembelajaran dan mengindikasikan terjadinya penyampaian materi secara baik kepada peserta didik guna mencapai tujuan.¹³

Penggunaan media pembelajaran bukanlah suatu hal yang baru digunakan dalam mengajarkan sesuatu, sebab pada zaman Rasulullah saw. pun media

⁹Lampiran 4 (RPP Materi Haji Kelas 9A di SMP Negeri 1 Bua)

¹⁰Lampiran 5 (Rekapitulasi hasil analisis jawaban peserta didik kelas 9A pada soal ujian semester yang berkaitan dengan haji)

¹¹Lampiran 6 (Gambar pada buku paket kelas 9 tentang materi haji)

¹²Muthmainnah, Fatmawati, dan Miftahul Khairani, *Pemanfaatan dan Pengembangan Media Pembelajaran* (Jawa Barat: CV. Media Sains Indonesia, 2022), h. 11.

¹³Muhammad Hasan dkk., *Media Pembelajaran* (Jawa Tengah: CV. Tahta Media Group, 2021), h. 4.

pembelajaran telah eksis terutama dalam bidang dakwah dan nasihat yang memerlukan penggambaran yang mana objek nyatanya tidak memungkinkan untuk dihadirkan ke tempat tersebut.¹⁴ Sebagaimana Rasulullah saw. dalam suatu riwayat dijelaskan pernah menggunakan media gambar garis lurus untuk memberi pengajaran kepada para sahabat agar mereka lebih mudah memahami apa yang disampaikannya.¹⁵

Maka dapat dipahami bahwa penggunaan media pembelajaran berada pada posisi urgen. Terkait keberlangsungan proses pembelajaran yakni melalui penyampaian substansi materi pembelajaran secara lebih jelas terutama bagi suatu konsep yang bersifat abstrak atau objek yang tidak bisa dihadirkan secara langsung. Terkait materi haji, apabila ingin membuat replika dari objek-objek yang berhubungan dengan haji akan memerlukan pengeluaran dan waktu yang tidak sedikit.¹⁶

Selain itu, bila hanya bermodalkan gambar dan bacaan yang termuat dalam buku paket atau materi dari *powerpoint* yang tidak dimaksimalkan akan kurang menarik perhatian peserta didik dan dapat menyebabkan materi yang diajarkan

¹⁴Duta Anggoro dkk., “Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur’an Dan Hadist,” *Journal of Student Research* 1, no. 5 (11 Agustus 2023): 286–306, <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i5.1727>.

¹⁵Imam Az-Zabidi, *Ringkasan Shahih Al-Bukhari*, Cet. I, Kitab Tentang Kelembutan Hati, Bab. Perihal berharap terlalu banyak (panjang angan-angan) (Bandung: Mizan, 1997), h. 873-874.

¹⁶Dita Fisidian Adni dan Satrio Abdillah, “PKM Kelompok Taman Kanak-Kanak Islam YLPI Riau Perhentian Marpoyan Dalam Upaya Peningkatan Kualitas Pendidikan Di Kota Pekanbaru,” *Jurnal Pengabdian UNDIKMA* 4, no. 1 (11 Februari 2023): 101–12, <https://doi.org/10.33394/jpu.v4i1.6471>.

kurang dipahami.¹⁷ Terlebih lagi bila ingin melakukan kunjungan langsung ke Makkah, hal tersebut akan sukar dilakukan karena keberangkatan haji tidaklah instan. Kuota haji untuk negara Indonesia sudah ditentukan jumlahnya maka harus menunggu daftar antrian terlebih dahulu untuk memastikan jadwal keberangkatan.¹⁸

Melakukan haji secara langsung ke Makkah akan sukar terealisasi sebagai sarana untuk memahamkan peserta didik mengenai materi haji. Oleh karena itu, peneliti menawarkan solusi agar dalam pembelajaran materi haji di SMP Negeri 1 Bua kelas 9 guru menggunakan media pembelajaran dalam bentuk *mind map* berbasis *augmented reality*.

Mind map berisikan peta pemikiran yang mengakomodasi ide-ide pokok atau inti dari materi yang ingin disampaikan. Penyajian materi dalam bentuk *mind map* dilakukan guna menciptakan kesan dengan cara memanfaatkan keseluruhan pikiran menggunakan visualisasi dan prasarana grafis lainnya.¹⁹ Salah satu bentuk visualisasi yang dapat digunakan adalah *augmented reality*.

Augmented Reality (AR) yakni sebuah teknologi yang menampilkan proyeksi suatu objek 2D atau 3D dalam bentuk lebih realistis dalam waktu yang nyata. Pengkombinasian antara dunia maya dengan dunia sebenarnya dapat

¹⁷Sumiarti Sitepu dan Murnia Suri, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Gambar Pada Materi Perkembangan Islam," *JOURNAL OF EDUCATION SCIENCE* 8, no. 1 (2022): 9–13, <https://doi.org/10.3314/jes.v8i1.1974>.

¹⁸Kemenag, "Estimasi Keberangkatan Haji Makin Lama, Ini Penjelasan Kemenag," <https://kemenag.go.id>, diakses 24 Mei 2023, <https://kemenag.go.id/nasional/estimasi-keberangkatan-haji-makin-lama-ini-penjelasan-kemenag-wea8bh>.

¹⁹Yuyun Yunengsih, Andoyo Sastromiharjo, dan Khaerudin Kurniawan, "Pengaruh Model Peta Pikiran (Mind Mapping) Pada Teks Eksposisi Bagi Guru Sekolah Menengah Pertama," *Seminar Internasional Riksa Bahasa*, 2022, 465–70.

dilakukan pada *augmented reality*, sehingga dapat disajikan informasi baik berupa gambar, teks, atau lainnya secara interaktif.²⁰

Media *mind map* berbasis *augmented reality* akan sangat bermanfaat bila digunakan untuk mengajarkan materi pelajaran yang melibatkan objek-objek tertentu yang sukar untuk dibawa atau dikunjungi secara langsung dengan penyederhanaan luasnya suatu cakupan materi.²¹ Adapun salah satu contoh materi yang dapat memanfaatkan media ini adalah pembahasan mengenai haji.

Pengembangan media *mind map* berbasis *augmented reality* dilakukan agar dapat menarik perhatian peserta didik dan memberi pengalaman tersendiri dari visualisasi yang tampak lebih nyata. Adanya media ini juga diharapkan dapat berkontribusi dalam memahami peserta didik mengenai materi haji.

B. Rumusan Masalah

Merujuk pada latar belakang sebelumnya, maka dilakukan perumusan masalah pada penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimanakah tahap pengembangan media *mind map* berbasis *augmented reality* pada materi haji kelas 9 di SMP Negeri 1 Bua?
2. Bagaimanakah tingkat validitas media *mind map* berbasis *augmented reality* pada materi haji kelas 9 di SMP Negeri 1 Bua?
3. Bagaimanakah tingkat praktikalitas media *mind map* berbasis *augmented reality* pada materi haji kelas 9 di SMP Negeri 1 Bua?

²⁰Nurliana Nasution, Yuvi Darmayunata, dan Sri Wahyuni, *Augmented Reality dan Pembelajaran di Era Digital* (Indramayu: CV. Adanu Abitama, 2022), h. 14-15.

²¹Andika beta Permana, "Pengembangan Media Pembelajaran Mind Map Berbasis Android Untuk Materi Himpunan Kelas VII SMP," *EduTeach : Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran* 2, no. 2 (15 Juli 2021): 1–9, <https://doi.org/10.37859/eduteach.v2i2.2581>.

C. Tujuan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran sebagaimana disebutkan bertujuan untuk:

1. Mengetahui tahap pengembangan media *mind map* berbasis *augmented reality* pada materi haji kelas 9 di SMP Negeri 1 Bua.
2. Mengetahui tingkat validitas media *mind map* berbasis *augmented reality* pada materi haji kelas 9 di SMP Negeri 1 Bua.
3. Mengetahui tingkat praktikalitas media *mind map* berbasis *augmented reality* pada materi haji kelas 9 di SMP Negeri 1 Bua.

D. Manfaat Pengembangan

Hasil dari penelitian berjudul “Pengembangan Media *Mind Map* Berbasis *Augmented Reality* pada Materi Haji Kelas 9 di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Bua Kabupaten Luwu” ini dicitakan bisa menyumbang manfaat secara langsung atau tidak langsung melalui teori dan praktisnya. Adapun manfaatnya, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Berbicara teori, penelitian berdaya kontribusi dalam meluaskan pandangan mengenai media *mind map* berbasis *augmented reality* yang dapat digunakan pada pelajaran yang memiliki cakupan materi sangat luas dan melibatkan objek-objek. Hal ini terkait kondisi objek asli yang dibahas tidak dapat dibawa ke kelas atau dikunjungi secara langsung seperti materi haji.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian tentang media *mind map* berbasis *augmented reality* dapat menyumbang kegunaan baik bagi peserta didik, guru, dan sekolah, maupun peneliti sendiri. Sebagaimana disebutkan berikut:

a. Bagi Peserta Didik

Membantu peserta didik memahami pelajaran PAI khususnya pada ranah haji melalui penyajian muatan yang lebih sederhana. Sehingga mudah diingat dan dipahami dengan serangkaian interaktif dan menyenangkan proses pembelajaran.

b. Bagi Guru

Mendorong guru untuk turut melakukan inovasi pada pembelajaran salah satunya yakni media yang akan digunakan saat melangsungkan kegiatan belajar mengajar. Hal ini juga dapat membantu guru dalam menjelaskan materi yang disampaikan.

c. Bagi Sekolah

Membuat sekolah sadar akan pentingnya penggunaan media inovatif dalam pembelajaran. Sekolah juga bisa mendukung guru agar terus berkreasi dan bersama-sama menjadikan sekolah lebih berkembang lagi dari segi media pembelajarannya.

d. Bagi Peneliti

Adanya penelitian membuat peneliti sebagai calon guru dapat merasakan langsung bagaimana situasi suatu lembaga pendidikan. Kemudian, menganalisis kebutuhan-kebutuhan pendidikan juga dapat menaruh perhatian lebih pada solusi

pengembangan pendidikan, sehingga peneliti memiliki bekal untuk terjun di dunia pendidikan ke depannya.

E. Spesifikasi Produk

1. Media pembelajaran berwujud *mind map* berbasis *augmented reality* mengenai materi haji terkhusus pada tahapan pelaksanaan haji.
2. Penggunaan fitur aplikasi membutuhkan *handphone* android yang memadai yakni android versi 8 ke atas agar tampilannya bisa maksimal.
3. Pengguna diminta untuk menginstal sebuah aplikasi yang dibuat peneliti.
4. Produk media memuat gambar-gambar 2D khusus (*marker*) berkaitan dengan materi haji yang berada pada *mind map* berukuran kertas F4 (21 cm x 33 cm) model *landscape*.
5. Pengguna mengarahkan kamera *handphone* ke *marker* secara satu per satu yang dengan otomatis menampilkan materi haji berbasis *augmented reality* meliputi teks, video, audio, maupun gambar 3D.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Peneliti memiliki asumsi bahwa pemahaman peserta didik terhadap materi haji dan penggunaan teknologi mutakhir akan meningkat dengan adanya media *mind map* berbasis *augmented reality*. Media juga diasumsikan dapat memberikan kesan pembelajaran yang berbeda bagi peserta didik.
2. Pengoperasian fitur produk media pembelajaran *mind map* berbasis *augmented reality* yang dihasilkan pada penelitian membutuhkan adanya *handphone* android yang memadai, sehingga membatasi penggunaannya hanya pada saat indikator pendukungnya tersedia.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian yang Relevan

Penelitian dalam historinya berelevansi dengan beberapa penelitian terdahulu. Akan tetapi antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini memiliki perbedaan sebagai kebaruan idenya. Penelitian yang berelevansi dengan penelitian ini, yaitu:

1. Penelitian Ali Fakhruddin dan Arief Kuswidyanarko pada tahun 2020 berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Sekolah Dasar Berbasis *Augmented Reality* Sebagai Upaya Mengoptimalkan Hasil Belajar Siswa”. Penelitian pengembangan ini menggunakan model Borg & Gall dengan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Hasilnya ialah pemanfaatan teknologi *augmented reality* dalam membuat media pembelajaran IPA, di mana media tersebut memperoleh nilai validasi aiken 0,9528 dari para ahli. Selain itu, didapati pula dari guru persentase sebesar 92,71 dan dari peserta didik sebesar 88,07. Sehingga ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran tersebut sangat baik dan layak diimplementasikan pada kegiatan belajar mengajar.²²
2. Penelitian Yoga Pratama, Isa Akhlis, dan Suharto Linuwih pada tahun 2020 berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran ARTS Berbasis Android pada Materi Tata Surya untuk SMP”. Penelitian ini berjenis *Researh & Development*

²²Ali Fakhruddin dan Arief Kuswidyanarko, “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Sekolah Dasar Berbasis Augmented Reality Sebagai Upaya Mengoptimalkan Hasil Belajar Siswa,” *Jurnal Muara Pendidikan* 5, no. 2 (20 Desember 2020): 771–776, <https://doi.org/10.52060/mp.v5i2.424>.

menggunakan model pengembangan ADDIE dengan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Kelayakan media diuji melalui angket respon dengan skala *likert* 1 sampai 5 yang dilakukan atas beberapa kelompok responden atas 3 aspek penilaian. Hasilnya diperoleh dari segi rekayasa perangkat lunak persentase sebesar 81,82%, desain pembelajaran 85,95%, dan komunikasi visual 85,16%, sehingga keseluruhan persentase dari ketiga aspek tersebut sebesar 84,71% berkategori sangat layak. Sehingga media pembelajaran ARTS berbasis android dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu memahami peserta didik mengenai materi tata surya di SMP.²³

3. Penelitian Zulfikar Ali, Daru Wahyuningsih, dan Suparwoko pada tahun 2021 berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Video Berbasis Android Materi Pemanasan Global Kelas X”. Penelitian R&D dengan model pengembangan 4D ini menggunakan teknik analisis data deskriptif dengan skala *likert* yang dilakukan pada 3 kelas di SMAN 1 Gemolong diperoleh skor respon 3,50 dengan kategori baik. Selain itu, hasil penelitian berupa “Glow-Kar” (*Global Warming on Augmented Reality*) disertai kartu bergambar telah memperoleh pernyataan layak berkategori baik dari ahli media pembelajaran dan materi.²⁴

²³Yoga Pratama, Isa Akhlis, dan Suharto Linuwih, “Pengembangan Media Pembelajaran ARTS Berbasis Android Pada Materi Tata Surya Untuk SMP,” *UPEJ Unnes Physics Education Journal* 9, no. 1 (13 April 2020): 73–78, <https://doi.org/10.15294/upej.v9i1.38283>.

²⁴Zulfikar Ali, Daru Wahyuningsih, dan Supurwoko Supurwoko, “Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Video Berbasis Android Materi Pemanasan Global Kelas X,” *Jurnal Materi dan Pembelajaran Fisika* 11, no. 1 (29 Mei 2021): 37–46, <https://doi.org/10.20961/jmpf.v11i1.47826>.

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian

No	Keterangan	Peneliti 1	Peneliti 2	Peneliti 3	Peneliti 4
1	Nama	Ali Fakhruddin dan Arief Kuswidyanarko	Yoga Pratama, Isa Akhlis, dan Suharto Linuwih	Zulfikar Ali, Daru Wahyuning-sih, dan Supurwoko	Dhia Azizah Faisal
2	Tahun Penelitian	2020	2020	2021	2024
3	Jenis dan Model Penelitian	R&D model Borg & Gall	R&D model ADDIE	R&D model 4D	R&D Model ADDIE
4	Produk yang Dikembangkan	<i>Augmented reality</i> dalam bentuk buku	<i>Augmented reality</i> dalam bentuk aplikasi pembelajaran	<i>Augmented reality</i> dalam bentuk kartu	<i>Augmented reality</i> dalam bentuk <i>mind map</i>
5	Materi	IPA (Siklus)	IPA (Tata Surya)	Fisika (Pemanasan Global)	PAI (Haji)
6	Tingkatan Subjek Penelitian	SD	SMP	SMA	SMP
7	Kegiatan Uji Coba	Validasi ahli dan uji coba lapangan	Validasi ahli dan uji coba lapangan	Validasi ahli dan uji coba lapangan	Validasi ahli dan uji coba lapangan

B. Landasan Teori

1. Konsep Pengembangan

Pengembangan mengandung makna proses, cara, atau perbuatan mengembangkan. Dalam term lain diartikan sebagai menjadikan besar, membentangkan, menjadikan maju (baik, sempurna, dan lain-lain) sebagaimana dikatakan dalam kamus yang menjadi pedoman berbahasa Indonesia yakni KBBI.²⁵

Adapun pengembangan juga dapat diartikan sebagai peningkatan fungsi, manfaat, dan aplikasi iptek yang ada. Pembuatan teknologi baru dalam rangka pemanfaatan teori ilmu pengetahuan yang telah teruji keabsahannya sebagai wujud aktivitas ilmu pengetahuan dan teknologi.²⁶

a. Penelitian Pengembangan (R&D)

Penelitian pengembangan atau disebut pula R&D (*Research & Development*) ialah penelitian yang dikehendaki guna membuat produk. Di mana produk tersebut akan mendukung pelaksanaan suatu pekerjaan, sehingga penelitian dikategorikan sebagai penelitian *need to do* atau perlu untuk dilakukan.

Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang melakukan pengkajian mengenai rancangan, pengembangan dan evaluasi produk seperti produk pembelajaran untuk memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif yang terstruktur.²⁷ Penelitian R&D merupakan sebuah proses yang digunakan dalam

²⁵“Arti kata kembang - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online,” diakses 24 Mei 2023, <https://kbbi.web.id/kembang>.

²⁶Yayat Suharyat, *Model Pengembangan Karya Ilmiah Bidang Pendidikan Islam* (Klaten: Penerbit Lakeisha, 2022), h. 537.

²⁷Achmad Noor Fatirul dan Djoko Adi Walujo, *Metode Penelitian Pengembangan Bidang Pembelajaran*, Edisi Khusus Mahasiswa Pendidikan dan Pendidik (Tangerang Selatan: Pascal Books, 2022), h. 6-7.

rangka melakukan pengembangan produk baru maupun validasi produk yang telah ada sebelumnya atau juga untuk menjawab permasalahan aktual dan mendapatkan suatu pengetahuan.²⁸

Maka, dapat digarisbawahi bahwa R&D ialah penelitian yang berupaya melakukan perbaikan terhadap suatu produk terdahulu kemudian memvalidasinya maupun dilakukan untuk menciptakan produk baru. Sederhananya, penelitian R&D adalah suatu penelitian yang menghendaki pembuatan suatu produk beserta pengujian validasinya di mana nantinya akan dibuat suatu produk baik baru atau inovasi dari sebelumnya.

b. Model Pengembangan

Keberadaan model atau pola pengembangan sebagai contoh atau format rancangan pengembangan tentunya akan sangat membantu peneliti dalam melakukan penelitian terutama bagi peneliti baru. Model pengembangan yang telah ada masa kini sangat beragam seperti model Hannafin & Peck, Borg & Gall, 4D, dan ADDIE.²⁹

Setiap model pengembangan tersebut mengandung kelebihan dan kekurangannya tersendiri. Jadi, dibutuhkan kecermatan seseorang dalam pemilihan model yang akan digunakannya. Model pengembangan haruslah disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi peneliti yang dirasa paling sesuai.

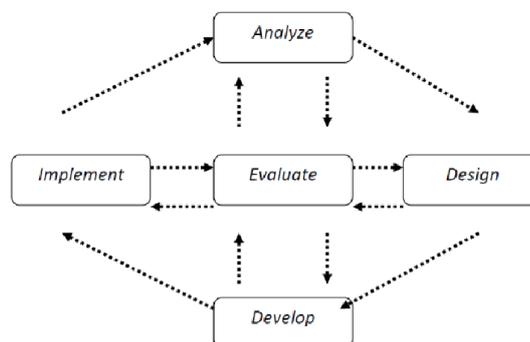
²⁸Muh. Fahrurrozi dan Mohzana, *Pengembangan Perangkat Pembelajaran: Tinjauan Teoretis dan Praktik* (Lombok Timur: Universitas Hamzanwadi Press, 2020), h. 3.

²⁹Maisarah, Try Annisa Lestari, dan Sirikanda Sakulpimolrat, "Urgensi Pengembangan Media berbasis Digital Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia," *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)* 2, no. 1 (27 April 2022): 65–75, <https://doi.org/10.30821/eunomia.v2i1.1348>.

Peneliti memilih menggunakan model pengembangan ADDIE. Hal tersebut dikarenakan peneliti menilai bahwa model ADDIE mudah dipahami dan diimplementasikan, serta telah banyak teruji oleh para peneliti terdahulu dengan serangkaian kegiatan terprogram yang disusun secara sistematis untuk memecahkan suatu permasalahan belajar.

Selain itu, model ADDIE mengindikasikan adanya evaluasi oleh peneliti di setiap tahapnya. Jadi dapat membawa impresi baik atas hasil produk yang dikembangkan, sebab dengan adanya evaluasi di setiap tahapnya peneliti dapat setidaknya meminimalkan kesalahan melalui perbaikan terus-menerus dan berkesinambungan yang mana pada tahap evaluasi akhir secara keseluruhan nantinya setelah dilakukan uji coba untuk membenahi kualitas akhir dari produk maka dapat dihasilkan produk sesuai dengan rencana.

Model ADDIE terbagi menjadi lima langkah yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Secara sederhana disajikan pada gambar 2.1.³⁰



Gambar 2.1 Langkah-Langkah Model Pengembangan ADDIE

³⁰Yudi Hari Rayanto dan Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek* (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020), h. 33.

- 1) Analisis (*analyze*), ialah tahap peneliti melaksanakan observasi untuk mengetahui kondisi tempat yang akan diteliti. Analisis juga dilakukan peneliti untuk mengetahui telaah teori terkait masalah yang akan diteliti berupa tujuan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran (media, metode, materi), dan karakteristik peserta didik.
- 2) Perancangan (*design*), merupakan tahap peneliti berbekal hasil analisisnya akan membuat kerangka acuan atau rancangan mengenai hal apa saja yang akan dibenahi beserta solusinya. Tahap dilakukan penentuan produk seperti apa yang akan digunakan baik dari segi bahan, kegunaan, fitur-fitur, hingga tampilannya.
- 3) Pengembangan (*develop*), merupakan tahap peneliti akan merealisasikan ide-ide atau solusi (produk) yang awalnya hanya berupa desain menjadi bentuk nyata yang dapat digunakan secara langsung. Sederhananya, dalam langkah pengembangan akan dilakukan proses membuat produk yang telah dirancang sebelumnya lalu oleh para ahli akan diuji tingkat validitasnya.
- 4) Implementasi (*implementation*), merupakan sebuah tahap yang begitu penting sebab akan diketahui seberapa baik solusi yang ditawarkan peneliti. Hasil dari pembuatan produk akan diuji coba kepada sasaran penelitian guna mengetahui tingkat praktikalitas produk yang dihasilkan.
- 5) Evaluasi (*evaluation*) sekaligus langkah penghujung dari penelitian R&D model ADDIE merupakan tahapan di mana akan diidentifikasi hasil uji coba di

tahap sebelumnya untuk mengetahui hal-hal yang akan dibenahi guna perbaikan ke depannya.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berlandaskan etimologi mengandung arti tengah, perantara, atau pengantar yang mana kata ini diambil dari bahasa Latin “*medius*”.³¹ Dalam bahasa Arab, term media diambil dari “*Wassil*” yang merupakan sinonim dari “*al wash*” yang bermakna tengah, atau biasa pula disebut “*Wasilah*” berarti perantara dua sisi. Keberadaannya sebagai pembawa dan penyalur satu bagian (guru) ke bagian satunya (peserta didik) yang mengantarkan kata media disebut sebagai kata tengah.³²

Penggunaan media dalam upaya menerangkan dan menjembatani suatu penjelasan agar dapat dipahami oleh orang yang menggunakannya telah ada pada zaman Rasulullah yaitu saat Allah Swt. menurunkan Al-Qur’an. Sebagaimana termuat dalam Q.S. An-Nahl/16: 44.

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ ٤٤

Terjemahnya:

“(Mereka Kami utus) dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan Az-Zikr (Al-Qur’an) kepadamu, agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan”.³³

³¹Syamsiani, “Transformasi Media Pembelajaran Sebagai Penyalur Pesan,” *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan* 2, no. 3 (31 Agustus 2022): 35–44, <https://doi.org/10.55606/cendikia.v2i3.274>.

³²Feriska Achlikul Zahwa dan Imam Syafi’i, “Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi,” *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi* 19, no. 01 (29 Januari 2022): 61–78, <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>.

³³Kementrian Agama RI, *Al-Qur’an dan Terjemahnya* (Bogor: Unit Percetakan Al-Qur’an, 2018), h. 369.

Tafsir Al-Muyassar menyiratkan bahwa ayat tersebut berisi diutusnya rasul-rasul terdahulu dengan membawa bukti-bukti jelas dan kitab-kitab suci dari langit, dan kepada Nabi Muhammad diturunkan Al-Qur'an sebagai media untuk menjelaskan kepada manusia makna-makna dan hukum sesuatu yang masih samar dan agar manusia dapat merenungi serta memperoleh petunjuk dengannya.³⁴

Media ialah manusia, materi, atau perkara yang dapat menciptakan suasana pendukung belajar dan menjadikan peserta didik bisa mengantongi pengetahuan, keterampilan atau perbuatan. Dapat diartikan pula media sebagai alat bantu yang dapat menggapai tujuan pembelajaran. Media mencakup hal-hal yang secara khusus digunakan untuk mempresentasikan isi materi pelajaran.³⁵

Adapun pembelajaran yakni aktivitas sebagai wujud dari kurikulum suatu instansi pendidikan supaya dapat mengarahkan peserta didik pada pencapaian tujuan yang telah ditentukan. Pada hakikatnya, pendidikan bertujuan untuk membawa perubahan-perubahan pada diri peserta didik baik berupa perubahan sikap, pengetahuan, akhlak, perbuatan anak sebagai bekal dirinya hidup menjadi makhluk sosial maupun individu dalam kesehariannya.³⁶ Guna pencapaian tujuan itu peserta didik berhubungan langsung dengan lingkungan belajar yang telah direncanakan guru dalam proses pembelajaran.³⁷

³⁴Hikmat Basyir dkk., *At-Tafsir al-Muyassar* (Jakarta: Darul Haq, 2016), h. 826-827.

³⁵Ahmad Suryadi, *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid 1* (Sukabumi: CV Jejak, 2020), h. 14.

³⁶Septy Nurfadhillah dan 4A Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Tangerang Tahun 2021, *Media Pembelajaran: Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran* (Sukabumi: CV Jejak, 2021), h. 13.

³⁷Tasdin Tahrir dkk., *Inovasi Model Pembelajaran* (Jawa Barat: Edu Publisher, 2021), h.6.

Media pembelajaran ialah benda-benda memuat informasi yang digunakan untuk menstimulus peserta didik dalam kegiatan belajar seperti poster, animasi bergerak, video, dan sebagainya.³⁸ Media pembelajaran merupakan teknik penyaluran informasi materi pelajaran atau sesuatu yang dapat menimbulkan rangsangan saat melangsungkan pembelajaran.³⁹

Media dalam pembelajaran yakni perangkat yang dapat menyokong kegiatan belajar sehingga berdaya guna menerangkan makna. Sederhananya media pembelajaran diartikan sebagai perantara dalam aktivitas pembelajaran.⁴⁰ Maka media pembelajaran bisa dimaknai secara umum sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar atau semua perkara (hal) yang diadakan guna mendukung jalannya kegiatan belajar mengajar.

Media pembelajaran telah banyak mengalami perkembangan menghadirkan penyajian pembelajaran dalam jenis-jenis yang beragam.⁴¹ Hal tersebut terjadi salah satunya karena revolusi teknologi terutama komputer yang telah mempengaruhi berbagai sektor termasuk pendidikan. Telah ada kecanggihan teknologi pendidikan

³⁸Muhammad Zaim, "Media Pembelajaran Agama Islam Di Era Milenial 4.0," *POTENSIA: Jurnal Kependidikan Islam* 6, no. 1 (24 November 2020): 1–17, <https://doi.org/10.24014/potensia.v6i1.9200>.

³⁹Mayangsari Nikmatur Rahmi dan M. Agus Samsudi, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sesuai Dengan Karakteristik Gaya Belajar," *Edumaspul: Jurnal Pendidikan* 4, no. 2 (30 Oktober 2020): 355–63, <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v4i2.439>.

⁴⁰Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran*, Pertama, Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat (Jakarta: Kencana, 2020), h. 6.

⁴¹Munir Yusuf, *Inovasi Pendidikan Abad 21: Perspektif, Tantangan, dan Praktik Terkini* (Yogyakarta: Selat Media Patners, 2023), h. 56.

seperti multimedia interaktif yang bisa memunculkan gambar, teks, suara, video, maupun animasi.⁴² Beberapa jenis media pembelajaran di antaranya:

- 1) Instrumen visual yang bisa dilihat seperti foto, sketsa, bagan, dan *power point*.
- 2) Instrumen auditif yang bisa didengar seperti radio, rekaman suara, dan kaset.
- 3) Instrumen audio visual yang bisa diindra melalui mata sekaligus diindra melalui telinga seperti film, televisi, dan video.

Lebih lanjut, ahli media mengklasifikasikan jenis-jenis media pembelajaran menjadi beberapa kategori sebagai berikut.

- 1) Media orisinal dan duplikat
- 2) Media berwujud papan
- 3) Media skema dan grafis
- 4) Media proyeksi
- 5) Media tangkap (suara)
- 6) Media cetak⁴³

b. Manfaat Media Pembelajaran

Lumrahnya, pemakaian media pembelajaran berguna atas melangsungkan interaksi harmonis antara pendidik dengan peserta didik yang menjadikan jalannya pembelajaran akan semakin cepat juga tepat. Media pembelajaran yang tepat pemilihannya akan membuat pembelajaran lebih menarik dan bermakna.⁴⁴

⁴²Evi Susilawati dkk., *Media dan Teknologi Pendidikan* (Bandung: CV Widina Media Utama, 2023), h. 138, <https://repository.penerbitwidina.com/publications/560974/>.

⁴³Ahmad Suryadi, *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid II* (Sukabumi: CV Jejak, 2020), h. 60-61.

⁴⁴Lisa Aditya Dwiwansyah Musa dkk., "Pelatihan media pembelajaran interaktif berbasis web pada guru PAI di Kota Palopo," *RESONA: Jurnal Ilmiah Pengabdian Masyarakat* 5, no. 2 (2022): 148-57.

Pengembangan keterampilan dan pengetahuan peserta didik dapat pula ditempuh melalui media pembelajaran yang tepat dalam mendukung proses pembelajaran.⁴⁵

Spesifiknya, terdapat beberapa kegunaan media dalam kegiatan pembelajaran misalnya penyeragaman bahan ajar yang diberikan, lebih jelasnya kegiatan mengajar belajar, menarik dan interaktif, hemat waktu dan tenaga, peningkatan mutu hasil belajar, lebih fleksibelnya proses belajar, dan peningkatan motivasi belajar peserta didik.⁴⁶ Sikap positif dan semangat peserta didik terhadap pelajaran dan kegiatan belajar, serta mengarahkan peranan guru ke arah yang semakin baik dan produktif juga bisa didapat melalui pemanfaatan media pembelajaran.⁴⁷ Adapun kegunaan media pembelajaran dapat dirincikan dalam poin-poin sebagai berikut.

- 1) Menghindari pengutaraan pesan yang terlalu bersifat verbalistis seperti hanya disampaikan melalui kata-kata saja.
- 2) Menanggulangi keterbatasan jangkauan
 - a) Penggantian objek yang sangat besar dengan foto, video atau replika.
 - b) Menunjang objek yang kecil dengan LCD, video, atau ilustrasi sehingga dapat terlihat lebih jelas.

⁴⁵Sucianti, Nilam Permatasari Munir, dan Nur Fakhrunnisaa, "Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Berbasis Kontekstual pada Materi Bagian dan Fungsi Tumbuhan Kelas IV SDN 21 Tadette," *Journal of Vocational, Informatics and Computer Education*, 2023, 72–78.

⁴⁶Hasriadi, Sudirman, dan Arifuddin, "Kontribusi Teknologi informasi dan komunikasi dalam meningkatkan motivasi belajar," *Jurnal Konsepsi* 10, no. 3 (2021): 294–303.

⁴⁷Syamsiani, "Transformasi Media Pembelajaran Sebagai Penyalur Pesan." *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan* 2, no. 3 (31 Agustus 2022): 35–44,

<https://doi.org/10.55606/cendikia.v2i3.274>

- c) Penggunaan *timelapse* untuk mempercepat gerak yang terlalu lambat atau *high speed fotografi* untuk memperlambat gerak yang terlalu cepat.
 - d) Mempresentasikan peristiwa masa lampau yang tidak terjadi lagi melalui video, film, foto, dan lain-lain
 - e) Menyederhanakan rumitnya tampilan sesuatu seperti susunan kulit melalui model dan lainnya.
 - f) Memvisualkan konsepsi yang sukar dihadirkan secara langsung atau konsep yang abstrak seperti Ka'bah, udara, dan tsunami melalui video dan sebagainya.
- 3) Menghindari ketidakaktifan peserta didik dengan bantuan media pembelajaran yang efektif dan inovatif, sehingga berfaedah:
- a) Menumbuhkan antusiasme belajar
 - b) Mengindikasikan adanya korelasi antara peserta didik dengan sekitarnya.
 - c) Memberi peluang peserta didik untuk belajar sendiri selaras potensi dan minat setiap peserta didik.
- 4) Kesulitan guru menyeragamkan peserta didik dalam kurikulum dan materi pelajaran yang sama di tengah kondisi peserta didik yang mengantongi bekal watak khas dan latar belakang yang berlainan. Guru dituntut melakukan penanganan sendiri mengenai hal tersebut meskipun keduanya pun berlatarbelakang berbeda. Maka keberadaan media pembelajaran dapat menjadi pemecah masalah tersebut, sebab berkemampuan dalam:
- a) Menyeragamkan stimulus
 - b) Menyediakan pengalaman yang sama
 - c) Menyamakan persepsi

c. Fungsi Media Audio Visual

Media audio visual berasal dari kolaborasi audio dengan visual. Audio sebagai media yang memuat informasi dalam bentuk auditif atau hanya dapat ditangkap oleh telinga yang dapat menstimulus otak, hati, atensi, dan kompetensi peserta didik untuk menelaah suatu informasi (materi ajar).⁴⁸ Contohnya ialah *voice note* dan CD, di mana umumnya keberadaan media audio dalam pembelajaran dipakai untuk mempresentasikan materi pelajaran yang berpautan dengan aktivitas mendengarkan, dan berfungsi pula untuk mengutarakan pesan secara lisan melalui kata-kata maupun tidak secara lisan seperti bunyi-bunyian.

Adapun media visual berbekal penggunaan indra penglihatan baru dapat ditangkap isinya. Penyampaian materi pelajaran dengan cara ini terbilang banyak dipakai oleh guru dalam mendukung kegiatan pembelajaran. Ada dua macam media visual yakni media proyeksi dan media non proyeksi. Penggunaan media visual memiliki sejumlah fungsi yang terdiri atas fungsi afektif, kompensatoris, atensi, dan kognitif.⁴⁹

1) Fungsi Atensi

Fungsi atensi ialah fungsi media pembelajaran dalam memikat atensi dan memfokuskan konsentrasi peserta didik pada materi yang diajarkan. Fungsi atensi berhubungan tentang makna visualisasi yang ditangkap oleh mata baik yang ditampilkan tersendiri maupun sebagai penjelas yang menyertai suatu tulisan.

⁴⁸Zainab, Abdul Pirol, dan Lilis Suryani, "Pengembangan Media Audiovisual Berbasis Kearifan Lokal Pada Siswa Sekolah Dasar," *Socratika: Journal of Progressive Education and Social Inquiry* 1, no. 1 (1 Januari 2024): 10–20.

⁴⁹Fifit Firmadani, "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0," *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional* 2, no. 1 (13 Februari 2020): 93–97.

Media pembelajaran berperan penting dalam menarik minat peserta didik dengan serangkaian tampilannya yang menarik sehingga intensitas daya tangkap peserta didik dapat meningkat.⁵⁰

2) Fungsi Afektif

Fungsi afektif media visual yakni kemampuan media visual dalam menampilkan visualisasi yang jelas sehingga dapat membawa peserta didik ke dalam alur materi. Bisa pula mempengaruhi emosi serta perasaan peserta didik seperti digunakan pada gambar ilustrasi dan sebagainya.

3) Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif media visual merujuk pada banyaknya penelitian yang mengkaji tentang media visual. Ditemukan bahwa lambang visual mampu mendorong tercapainya pemahaman dan ingatan mengenai informasi yang ada pada suatu visual.

4) Fungsi Kompensatoris

Fungsi kompensatoris ialah keberadaan media pembelajaran visual yang didasarkan pada temuan penelitian terdahulu bahwa media visual yang menyajikan suatu materi secara kontekstual dalam gambar maka dapat membantu peserta didik yang lebih cenderung kurang mampu mencerna dengan baik suatu teks atau bacaan dalam memahami dan mengingatnya. Sederhananya, media pembelajaran visual

⁵⁰Mirnawati, "Penggunaan media gambar dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat baca siswa," *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 9, no. 1 (2020): 98–112.

membantu tipe peserta didik yang lebih cenderung menangkap informasi melalui penglihatan.⁵¹

Maka mampu ditelaah bahwasanya media audio visual ialah kolaborasi antara digantungkan pada indra pendengaran yakni telinga dengan indra penglihatan yakni mata. Audio visual akan mempresentasikan bahan ajar kepada peserta didik dalam versi yang lebih lengkap dan optimal. Penggunaan media audio visual berfungsi untuk menyampaikan materi pelajaran melalui gambar sekaligus suara seperti animasi bergerak, video, dan *augmented reality*.

Selain itu, dalam situasi dan batasan tertentu bisa menjadi pengganti guru karena pengutaraan bahan ajar diambil alih oleh media, sedangkan guru bertransformasi menjadi fasilitator belajar yaitu yang memfasilitasi jalannya pembelajaran dan membantu peserta didik untuk belajar.

3. *Mind Map*

Mind map merupakan sebuah media yang berisi luasnya cakupan pemikiran yang ada sehingga lebih mudah untuk diingat dan dipahami. Adapun *mind map* merupakan sebuah peta pemikiran yang mengakomodasi ide-ide pokok atau inti dari materi yang ingin disampaikan. *Mind map* ialah teknik menciptakan kesan dengan cara memanfaatkan keseluruhan pikiran menggunakan visualisasi dan prasarana grafis lainnya. Sebagai suatu sarana, *mind map* dapat digolongkan

⁵¹Aldina Tri Oktaviani dkk., “Metode Pembelajaran Yang Tepat Di Terapkan Pada Siswa Dengan Gaya Belajar Visual: Gaya Atau Media Belajar Visual,” *SEMAI: Seminar Nasional PGMI* 1, no. 1 (29 Desember 2021): 731–41.

sebagai *cognitive organizers* yang bekerja sebagai perantara agar pikiran manusia dapat bekerja lebih efektif dan efisien.⁵²

Pendefinisian mengenai *mind map* ditarik kesimpulan bahwa *mind map* adalah cara berpikir dengan mengorganisasikan informasi yang ditempatkan di dalam otak.⁵³ *Mind map* diinterpretasikan sebagai teknik visual untuk menata ide atau suatu teknik mencatat dengan cara membuat peta pikiran yang kreatif dan efektif juga mengintegrasikan kinerja otak kanan maupun sebelah kiri dalam individu perseorangan.⁵⁴ Maka *mind map* dapat dipahami sebagai cara mengorganisasikan dan memetakan pikiran berdasarkan penempatan informasi yang sesuai dengan keinginan.

Penggunaan teknik *mind map* dapat menjadi usaha terbaik untuk mendapatkan ide baru dan membuat desain dalam upaya belajar menghasilkan catatan yang menyenangkan guna mempermudah diterimanya informasi dari pikiran seseorang. *Mind map* bukan hanya berisi kata-kata saja, tetapi juga memuat gambar, garis, warna, maupun simbol sehingga *mind map* nampak semakin berdaya pikat secara visual, saling terhubung, dan mudah untuk diingat.⁵⁵

⁵²Yuyun Yunengsih, Andoyo Sastromiharjo, dan Khaerudin Kurniawan, "Pengaruh Model Peta Pikiran (Mind Mapping) Pada Teks Eksposisi Bagi Guru Sekolah Menengah Pertama," *Seminar Internasional Riksa Bahasa*, 2022, 465–70.

⁵³Eliyanti, Taufina, dan Ramalis Hakim, "Pengembangan Bahan Ajar Keterampilan Menulis Narasi Dengan Menggunakan Mind Mapping Dalam Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (4 Juli 2020): 838–49.

⁵⁴Nanda Rifaatul Ulya, "Strategi Pembelajaran Mind Mapping Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca," *International Conference of Students on Arabic Language* 4, no. 0 (2020): 441–49.

⁵⁵Andika Beta Permana, "Pengembangan Media Pembelajaran Mind Map Berbasis Android Untuk Materi Himpunan Kelas VII SMP," *EduTeach: Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran* 2, no. 2 (15 Juli 2021): 1–9, <https://doi.org/10.37859/eduteach.v2i2.2581>.

Mind map dapat dibuat pada media digital seperti *slide show* maupun media fisik seperti di buku atau media lain yang akan digunakan. Sifatnya pun sangat fleksibel mengikuti kebutuhan dan kreatifitas penggunaannya, seperti saat dibutuhkan penerapannya pada media yang ukurannya cukup besar berisikan gambar dan teks penjelas maka *mind map* dapat dibuat pada kertas dan semacamnya. Jadi *mind map* sangat cocok digunakan dalam proses pembelajaran dalam rangka menyederhanakan konsep yang rumit ataupun luas.

4. Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality*

Augmented reality (AR) ialah penyajian objek maya dalam dunia nyata dengan cara pengombinasian kedua lingkungan tersebut melalui perantara *handphone* berkamera. Istilah *augmented reality* dalam historinya dicetuskan oleh David Mizel dan Thomas Caudell di era 90-an bilamana keduanya menjadi pekerja di Boeing. Saat itu *augmented reality* dimaknai sebagai peleburan visual maya di dunia asli. Kini, *augmented reality* sudah diimplementasikan di berbagai sektor kehidupan, termasuk pada sektor pendidikan. Berbekal pemuatan *software* gratis dan *platform* untuk merancang fitur dari *unity* serta model 3D yang dapat dibuat sendiri menggunakan aplikasi *blender* ataupun mengunduh dari komunitas berbagi model 3D yang pengoperasian hanya membutuhkan *handphone* android, maka AR sudah dapat digunakan.⁵⁶

AR bukanlah *virtual reality* yang sepenuhnya menggantikan realitas nyata, tetapi hanya menambahnya. Objek maya hanya menyajikan informasi yang tidak

⁵⁶Ani Ismayani, *Membuat Sendiri Aplikasi Augmented Reality* (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2020), h. 2-4.

dapat langsung diterima oleh pengguna dengan inderanya sendiri, oleh karena itu AR adalah alat yang sesuai untuk membantu pengguna berinteraksi dan memahami dunia maya dan melakukan hal-hal di dunia nyata.⁵⁷

Kelebihan teknologi *augmented reality* yakni pengembangannya yang lebih mudah dan terjangkau. Dapat pula diterapkan pada berbagai media baik dijadikan aplikasi *game* pembelajaran dalam *hp* maupun di media cetak dengan prinsip kerja penampilan media 3 dimensinya yang bersifat interaktif dan *realtime*.⁵⁸

Augmented reality mengindikasikan adanya sudut pandang pengguna yang dapat melihat konten visual maya di dalam dunia nyata melalui perantara kamera dan dapat berinteraksi secara *realtime* dengan objek tersebut. Cara kerja AR cukup sederhana dengan *marker* atau deteksi citra dalam sebuah kamera *handphone* akan dapat mengidentifikasi keberadaan *marker* yang telah dibuat, sehingga apabila *marker* telah terdeteksi dan hasilnya cocok dengan *database* yang dibuat maka gambar, video, teks, audio, atau objek 3D yang telah didesain akan ditampilkan.⁵⁹

Pembuatan *augmented reality*, dapat dilakukan di komputer atau PC menggunakan berbagai instrumen seperti *Unity 3D*, *Vuforia SDK*, dan *Marker Based Tracking*. Sebagaimana dijelaskan berikut.

⁵⁷Jumaena, Salmilah, dan Nilam Permatasari Munir, "Efektivitas Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) Pemodelan Bangun Ruang Terhadap Pemahaman Konsep Geometri Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Refleksi* 12, no. 3 (2023): 149–60.

⁵⁸Sampurna Dadi Riskiono, Try Susanto, dan Kristianto Kristianto, "Rancangan Media Pembelajaran Hewan Purbakala Menggunakan Augmented Reality," *CESS (Journal of Computer Engineering, System and Science)* 5, no. 2 (28 Juli 2020): 199–203, <https://doi.org/10.24114/cess.v5i2.18053>.

⁵⁹Ira Mahartika dkk., *Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2023), h. 3-7.

1) *Unity 3D*

Unity ialah mesin pembuat permainan atau perangkat lunak yang dapat dimanfaatkan untuk pembuatan maupun pengembangan sebuah *game*. *Unity* merupakan hasil pengembangan yang dilakukan oleh Unity Technologies. Dalam perangkat lunak, seseorang bisa membuat *augmented reality* melalui *software unity 3D* yang telah didukung keberadaan IDE (*Integrated Development Environment*) berbahasa pemrograman dalam *script*-nya. Selain itu, keberadaan SDK (*Software Development Kit*) khusus bernama *Vuforia AR Extension For Unity* yang tersedia dalam perangkat lunaknya juga semakin menunjang terjadinya pembuatan *augmented reality*.

2) *Vuforia*

Vuforia ialah perangkat pengembangan perangkat lunak yang menunjang proses merakit *augmented reality* di perangkat seluler. Teknologi *Computer Vision* digunakan pada *vuforia* guna mendeteksi *marker* dalam waktu nyata. Kemampuan tersebut memberikan peluang bagi pengembang untuk memposisikan dan menyelaraskan hal-hal virtual seperti model 3D, file video, dan lainnya sehingga dapat dilihat melalui kamera di perangkat seluler dengan menambahkan foto atau model target ke *database* di halaman *vuforia*, maka *vuforia* akan mentransfer *database marker* yang ada di laman unity.

3) *Marker Based Tracking* (Pelacakan Berbasis Penanda)

Metode pelacakan berbasis penanda secara virtual menempatkan penanda dalam ruang 3D menggunakan sumbu X, Y, dan Z serta titik sumbu (0,0,0). Penanda (*marker*) adalah gambar yang dapat dikenali menggunakan pengenalan

objek terkomputerisasi, pengenalan pola, dan teknologi pemrosesan gambar video. Jika penanda ditemukan, AR selanjutnya akan menggunakan kamera untuk mencocokkan posisi yang benar. Banyaknya pola yang dihasilkan berkorelasi langsung dengan tingkat kerumitan gambar, membuatnya lebih mudah untuk menemukan model gambar dengan mengikuti penanda.⁶⁰

Melalui pemanfaatan AR dalam pembelajaran, diharapkan dapat menarik atensi dan semangat peserta didik dengan kondisi semakin modern dan mutakhir. Keunggulan mencakup pembelajaran yang lebih partisipatif, penerapan yang luas berdasarkan media lain, model simpel, produksi media yang cukup murah, dan kemudahan pengoperasian. Sementara mengadopsi media AR memiliki kelemahan yakni cenderung sensitif terhadap perubahan yang disebabkan oleh sudut pandang, belum banyak yang membuat, dan membutuhkan banyak instrumen untuk membuatnya.⁶¹

5. Materi Haji Kelas IX

Kata haji dari segi bahasa diambil dari term *hajja* (bahasa Arab) yang berarti menyengaja sesuatu. Kemudian berdasarkan istilah, haji ialah berpergian atau menyengaja pergi ke Ka'bah (*Baitullah*) guna melaksanakan amal-amal perbuatan ibadah dengan syarat-syarat yang sudah ditetapkan sebelumnya. Ibadah haji merupakan bagian dari rukun Islam, hal tersebut termuat dalam hadis berikut.

⁶⁰Ayyu Faridhatul Masrura dkk., "Cubid Ec: Aplikasi Edukasi Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality," *Explore IT! : Jurnal Keilmuan Dan Aplikasi Teknik Informatika* 12, no. 1 (29 Juni 2020): 29–36, <https://doi.org/10.35891/explorit.v12i1.2051>.

⁶¹Esti Nur Qorimah dan Sutama Sutama, "Studi Literatur: Media Augmented Reality (AR) Terhadap Hasil Belajar Kognitif," *Jurnal Basicedu* 6, no. 2 (9 Februari 2022): 2055–60, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2348>.

حَدَّثَنَا عَاصِمٌ وَهُوَ ابْنُ مُحَمَّدٍ بْنِ زَيْدٍ بْنِ عَبْدِ اللَّهِ بْنِ عُمَرَ عَنْ أَبِيهِ قَالَ قَالَ عَبْدُ اللَّهِ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ بُنِيَ الْإِسْلَامُ عَلَى خَمْسٍ شَهَادَةِ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَأَنَّ مُحَمَّدًا عَبْدُهُ وَرَسُولُهُ وَإِقَامِ الصَّلَاةِ وَإِيتَاءِ الزَّكَاةِ وَحَجِّ الْبَيْتِ وَصَوْمِ رَمَضَانَ. (رواه مسلم).

Artinya: “Telah menceritakan kepada kami Ashim -yaitu Ibnu Muhammad bin Zaid bin Abdullah bin Umar- dari bapaknya dia berkata; Abdullah berkata, “Rasulullah saw. bersabda: “Islam dibangun atas lima dasar: Yaitu persaksian bahwa tidak ada tuhan (yang berhak disembah) melainkan Allah, bahwa Muhammad adalah hamba dan Rasul-Nya, mendirikan shalat, menunaikan zakat, berhaji ke Baitullah, dan berpuasa Ramadhan”. (HR. Muslim).⁶²

Ibadah haji wajib dilakukan minimal sekali seumur hidup oleh mereka yang mampu. Mampu dalam artian secara finansial dapat membiayai diri juga keluarga yang di rumah, dan tidak dalam kondisi sakit saat melakukan ibadah haji, serta alat transportasinya terjamin dan aman perjalanannya. Sebagaimana sabda Rasulullah saw, yaitu:

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ قَالَ خَطَبَنَا رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ فَقَالَ أَيُّهَا النَّاسُ قَدْ فَرَضَ اللَّهُ عَلَيْكُمْ الْحَجَّ فَحُجُّوا فَقَالَ رَجُلٌ أَكَلَّ عَامٍ يَا رَسُولَ اللَّهِ فَسَكَتَ حَتَّى قَالَهَا ثَلَاثًا فَقَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ لَوْ قُلْتُ نَعَمْ لَوَجِبَتْ وَلَمَّا اسْتَطَعْتُمْ ثُمَّ قَالَ ذَرُونِي مَا تَرَكْتُكُمْ فَإِنَّمَا هَلَكٌ مَنْ كَانَ قَبْلَكُمْ بكَثْرَةِ سُؤَالِهِمْ وَاخْتِلَافِهِمْ عَلَى أَنْبِيَائِهِمْ فَإِذَا أَمَرْتُكُمْ بِشَيْءٍ فَأَتُوا مِنْهُ مَا اسْتَطَعْتُمْ وَإِذَا نَهَيْتُكُمْ عَنْ شَيْءٍ فَدَعُوهُ. (رواه مسلم).

Artinya: “Dari Abu Hurairah ia berkata; Rasulullah saw. menyampaikan khutbah kepada kami seraya bersabda: “Wahai sekalian manusia, Allah telah mewajibkan atas kalian untuk menunaikan ibadah haji. Karena itu, tunaikanlah ibadah haji”. Kemudian seorang laki-laki bertanya, “Apakah setiap tahun ya Rasulullah?” Beliau terdiam beberapa saat, hingga laki-laki itu mengulanginya hingga tiga kali. Maka beliau pun bersabda:

⁶²Abu Husain Muslim bin Hajjaj Al-Qusyairi An-Naisaburi, *Shahih Muslim*, Kitab al-Iman, Juz 1, No. 21, (Beirut-Libanon: Darul Fikri, 1993 M), h. 32.

“Sekiranya aku menjawab, ‘Ya’ niscaya akan menjadi kewajiban setiap tahun dan kalian tidak akan sanggup melaksanakannya. Karena itu, biarkanlah apa adanya masalah yang kutinggalkan untuk kalian. Sesungguhnya orang-orang yang sebelum kamu mendapat celaka karena mereka banyak tanya dan suka mendebat para Nabi mereka. karena itu, bila kuperintahkan mengerjakan sesuatu, laksanakanlah sebisa-bisanya, dan apabila kularang kalian mengerjakan sesuatu, maka hentikanlah segera”. (HR. Muslim).⁶³

Adapun untuk melaksanakan haji terdapat syarat-syarat yang harus dipenuhi, yaitu:

- a. Islam (jika ada mualaf pernah melaksanakan haji maka tetap wajib haji)
- b. Baligh (wajib haji belum berlaku bagi anak kecil)
- c. Berakal sehat (wajib haji tidak berlaku bagi orang gila)
- d. Merdeka (tidak wajib haji bagi hamba sahaya)
- e. Mampu (adanya kesanggupan baik lahiriah maupun batiniah)

Agar ibadah haji yang dilakukan sah, maka harus melaksanakan rukun haji yaitu runtutan aktivitas yang harus dikerjakan agar ibadah hajinya dapat dikatakan sah dan tidak bisa ditukar dengan denda jika ada yang tidak dikerjakan. Adapun rukun haji sebagai berikut.

- a. Ihram disertai dengan niat, yaitu seseorang menjalani ibadah haji didahului berniat dengan keikhlasan.
- b. Wukuf, ialah berada di Padang Arafah pada saat-saat yang telah ditetapkan. Ketika tergelincirnya matahari saat tengah hari (dzuhur) tanggal 9 Zulhijjah hingga matahari terbenam di tanggal yang sama.

⁶³Abu Husain Muslim bin al-Hajjaj al-Qusyairi An-Naisaburi, *Shahih Muslim*, Kitab al-Hajj, Juz 1, No. 1337, (Beirut-Libanon: Darul Fikri, 1993 M), h. 615.

- c. Tawaf, ialah mengelilingi Ka'bah sebanyak tujuh kali diawali dan selesai di Hajar Aswad pula. Cara mengelilingi Ka'bah dilakukan dengan berkeliling berlawanan arah putaran jam.
- d. Sa'i, ialah berjalan dan berlarian kecil sebanyak tujuh kali dari Bukit Safa menuju Bukit Marwah.
- e. Tahallul, ialah memangkas paling sedikit 3 helai rambut. Perkara ini sebagai penanda penghalalan hal yang awalnya diharamkan saat pelaksanaan haji.
- f. Tertib, yaitu melakukan rukun haji secara berurutan.⁶⁴

Perjalanan ibadah haji terdiri atas beberapa tahapan. Tahapan tersebut terbagi dalam 2 jenis yaitu tahapan yang termasuk ke dalam rukun haji (6 rukun) dan selebihnya adalah tahapan yang termasuk wajib haji dan sunnah haji. Setidaknya secara garis besar perjalanan ibadah haji dijalankan sebagai berikut.⁶⁵

a. Ihram dari Miqat yang Telah Ditentukan

Haji dimulai dari memakai pakaian ihram sembari berniat melangsungkan ibadah haji dari tempat yang sudah ditentukan yakni di miqat.

b. Wukuf di Arafah

Puncak ibadah haji ialah pada tanggal 9 Dzulhijjah dilakukan wukuf di Arafah. Para Jemaah haji saat wukuf dianjurkan banyak melakukan amalan seperti membaca Al-Qur'an, zikir, berdoa, dan mendengarkan khutbah wukuf.

⁶⁴Muhammad Ahsan dan Sumiyati, *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Untuk SMP/MTs Kelas IX*, Edisi Revisi (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018), h. 82-86.

⁶⁵Humas BPKH, "10 Urutan Ibadah Haji dari Awal Sampai Akhir, Lengkap! - BPKH," 11 Agustus 2024, <https://bpkh.go.id/urutan-ibadah-haji/>.

c. Mabit di Muzdalifah

Jema'ah berpindah ke Muzdalifah untuk melaksanakan mabit (bermalam) hingga menjelang subuh. Di Muzdalifah, jema'ah mengumpulkan bebatuan kecil yang akan dipakai melontar jumrah saat di Mina.

d. Melontar Jamrah Aqabah

Berada di Mina tanggal 10 Dzulhijjah, jema'ah melontar (sebanyak tujuh batu kecil) ke arah jumrah aqabah yang merupakan satu dari tiga jumrah (tiang batu) yang ada di Mina.

e. Tahalul Awal

Sebagai simbol selesainya larangan ihram (kecuali akad nikah dan hubungan suami istri), jema'ah melakukan tahallul awal. Caranya dengan mencukur rambut atau memotong sebagian rambut.

f. Tawaf Ifadah

Tawaf Ifadah dilakukan pada tanggal 10 Zulhijjah. Tawaf ifadah ialah bagian rukun haji sehingga diharuskan oleh setiap jema'ah yang dilangsungkan di Masjidil Haram melalui berkeliling Ka'bah sampai 7 kali putaran.

g. Sai

Pelaksanaan sai setelah tawaf ifadah menjadi bagian rukun haji oleh jema'ah. Caranya adalah berlari kecil sebanyak tujuh kali dari Bukit Safa hingga Marwah di dalam Masjidil Haram.

h. Tahalul Kedua

Tahallul kedua adalah tahap jemaah memotong atau mencukur rambut sebagai tanda berakhirnya larangan ketika berihram. Semua larangan ihram, termasuk berhubungan suami-istri telah dibebaskan dari jema'ah haji.

i. Bermalam di Mina

Selama hari tasyrik (11, 12, dan 13 Dzulhijjah), jema'ah bermalam di Mina dan setiap hari dengan masing-masing tujuh lemparan batu kerikil melontar jumrah ula, jumrah wusta, dan jumrah aqabah. Kegiatan ini berlangsung selama tiga hari berturut-turut.

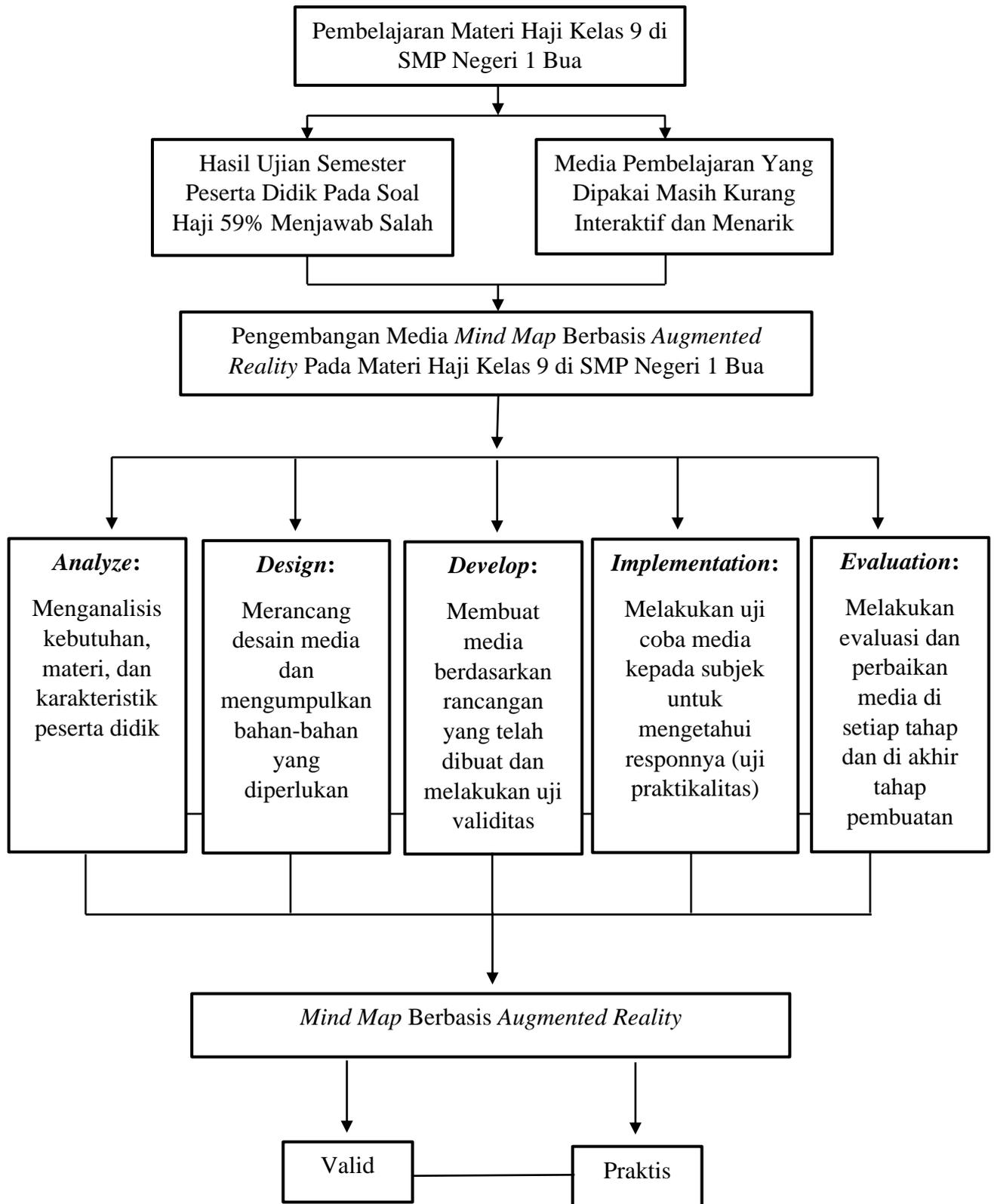
j. Tawaf Wada

Tawaf wada atau tawaf perpisahan yang dilakukan di Masjidil Haram sebelum jemaah meninggalkan Mekah. Tawaf wada dilakukan dengan mengelilingi Ka'bah sebanyak tujuh kali sebagai tanda perpisahan dan salam kepada Baitullah.

C. Kerangka Pikir

Masalah yang menjadi dasar dilakukannya penelitian yakni kurangnya hasil belajar atau daya paham peserta didik pada kajian mengenai haji kelas 9 yang dibuktikan dengan persentase peserta didik menjawab salah pada ujian semester ganjil khususnya soal haji bahwa 59% peserta didik masih menjawab salah pada soal tersebut, lalu terdapat temuan pula bahwa media pembelajaran yang dipakai kurang interaktif dan menarik. Maka, pada penelitian (R&D) ini difokuskan untuk mengembangkan media pembelajaran yang digunakan pada materi haji kelas 9 di SMP Negeri 1 Bua.

Jalannya proses penelitian merujuk pada model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahap guna mengetahui tingkat validitas dan praktikalitas dari media tersebut. Hasilnya adalah produk media pembelajaran berbasis AR yang disajikan dalam bentuk *mind map*. Kemudian untuk menentukan validitas media pembelajaran ini, maka akan dilakukan pengujian oleh para ahli sehingga dapat dilakukan evaluasi guna penyempurnaan media pembelajaran tersebut, adapun uji praktikalitas akan dilakukan dengan cara mengujicobakan media kepada peserta didik untuk mengetahui respon dari peserta didik. Lebih jelasnya akan digambarkan pada gambar 2.2.



Gambar 2.2 Bagan Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian berjenis pengembangan (R&D) yang memanfaatkan model ADDIE sebagai model pengembangannya. Model ini terdiri atas 5 tahap yaitu *analyze, design, develop, implementation, dan evaluation*.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilangsungkan di SMP Negeri 1 Bua yang terletak di Jalan Tandipau, Kelurahan Sakti, Kecamatan Bua, Kab. Luwu. Adapun waktu penelitian adalah 1 bulan.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Peserta didik kelas 9 ialah subjek penelitian dengan jumlah populasi 158 orang. Sampel sebanyak 29 peserta didik dari satu kelas dipilih untuk penelitian. Adapun objek dari penelitian ialah media pembelajaran berbasis AR dalam mata pelajaran PAI terkhusus pada ranah haji yang dibuat dalam bentuk *mind map*.

D. Prosedur Pengembangan

1. Tahap Analisis

Analisis berfungsi sebagai tahap awal penelitian. Analisis ialah tahap peneliti melakukan pengumpulan data awal untuk mengetahui masalah apa yang terjadi di sekolah tersebut, kemudian mencari solusi yang tepat untuk permasalahannya. Tahap analisis peneliti lakukan dengan cara datang langsung ke sekolah yang menjadi tempat penelitian dilangsungkan yakni di SMP Negeri 1 Bua

guna melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Adapun hal-hal yang peneliti analisis, yaitu:

a. Analisis Kebutuhan

Analisis dilakukan guna mengetahui kebutuhan pengembangan yang akan dilakukan berkaitan dengan yang diperlukan oleh sekolah. Hal tersebut diperoleh peneliti melalui observasi yang dilakukan untuk mengidentifikasi masalah apa yang terjadi di sekolah tersebut kemudian mencari solusinya. Berdasarkan observasi yang dilakukan, peneliti menemukan bahwa masalah yang terjadi pada sekolah tersebut berkaitan dengan minimnya pemanfaatan media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran materi haji.

b. Analisis Pembelajaran

Analisis pembelajaran dilakukan peneliti untuk mengetahui tujuan pembelajaran, materi ajar, dan indikator pembelajaran pada materi haji kelas 9. Penganalisan dan identifikasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mata pelajaran PAI terkhusus materi haji oleh salah seorang guru PAI di sekolah tersebut.

c. Analisis Peserta Didik

Analisis peserta didik dikehendaki peneliti agar diperolehnya informasi mengenai karakteristik peserta didik sebagai bahan menentukan wujud media atau perantara pendukung kegiatan belajar yang cocok dengan karakteristik peserta didik tersebut. Peneliti melalui wawancara secara langsung dengan peserta didik yang menjadi subjek penelitian.

2. Tahap Perancangan

Tahap perancangan dalam model ADDIE merupakan tahap pengembangan produk awal. Peneliti akan merancang media pembelajaran seperti apa yang akan dibuat. Perancangan meliputi berbagai hal yaitu menentukan isi bahan bahasan yang nantinya dimasukkan ke dalam medianya, mendesain bentuk media pembelajaran, serta menyiapkan perlengkapan yang dipergunakan dalam pembuatan produk tersebut.

3. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan memuat validasi ahli. Desain produk akan direalisasikan menjadi bentuk konkrit sebuah media pembelajaran yang kemudian akan divalidasi oleh beberapa ahli yang berkompeten. Adapun pada tahap ini juga sudah dilakukan revisi atau evaluasi awal berdasarkan saran-saran yang diberikan validator untuk kemudian segera diperbaiki sebelum dilakukan tahap selanjutnya.

4. Tahap Implementasi

Tahap implementasi model ADDIE melibatkan pengujian. Produk yang dikembangkan akan diimplementasikan atau diujikan kepada subjek penelitian untuk dinilai kepraktisannya.

5. Tahap Evaluasi

Evaluasi pada model ADDIE yakni langkah pembuatan produk akhir sekaligus merupakan langkah terakhir dalam prosedur pengembangan produk. Tahap evaluasi bukanlah pertama kali dilakukan, melainkan pada tahap-tahap sebelumnya telah dilakukan evaluasi pula.

E. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dikehendaki peneliti guna menggali dan menghimpun informasi (data) yang akan digunakan sepanjang proses penelitian di SMP Negeri 1 Bua mengenai media pembelajaran berbasis AR pada materi haji kelas 9. Teknik pengumpulan data diwujudkan melalui beberapa instrument, antara lain:

1. Observasi

Teknik observasi ditempuh dengan mendatangi sekolah yang menjadi tempat penelitian yaitu SMP Negeri 1 Bua guna mengamati sendiri situasi dan kondisi aktual sekolah dengan berpedoman pada lembar observasi.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan melalui tanya jawab langsung kepada peserta didik mengenai pertanyaan terkait cara mengajar guru, media pembelajaran yang digunakan, dan pendapat mengenai gambar penjelas yang ada di buku paket sebagai media pembelajaran utama yang dipakai di sekolahnya. Selain itu, guna mendukung data yang dipaparkan oleh peserta didik maka dilakukan pula wawancara kepada guru dengan pertanyaan serupa.

3. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan peneliti dengan mengambil gambar dari beberapa keperluan dokumen. Dokumen tersebut seperti foto RPP, daftar nama peserta didik kelas 9A yang menjadi subjek penelitian, lembar jawaban peserta didik dalam ujian akhir semester pada soal yang berkaitan dengan materi haji, buku paket, dan bukti wawancara.

4. Lembar Validasi

Lembar validasi merupakan sebuah lembar yang memuat aspek-aspek yang akan dinilai beserta indikatornya. Hal tersebut guna memperoleh informasi validitas produk yang dibuat. Validasi terhadap produk media pembelajaran oleh dua orang validator ahli di bidangnya yakni ahli media dan ahli materi. Kisi-kisi instrumen yang diberikan untuk para ahli tersebut disajikan pada tabel 3.1 dan 3.2.⁶⁶

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

Aspek yang dinilai	Indikator	Butir pertanyaan
Materi	1. Relevansi materi dengan kurikulum	1, 3
	2. Kedalaman konsep materi	4, 5,6
	3. Materi dapat meningkatkan kompetensi peserta didik	7, 9
	4. Kesesuaian media terhadap materi	2
	5. Penyajian materi menarik minat peserta didik	10
	6. Peningkatan motivasi belajar peserta didik	8

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

Aspek yang dinilai	Indikator	Butir pertanyaan
Media	1. Tampilan fisik	6, 8, 9, 12, 13
	2. Sistematika anatomi <i>mind map</i>	1, 2, 3
	3. Mutu gambar	7, 10, 11
	4. Kemenarikan kombinasi warna yang digunakan	4, 5
	5. Daya tahan bahan yang digunakan	18, 19, 20
	6. Peningkatan motivasi belajar	14, 15, 16, 17

⁶⁶ Nursina Sari dan Tursina Ratu, "Pengembangan Media Komik Bermuatan IPA Berbasis Model Inkuiri Terbimbing Dalam Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (30 November 2021): 6185–95, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1793>.

5. Lembar Angket Praktikalitas

Lembar angket memuat seperangkat pertanyaan yang akan dijawab oleh peserta didik berdasarkan beberapa kategori nilai yang telah ditentukan. Dilakukannya hal tersebut guna memperoleh informasi kepraktisan produk yang dibuat. Adapun kisi-kisi angketnya dicantumkan pada tabel 3.3.⁶⁷

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Angket Praktikalitas

Aspek yang dinilai	Indikator	Butir Pertanyaan
Penggunaan media	1. Kemudahan pengoperasian media	2, 10
	2. Efisiensi waktu	4, 9
Interaktif	1. Daya tarik media	3, 5
	2. Peningkatan motivasi peserta didik	6, 7
	3. Pengaruh terhadap partisipasi peserta didik	1, 8

F. Teknik Analisis Data

Kumpulan data yang didapatkan akan dianalisis seberapa valid media *mind map* berbasis AR pada bahasan haji kelas 9A di SMP Negeri 1 Bua berdasarkan hasil validasi dari para ahli. Analisis data deskriptif kuantitatif menjadi teknik analisis yang dilakukan berbekal skala *likert* (4 kategori) untuk pemberian skor validasi (validitas) yang kemudian dihitung persentasenya untuk mengetahui kategori validitas media tersebut.

⁶⁷Zaenal Riva'i, Nurina Ayuningtyas, dan Achmad Fachrudin Dhany, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android pada Materi Himpunan Kelas," *Delta-Pi: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 9, no. 2 (24 Oktober 2020), <https://doi.org/10.33387/dpi.v9i2.2277>.

Pedoman pemberian skor oleh para validator merujuk pada skala *likert*. Skala tersebut dibuat dalam empat kategori untuk menilai validitas media *mind map* berbasis *augmented reality* seperti pada tabel 3.4.⁶⁸

Tabel 3.4 Pedoman Skala *Likert* Untuk Pemberian Skor Validasi

Skor	Kategori
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Cukup Baik
1	Tidak Baik

Berdasarkan hasil penilaian yang telah dilakukan berupa validasi oleh para ahli baik ahli media maupun materi, maka selanjutnya dihitung nilainya berdasarkan rumus berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Sumber: Akbar (2013:158)

Hasil dari penilaian yang diperoleh akan dapat dijadikan petunjuk untuk mengetahui seberapa valid media yang digunakan melalui pengklasifikasian datanya menurut tabel 3.5.

⁶⁸Sucianti, Nilam Permatasari Munir, dan Nur Fakhrunnisaa, “Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Berbasis Kontekstual Pada Materi Bagian Dan Fungsi Tumbuhan Kelas IV SDN 21 Tadette,” *Journal of Vocational, Informatics and Computer Education*, 25 Desember 2023, 72–78, <https://doi.org/10.61220/voice.v1i2.20238>.

Tabel 3.5 Klasifikasi Kategori Validitas.⁶⁹

Persentase (%)	Kategori
0-20	Tidak Valid
21-40	Kurang Valid
41-60	Cukup Valid
61-80	Valid
81-100	Sangat Valid

Sama halnya dengan perhitungan validitas media, perhitungan hasil angket respon peserta didik untuk uji praktikalitas juga digunakan skala *likert* 4 kategori sebagaimana tabel 3.6.

Tabel 3.6 Pedoman Skala *Likert* Untuk Pemberian Skor Angket

Skor	Kategori
4	Sangat Setuju
3	Setuju
2	Cukup Setuju
1	Tidak Setuju

Berdasarkan hasil penilaian praktikalitas oleh sampel dari kelas 9A, maka selanjutnya dihitung nilainya. Perhitungan persentase nilai untuk praktikalitas media oleh para responden dilakukan merujuk pada rumus berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Sumber: Akbar (2013:158)

⁶⁹Gebby Milinia, Silvi Trisna, dan Iing Rika Yanti, "Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning Berbasis Android Pada Materi Gelombang Bunyi Dan Cahaya," *Jurnal Pendidikan Fisika* 10, no. 2 (30 September 2022): 271–86, <https://doi.org/10.24127/jpf.v10i2.5031>.

Hasil dari persentase penilaian yang diperoleh akan dapat dijadikan petunjuk untuk mengetahui tingkat praktikalitas media yang digunakan melalui pengklasifikasian datanya menurut tabel 3.7.

Tabel 3.7 Klasifikasi Kategori Praktikalitas.⁷⁰

Persentase (%)	Kategori
0-20	Tidak Praktis
21-40	Kurang Praktis
41-60	Cukup Praktis
61-80	Praktis
81-100	Sangat Praktis

Hasil dari analisis hasil lembar validasi dan lembar angket praktikalitas media dapat menjadi patokan dalam menentukan tingkat validitas dan praktikalitas media *mind map* berbasis *augmented reality* pada materi haji. Hal tersebut juga dapat dijadikan petunjuk dalam menentukan keputusan untuk melakukan revisi atau tidak.

⁷⁰Gebby Milinia, Silvi Trisna, dan Iing Rika Yanti, "Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning Berbasis Android Pada Materi Gelombang Bunyi Dan Cahaya," *Jurnal Pendidikan Fisika* 10, no. 2 (30 September 2022): 271–86, <https://doi.org/10.24127/jpf.v10i2.5031>

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Tahap Pengembangan Media *Mind Map* Berbasis *Augmented Reality* pada Materi Haji Kelas IX di SMP Negeri 1 Bua

Tahap-tahap pengembangan menggunakan model ADDIE terdiri atas 5 tahap mulai dari *analyze, design, develop, implementation, dan evaluation*. Penelitian mengenai media *mind map* berbasis *augmented reality* pada materi haji di kelas 9 SMP Negeri 1 Bua dilakukan secara berurutan dan berkesinambungan.

- a. Tahap Analisis

Tahap analisis dilakukan beberapa kegiatan berupa pengumpulan data awal untuk mengetahui masalah apa yang terjadi di sekolah tersebut, kemudian mencari solusi yang tepat untuk permasalahannya. Tahap analisis peneliti lakukan dengan cara datang langsung ke tempat penelitian dilangsungkan, di SMP Negeri 1 Bua, guna melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi dalam rangka menganalisis kebutuhan, pembelajaran, dan peserta didik.

Pertama, berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti menemukan bahwa terdapat potensi untuk melakukan pengembangan media pembelajaran pada sekolah tersebut berkaitan dengan masih minimnya pemanfaatan media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran materi haji. *Kedua*, berdasarkan dokumentasi dari RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) mata pelajaran PAI kelas 9 di sekolah tersebut diperoleh hasil bahwa pada kelas 9 masih menerapkan kurikulum 2013 (K-13) dan materi haji termuat dalam materi PAI kelas 9 di

semester ganjil berkaitan dengan beberapa hal terkait haji termasuk tata cara ibadah haji dan diagram alur manasik haji sebagai berikut.

a. Kompetensi Dasar

- 1) 3.9 Memahami ketentuan ibadah haji dan umrah
- 2) 4.9 Mempraktikkan manasik haji

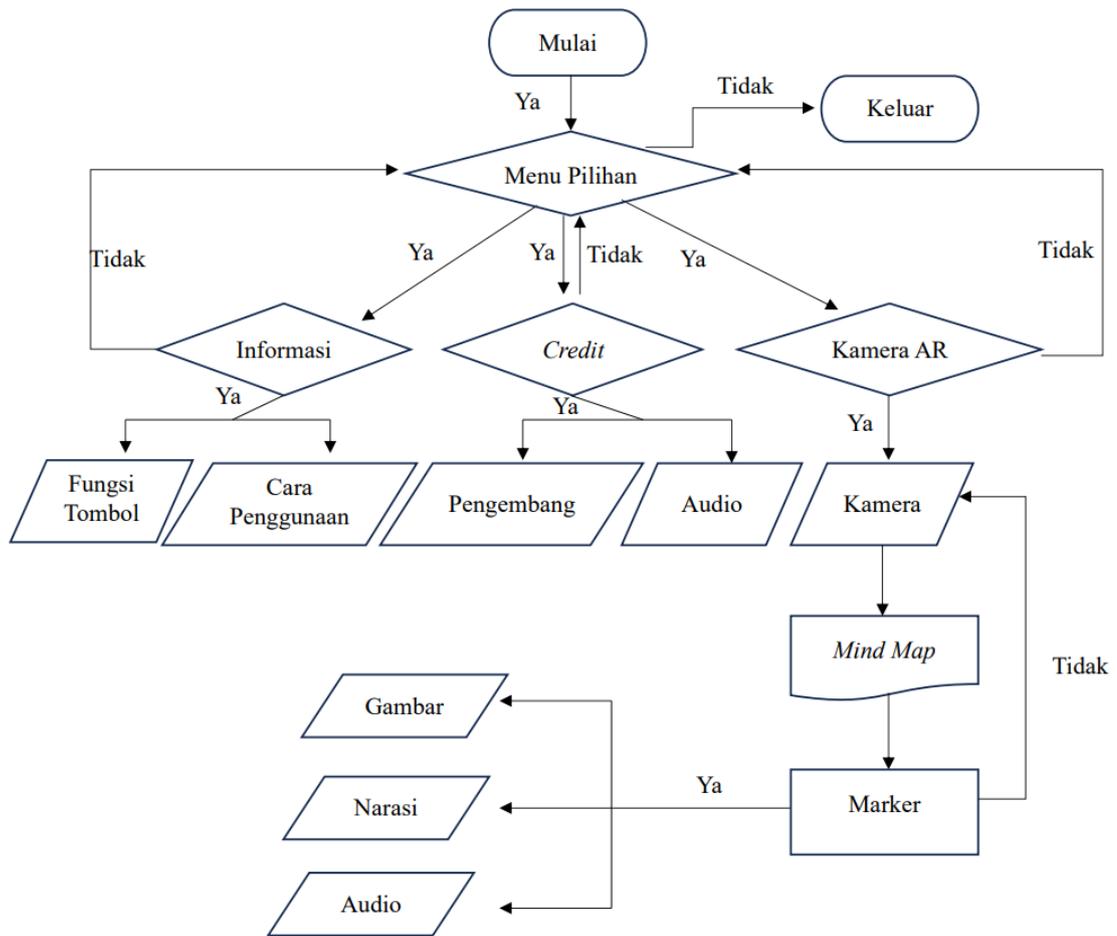
b. Tujuan Pembelajaran

- 1) Memahami penjelasan mengenai hukum, ketentuan, dan tata cara ibadah haji dan umrah
- 2) Menjelaskan dengan diagram alur pelaksanaan manasik haji dan umrah

Ketiga, berdasarkan wawancara terhadap peserta didik peneliti memperoleh hasil bahwa gambar-gambar yang tersaji dalam buku paket yang menjadi media pembelajaran utama yang digunakan kurang jelas dengan tampilan yang kurang menarik, padahal peserta didik lebih cenderung tertarik terhadap media visual maupun kombinasi dari ketiga macam gaya belajar (visual, auditori, kinestetik).

b. Tahap Perancangan

Tahap perancangan dilakukan kegiatan pembuatan akun-akun yang diperlukan dalam perancangan meliputi pembuatan akun Vuforia, memasang *software* Unity Hub dan Unity beserta pembuatan akun Unity pada laptop. Lebih lanjut peneliti melakukan pengumpulan dan pembuatan aset yang akan diimpor ke dalam *software* pembuat aplikasi Unity meliputi gambar, video, audio, dan narasi setiap gambar. Pada tahap perancangan peneliti juga sudah membuat konsep terkait desain atau model tampilan dari produk media yang akan dibuat sebagaimana termuat dalam *flowchart* berikut.

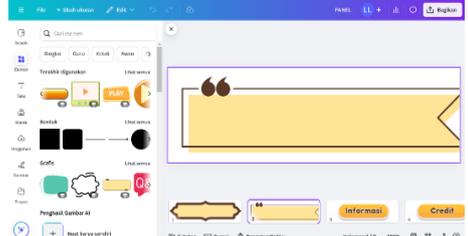
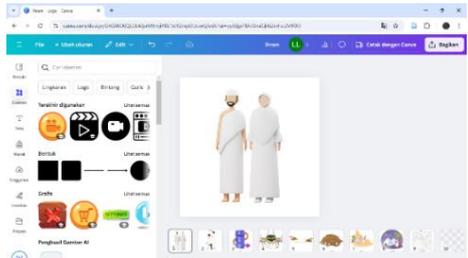
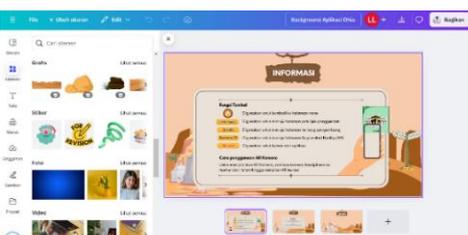


Gambar 4.1 Flowchart Media Mind Map AR Haji

c. Tahap Pengembangan

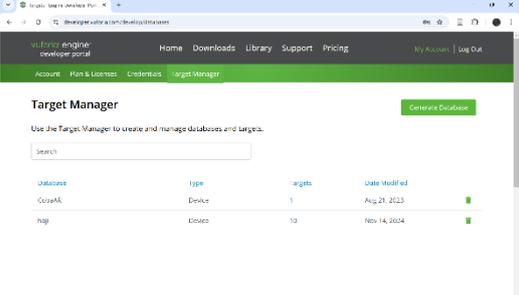
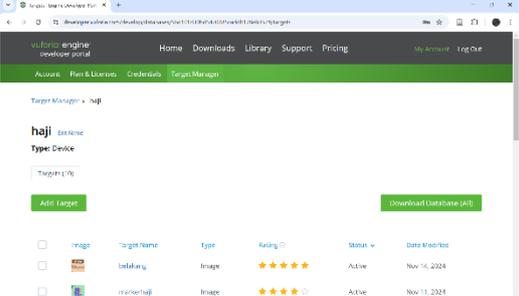
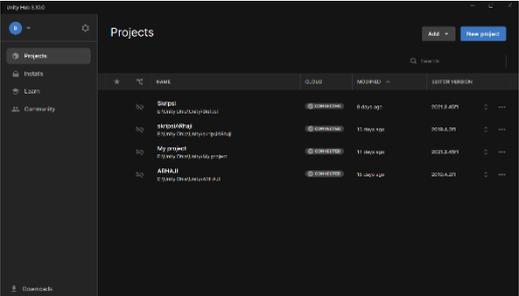
Proses pembuatan media atau tahap pengembangan (*develop*) dilakukan dalam dua fase yaitu fase pembuatan *mind map* beserta *background* aplikasi dan fase pembuatan aplikasi. Pembuatan *mind map*, *marker*, gambar, panel tombol, dan *background* aplikasi dilakukan peneliti menggunakan aplikasi canva seperti termuat pada tabel 4.1 berikut.

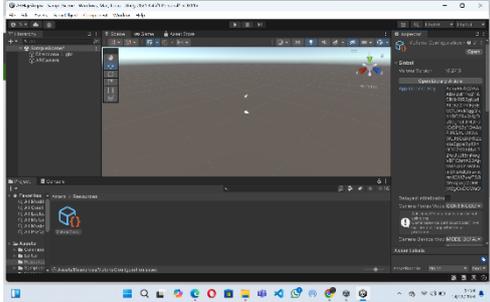
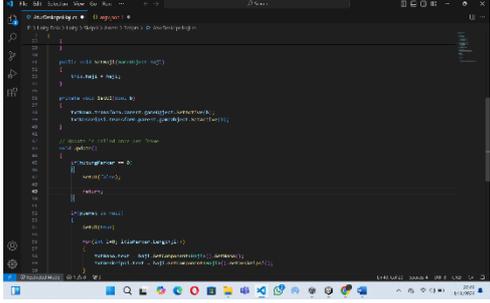
Tabel 4.1 Proses Pembuatan *Mind Map* dan Tampilan Elemen Aplikasi

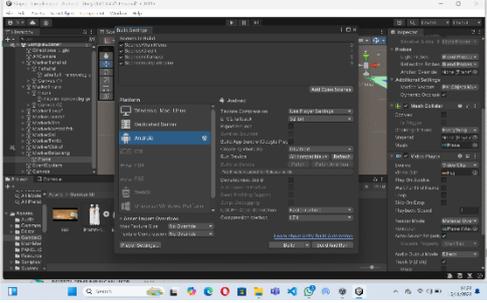
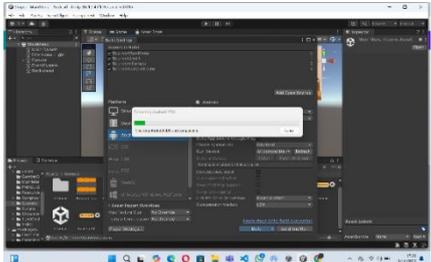
No.	Proses yang Dilakukan	Gambar
1.	Pembuatan Marker Haji	
2.	Panel Tombol Aplikasi	
3.	Gambar Tampilan AR	
4.	Pembuatan Tampilan Aplikasi	
5.	Pembuatan <i>Mind Map</i>	

Fase kedua dalam proses pembuatan media AR yaitu pembuatan aplikasi *augmented reality* menggunakan *software* unity dan vuforia engine. Pembuatan dalam fase kedua meliputi beberapa rangkaian yang terbagi atas 2 macam unit yaitu rangkaian yang dilakukan di Vuforia dan rangkaian yang dilakukan di Unity. Proses pembuatan dalam kedua fase dirincikan pada tabel 4.2.

Tabel 4.2 Garis Besar Proses Pembuatan Aplikasi

No.	Proses yang Dilakukan	Gambar
1.	Membuat <i>database</i> baru di website vuforia	
2.	Mengupload <i>marker</i> ke <i>database</i>	
3.	Membuat <i>project</i> AR baru di unity	

No.	Proses yang Dilakukan	Gambar
4.	Memasukkan <i>lisensi key</i> Vuforia ke <i>project unity</i>	
5.	Mengimpor semua aset (narasi, marker, audio, gambar, video, panel tombol, background aplikasi) ke aset unity.	
6.	Mengatur, mengelola, mengelompokkan aset untuk ditampilkan pada <i>augmented reality</i>	
7.	Membuat dan memasukkan <i>script</i> untuk setelan <i>augmented reality</i>	

No.	Proses yang Dilakukan	Gambar
8.	Membuat tampilan aplikasi <i>mobile</i>	
9.	Mengatur <i>build setting</i>	
10.	Melakukan <i>build</i> aplikasi ke dalam android	

Pada tahap pengembangan telah dilakukan pengujian terhadap media pembelajaran yang dibuat. Berdasarkan uji validitas dari kedua validator yaitu ahli media dan ahli materi, maka diperoleh hasil bahwa persentase validitas media sebesar 96,25% dan persentase validitas materi sebesar 90%. Produk berupa media *mind map* berbasis *augmented reality* pada materi haji kelas 9 yang dihasilkan termasuk dalam kategori sangat valid. Kelanjutan dari hasil validasi, peneliti melakukan perbaikan atau penyesuaian pada media sebagai respon atas saran dan komentar para validator.

d. Tahap Implementasi

Tahap implementasi dimulai setelah produk media peneliti telah diperbaiki ataupun disesuaikan dengan saran dan komentar validator. Implementasi ditempuh dengan cara melakukan uji coba secara langsung kepada peserta didik. Uji coba dilakukan guna mengetahui tingkat praktikalitas media yang dikembangkan. Kepraktisan media diuji menggunakan lembar angket yang dibagikan kepada peserta didik sebanyak satu kelas di SMP Negeri 1 Bua yakni kelas 9A dengan peserta didik sebanyak 29 orang sebagai responden. Tahap implelementasi yang ditunjukkan hasilnya melalui angket praktikalitas diperoleh bahwa persentase uji praktikalitas media dari peserta didik sebesar 85%. Persentase tersebut termasuk dalam kategori sangat praktis, maka media pembelajaran berupa *mind map* berbasis *augmented reality* pada materi haji kelas 9 di SMP Negeri 1 Bua dinyatakan memenuhi kriteria kepraktisan dan terkategori sangat praktis.

e. Tahap Evaluasi

Berdasarkan berbagai rangkaian tahapan model pengembangan ADDIE sebelumnya, maka pada bagian penghujung pengembangan media dilakukan tahap evaluasi. Evaluasi telah dilakukan secara berkesinambungan dari mulai awal pengembangan hingga akhir, sehingga pada tahap evaluasi akhir sudah tidak begitu banyak yang perlu diperbaiki. Pada tahap evaluasi akhir, peneliti melakukan analisis terhadap 4 tahap sebelumnya terkait hal-hal yang belum diperbaiki dan kekurangan lain yang masih ada.

Evaluasi yang dilakukan, ditemukan bahwa terdapat sejumlah saran dan komentar validator yang kemudian ditindaklanjuti dengan melakukan perbaikan

terhadap media. Hasil perbaikan atau revisi media dari saran validator termuat pada tabel 4.3.

Tabel 4.3 Perbandingan Media Sebelum dan Sesudah Revisi

No	Sebelum Revisi	Setelah Revisi	Keterangan
1.			Penambahan fitur untuk mengunduh file <i>mind map</i> tempat <i>marker</i> berada.
2.			Penggantian objek tawaf yang semula berupa gambar menjadi model 3D.

2. Hasil Uji Validitas Media *Mind Map* Berbasis *Augmented Reality* pada Materi Haji Kelas IX di SMP Negeri 1 Bua

Uji validitas dilakukan pada tahap pengembangan berdasarkan lembar validasi meliputi dua aspek yakni uji validitas dari aspek media dan materi dari masing-masing ahli yang kompeten di bidang tersebut. Hasil uji validitas kedua validator dimuat pada tabel 4.4 dan 4.5 berikut.

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media

Aspek yang Dinilai	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase (%)
Tampilan fisik	19	20	95
Sistematika anatomi <i>mind map</i>	12	12	100
Mutu gambar	10	12	83,3
Kemenarikan kombinasi warna	8	8	100
Daya tahan bahan	12	12	100
Peningkatan motivasi belajar	16	16	100
Jumlah	77	80	96,25
Kategori	Sangat Valid		

Hasil dari validasi ahli media yang dimuat pada tabel 4.4 menunjukkan bahwa persentase validitas media *mind map* berbasis *augmented reality* pada materi haji yang dibuat peneliti sebesar 96,25%. Persentase tersebut, apabila digolongkan dalam kategori tingkat validitas termasuk dalam kategori sangat valid.

Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek yang Dinilai	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase (%)
Relevansi materi dengan kurikulum	8	8	100
Kedalaman konsep materi	10	12	83,3
Peningkatan kompetensi peserta didik	7	8	87,5
Kesesuaian media terhadap materi	4	4	100
Penyajian materi menarik minat peserta didik	3	4	75
Peningkatan motivasi belajar peserta didik	4	4	100
Jumlah	36	40	90
Kategori	Sangat Valid		

Hasil uji validitas oleh validator pada tabel 4.5 menampakkan bahwasanya media *mind map* berbasis *augmented reality* pada materi haji mendapatkan persentase validitas sebesar 90%. Hasil uji tersebut apabila diklasifikasikan dalam kategori tingkat validitas maka berada pada kategori sangat valid

3. Hasil Uji Praktikalitas Media *Mind Map* Berbasis *Augmented Reality* pada Materi Haji Kelas IX di SMP Negeri 1 Bua

Kepraktisan media diuji menggunakan lembar angket yang dibagikan kepada peserta didik sebanyak satu kelas di SMP Negeri 1 Bua yakni kelas 9A dengan peserta didik sebanyak 29 orang sebagai responden. Hasil uji praktikalitas produk melalui lembar angket yang diisi peserta didik ditunjukkan pada tabel 4.6

Tabel 4.6 Hasil Uji Praktikalitas Media

Aspek yang Dinilai	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase(%)
Kemudahan pengoperasian media	198	232	85,34
Efisiensi waktu	194	232	83,62
Daya Tarik Media	198	232	85,34
Peningkatan motivasi peserta didik	199	232	85,78
Pengaruh terhadap partisipasi peserta didik	197	232	84,91
Rata-rata	986	1160	85
Kategori			Sangat Praktis

Tahap implemementasi yang ditunjukkan hasilnya pada tabel 4.6 diperoleh bahwa persentase uji praktikalitas media dari peserta didik sebesar 85%. Persentase tersebut termasuk dalam kategori sangat praktis, maka media pembelajaran berupa *mind map* berbasis *augmented reality* pada materi haji kelas 9 di SMP Negeri 1 Bua dinyatakan memenuhi kriteria kepraktisan dan terkategori sangat praktis.

B. Pembahasan

Penelitian berjudul pengembangan media *mind map* berbasis *augmented reality* pada materi haji kelas 9 di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Bua Kabupaten Luwu bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan, tingkat validitas, dan tingkat praktikalitas terhadap media *mind map* berbasis *augmented reality* pada materi haji.

1. Tahap Pengembangan Media *Mind Map* Berbasis *Augmented Reality* Pada Materi Haji Kelas IX di SMP Negeri 1 Bua

Pengembangan media berpedoman pada model pengembangan ADDIE yang terdiri atas 5 tahap yaitu tahap pertama adalah analisis terhadap kebutuhan,

pembelajaran, dan peserta didik. Tahap kedua yakni perancangan yang memuat perancangan tampilan media dan pengumpulan berbagai aset yang kemudian dikelola pada tahap selanjutnya. Tahap ketiga ialah pengembangan yang berisi kegiatan pembuatan media baik dari segi *mind map*-nya maupun *augmented reality*-nya berbekal berbagai macam software meliputi canva, Vuforia engine, dan unity.

Pada tahap pengembangan dilakukan uji validitas media oleh validator ahli media dan ahli materi untuk kemudian diperbaiki sebagaimana mestinya. Peneliti menindaklanjuti saran dan komentar validator melalui revisi. Validator ahli media dalam lembar validasinya menuliskan saran untuk membuat tampilan Ka'bah dalam tampilan *augmented reality* pada output aplikasi *Mind Map* AR Haji yang semula berupa gambar menjadi model tiga dimensi (3D). Validator ahli media juga menyarankan peneliti untuk membuat fitur baru di bagian scene informasi pada aplikasi berupa fitur untuk mendownload file *mind map* yang menjadi tempat beradanya marker. Perubahan berdasarkan saran dari validator tersebut sebagaimana termuat pada tabel 4.3.

Tahap keempat adalah implementasi yaitu pengujian produk media kepada peserta didik sebagai pengguna untuk mengetahui respon dari peserta didik. Peneliti melakukan uji praktikalitas media melalui lembar angket praktikalitas dengan memperkenalkan secara langsung sekaligus mengadakan uji coba penggunaan media *mind map* berbasis AR pada materi haji kelas 9 di SMP Negeri 1 Bua.

Tahap kelima ialah evaluasi yaitu setelah media melalui tahap pengembangan kemudian divalidasi, diperbaiki sesuai saran validator, dan diuji

praktikalitasnya maka dilakukan evaluasi akhir sebagai keberlanjutan dari evaluasi yang dilakukan di tahap-tahap sebelumnya sehingga media *mind map* berbasis *augmented reality* pada materi haji kelas 9 di SMP Negeri 1 Bua dapat digunakan dengan baik.

2. Validitas Media *Mind Map* Berbasis *Augmented Reality* Pada Materi Haji Kelas IX di SMP Negeri 1 Bua

Validitas media didapatkan peneliti melalui uji validitas oleh para validator yang kompeten di bidangnya masing-masing. Peneliti menggunakan dua macam validasi yaitu validasi media dari ahli media dan ahli materi. Masing-masing validator ahli diberikan lembar validasi berisi butir-butir pertanyaan yang diisi menggunakan skala likert 4 kategori.

Penggunaan lembar validasi oleh kedua validator yaitu validator ahli media Ibu Aishiyah Saputri Laswi, S.Kom., M.Kom dan validator ahli materi Bapak Musthafa, S.Pd.I., M.Pd.I lembar validasi tersebut terlebih dahulu divalidasi oleh validator untuk menguji sejauh mana instrument lembar validasi dapat mengukur tujuan penggunaannya. Berdasarkan hasil uji validitas lembar validasi oleh Ibu Ervi Rahmadani, M.Pd selaku validator instrument bahwa instrumen lembar validasi ahli materi dan ahli media terkategori sangat valid, sehingga lembar validasi tersebut dapat digunakan untuk menguji validitas dari media yang dikembangkan.

Hasil validasi yang diperoleh dari validator media dan materi kemudian dianalisis dan dikategorikan menurut rumus dan tabel klasifikasi yang telah dicantumkan pada bab metodologi penelitian. *Pertama*, validasi dari ahli media dari aspek tampilan fisik memperoleh skor 19 dari 20 atau setara dengan 95%, aspek

sistematika anatomi *mind map* mendapat perolehan sebesar 100%, aspek mutu gambar sebesar 83,3%, aspek kemenarikan kombinasi warna sebesar 100%, aspek daya tahan bahan sebesar 100%, dan aspek peningkatan motivasi belajar sebesar 100%. Maka dapat dianalisis bahwa masih terdapat kekurangan pada aspek mutu gambar yang perlu ditingkatkan menjadi lebih baik sebagaimana perbaikan yang telah dilakukan setelah validasi media.

Kedua, validasi ahli materi diperoleh hasil bahwa aspek relevansi materi dengan kurikulum sebesar 100%, aspek kedalaman konsep materi sebesar 83,3%, aspek peningkatan kompetensi peserta didik sebesar 87,5%, aspek kesesuaian media terhadap materi sebesar 100%, aspek menarik minat peserta didik sebesar 75%, dan aspek peningkatan motivasi belajar peserta didik sebesar 100%. Maka dapat dianalisis bahwa masih terdapat kekurangan pada aspek kedalaman konsep materi, aspek peningkatan kompetensi peserta didik, dan aspek menarik minat peserta didik.

Kekurangan yang ada diatasi dengan cara pemaparan media yang lebih ditingkatkan lagi kemenarikannya, jadi perbaikannya terletak pada guru/peneliti dalam menyajikan media kepada peserta didik, sebagaimana prinsip awal media pembelajaran bahwa media pembelajaran pada hakikatnya hanya sebuah perantara saja, peran seorang guru tetap dibutuhkan dan tidak akan tergantikan.

Analisis media secara menyeluruh berdasarkan validasi ahli media mendapatkan perolehan sebesar 96,25% berkategori sangat valid, sementara validasi ahli materi mendapatkan perolehan sebesar 90% berkategori sangat valid. Para validator dalam lembar validasinya memberikan sejumlah saran ataupun

catatan yang kemudian ditindaklanjuti oleh peneliti melalui perbaikan dan penyesuaian. Berdasarkan hasil uji validitas, maka ditarik kesimpulan bahwa produk yang dihasilkan layak digunakan dan berada pada tingkat sangat valid.

Hasil temuan penelitian ini sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu yang mendapatkan hasil yang serupa, sebagaimana penelitian oleh Ali Fakhruddin dan Arief Kuswidyanarko (2020), oleh Yoga Pratama, Isa Akhlis, dan Suharto Linuwih (2020), dan Zulfikar Ali, Daru Wahyuningsih dan Suparwoko (2021) ketiganya mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi, dengan fokus pada penggunaan *augmented reality* (AR).

Penelitian yang dilakukan Ali Fakhruddin dan Arief Kuswidyanarko menghasilkan media pembelajaran IPA berbasis AR dengan validasi tinggi dari para ahli⁷¹. Penelitian kedua yaitu oleh Yoga Pratama, Isa Akhlis, dan Suharto Linuwih berhasil mengembangkan media ARTS berbasis Android untuk materi Tata Surya yang memperoleh hasil pengujian sangat layak dari aspek rekayasa perangkat lunak, desain pembelajaran, dan komunikasi visual⁷².

Penelitian ketiga oleh Zulfikar Ali, Daru Wahyuningsih dan Suparwoko berhasil mengembangkan media pembelajaran *augmented reality* video berbasis android pada materi pemanasan global yang memperoleh pernyataan layak berkategori baik dari ahli media pembelajaran dan ahli materi.⁷³ Ketiga penelitian

⁷¹ Ali Fakhruddin dan Arief Kuswidyanarko, "Pengembangan Media Pembelajaran IPA Sekolah Dasar Berbasis Augmented Reality Sebagai Upaya Mengoptimalkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Muara Pendidikan* 5, no. 2 (20 Desember 2020): 771–76, <https://doi.org/10.52060/mp.v5i2.424>.

⁷² Pratama, Akhlis, dan Linuwih, "Pengembangan Media Pembelajaran ARTS Berbasis Android Pada Materi Tata Surya Untuk SMP." *UPEJ Unnes Physics Education Journal* 9, no. 1 (13 April 2020):73-78, <https://doi.org/10.15294/upej.v9i1.38283>.

⁷³ Zulfikar Ali, Daru Wahyuningsih, dan Supurwoko Supurwoko, "Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Video Berbasis Android Materi Pemanasan Global Kelas X,"

ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis AR dapat memperoleh validitas yang tinggi dari para ahli.

3. Praktikalitas Media *Mind Map* Berbasis *Augmented Reality* Pada Materi Haji Kelas IX di SMP Negeri 1 Bua

Uji praktikalitas media dilangsungkan peneliti pada bulan November tahun 2024 di SMP Negeri 1 Bua dengan sampel sebanyak 1 kelas yakni kelas 9A yang terdiri atas 29 orang peserta didik. Sekolah tersebut berada di Kelurahan Sakti, Kecamatan Bua, Kab. Luwu. Peneliti membagikan *mind map* kepada peserta didik, kemudian peserta didik melakukan scan terhadap QR Code untuk menginstal aplikasi *augmented reality* yang telah dibuat peneliti. Pengoperasian media selanjutnya dilakukan secara *offline* (tanpa koneksi internet) yang mana peserta didik mengarahkan kamera *handphone* ke arah masing-masing *marker* untuk mendapatkan tampilan *augmented reality*-nya.

Peserta didik diberikan lembar angket praktikalitas guna mengetahui praktikalitas produk. Masing-masing peserta didik mengisi lembar angket yang berisi beberapa butir pernyataan yang diisi menggunakan skala likert 4 kategori. Hasil uji praktikalitas media pada masing-masing aspek mendapat hasil yang baik, yaitu pada aspek kemudahan pengoperasian media mendapat persentase sebesar 85,34%, aspek efisiensi waktu sebesar 83,62%, aspek daya tarik media sebesar 85,34%, aspek peningkatan motivasi peserta didik sebesar 85,78%, dan aspek pengaruh terhadap partisipasi peserta didik sebesar 84,91%.

Analisis yang dilakukan memberikan hasil bahwa praktikalitas media berdasarkan hasil angket diperoleh rata-rata persentase keseluruhan sebesar 85%, sehingga media *mind map* berbasis *augmented reality* pada materi haji kelas 9 di SMP Negeri 1 Bua berada pada tingkat sangat praktis. Meskipun semua aspek mendapat hasil respon yang baik, namun tidak dapat dipungkiri bahwa masih terdapat kekurangan yang dapat dibenahi terutama dari segi aspek efisiensi waktu yang mendapat skor paling rendah dibanding aspek lainnya.

Kekurangan tersebut disebabkan instalasi aplikasi di *handphone* peserta didik yang akan membutuhkan waktu lebih terutama saat jaringan internet tidak stabil. Kekurangan pada efisiensi waktu ditindaklanjuti dengan peran seorang guru/peneliti dengan membagikan file aplikasi *mind map* AR Haji kepada peserta didik sehari sebelum digunakan dalam pembelajaran sehingga instalasi aplikasi menjadi lebih efisien.

Hasil praktikalitas penelitian sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan Ali Fakhruddin dan Arief Kuswidyankoko menghasilkan media pembelajaran IPA berbasis AR dengan respon positif dari guru dan peserta didik⁷⁴. Penelitian kedua yaitu oleh Zulfikar Ali, Daru Wahyuningsih dan Suparwoko berhasil mengembangkan media pembelajaran *augmented reality* video berbasis android pada materi pemanasan global yang memperoleh hasil pengujian praktikalitas dari peserta didik berkategori baik.⁷⁵ Kedua penelitian ini

⁷⁴Fakhruddin dan Kuswidyankoko, "Pengembangan Media Pembelajaran IPA Sekolah Dasar Berbasis Augmented Reality Sebagai Upaya Mengoptimalkan Hasil Belajar Siswa," 20 Desember 2020.

⁷⁵Ali, Wahyuningsih, dan Suparwoko, "Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Video Berbasis Android Materi Pemanasan Global Kelas X," 29 Mei 2021.

menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis AR dapat memperoleh respon yang baik dari pengguna dan berpengaruh dalam pemahaman peserta didik, dengan penerapan teknologi yang relevan untuk meningkatkan pengalaman belajar.

Berdasarkan hasil dan analisis yang telah dilakukan bahwa secara umum penelitian berjenis pengembangan yang menggunakan model pengembangan ADDIE dalam lima tahap untuk melakukan pengembangan media telah berhasil menghasilkan *mind map* berbasis *augmented reality* pada materi haji kelas 9 di SMP Negeri 1 Bua. Produk media yang dihasilkan memperoleh persentase validitas media dari ahli media sebesar 96,25% berkategori sangat valid, validitas media dari ahli materi sebesar 90% berkategori sangat valid, dan praktikalitas media sebesar 85% berkategori sangat praktis.

Persamaan hasil yang ditemukan antara penelitian ini dengan penelitian terdahulu menunjukkan bahwa baik penelitian terdahulu maupun penelitian ini berhasil mengembangkan media terkait AR, meskipun disajikan dalam bentuk yang berbeda-beda dan pada bahasan yang berbeda pula kendati demikian penelitian yang dilakukan membuahkan produk media yang memanfaatkan teknologi AR dalam pengembangannya.

Dibandingkan penelitian terdahulu, selain dari sasaran penelitian dan segi bentuk penyajian media yang berbeda yaitu dalam bentuk *mind map*, penelitian juga berbeda dari segi isinya. Peneliti berhasil mengembangkan media *mind map* berbasis *augmented reality* pada materi haji. Pengembangan dalam materi haji sebagaimana kondisi saat ini berada dalam posisi penting terkait keberangkatan haji

yang membutuhkan antrian yang lama.⁷⁶ Lebih lanjut, keterbatasan media pembelajaran yang mendukung juga menjadi faktor yang membuat media pada bahasan haji menjadi penting. Keterbatasan media di era globalisasi dapat ditangani dengan pemanfaatan teknologi mutakhir seperti *augmented reality* dalam berbagai fungsi termasuk dalam penyediaan pengalaman belajar yang membantu menghadirkan objek yang sulit dikunjungi dalam dunia maya ke dalam dunia sebenarnya secara *realtime*.

Produk penelitian berupa media *mind map* berbasis *augmented reality* pada materi haji kelas 9 di SMP Negeri 1 Bua memiliki sejumlah kelebihan dan kekurangan yang perlu diperhatikan. Salah satu kelebihan utamanya adalah kemampuan media dalam menyajikan informasi secara visual dan interaktif dengan penyederhanaan konsep materi yang ada. Selain itu media juga menawarkan beragam format seperti teks, gambar, video, model 3D, dan audio sehingga dapat menjangkau keberagaman gaya belajar peserta didik yang kemudian dapat meningkatkan partisipasi, pengalaman belajar, daya tarik, dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan.

Namun dibalik kelebihan tersebut terdapat beberapa kekurangan yang tidak dapat dipungkiri. Salah satunya adalah kedalaman materi yang berfokus pada tahapan pelaksanaan haji ifrad. Selain itu sensitivitas kamera terhadap perbedaan sudut pandang dan keterbatasan konten 3D yang tersedia juga menjadi hal yang perlu ditingkatkan oleh pengembang.

⁷⁶Kemenag, “Estimasi Keberangkatan Haji Makin Lama, Ini Penjelasan Kemenag,” <https://kemenag.go.id>, 24 Mei 2023, <https://kemenag.go.id/nasional/estimasi-keberangkatan-haji-makin-lama-ini-penjelasan-kemenag-wea8bh>.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti yang berjudul pengembangan media *mind map* berbasis *augmented reality* pada materi haji kelas 9 di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Bua Kabupaten Luwu, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan media *mind map* berbasis *augmented reality* pada materi haji kelas 9 di SMP Negeri 1 Bua dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas 5 tahapan yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pertama, pada tahap analisis, ditemukan potensi pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam karena minimnya media yang mendukung materi haji. Selanjutnya, pada tahap desain, dilakukan perancangan tampilan media dan pengumpulan berbagai aset yang akan dikelola. Pada tahap ketiga, yaitu pengembangan, media *mind map* berbasis *augmented reality* dibuat menggunakan berbagai *software* seperti Canva, Vuforia Engine, dan Unity, serta diuji validitasnya oleh ahli media dan materi yang mendapat hasil sangat baik. Tahap keempat adalah implementasi, di mana produk media diuji coba kepada peserta didik yang mendapatkan respon sangat baik. Terakhir, pada tahap evaluasi, media diperbaiki sesuai saran sehingga mendapatkan hasil yang baik.
2. Validitas media *mind map* berbasis *augmented reality* pada materi haji kelas 9 di SMP Negeri 1 Bua berada pada tingkat tinggi yaitu sangat valid.

3. Praktikalitas media *mind map* berbasis *augmented reality* pada materi haji kelas 9 di SMP Negeri 1 Bua berada pada tingkat tinggi yaitu sangat praktis.

B. Saran

Saran yang dapat peneliti berikan sebagai kelanjutan dari penelitian tentang media *mind map* berbasis *augmented reality* pada materi haji kelas 9 di SMP Negeri 1 Bua sebagai berikut.

1. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian selanjutnya diharapkan melakukan pengembangan lebih lanjut terkait tampilan *augmented reality* dari objek haji. Berbekal produk media yang sudah ada dalam penelitian, peneliti selanjutnya sebaiknya mengembangkan tampilan dari gambar menjadi model 3 dimensi yang dilengkapi animasi bergerak. Peneliti selanjutnya juga disarankan untuk mengembangkan media ini dalam versi pelaksanaan haji yang berbeda ataupun membuat dalam 3 versi berdasarkan tiga macam pelaksanaan haji.

2. Bagi Guru

Produk media dari penelitian diharapkan dapat diterapkan oleh guru dalam pembelajaran secara berkelanjutan. Guru dapat mengkombinasikan media dengan model dan metode pembelajaran yang relevan.

3. Bagi Peserta Didik

Peneliti berharap agar peserta didik tidak hanya menggunakan media saat pembelajaran di sekolah saja, tetapi juga menjadikan produk media sebagai alternatif belajar mandiri di rumah.

DAFTAR PUSTAKA

- Adni, Dita Fisdian, dan Satrio Abdillah. "PKM Kelompok Taman Kanak-Kanak Islam YLPI Riau Perhentian Marpoyan Dalam Upaya Peningkatan Kualitas Pendidikan Di Kota Pekanbaru." *Jurnal Pengabdian UNDIKMA* 4, no. 1 (11 Februari 2023): 101–12. <https://doi.org/10.33394/jpu.v4i1.6471>.
- Ahsan, Muhammad, dan Sumiyati. *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Untuk SMP/MTs Kelas IX*. Edisi Revisi. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018.
- Ali, Zulfikar, Daru Wahyuningsih, dan Supurwoko Supurwoko. "Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Video Berbasis Android Materi Pemanasan Global Kelas X." *Jurnal Materi dan Pembelajaran Fisika* 11, no. 1 (29 Mei 2021): 37–46. <https://doi.org/10.20961/jmpf.v11i1.47826>.
- Anggoro, Duta, Muhammad Sulaiman Khudori, Muhammad Saufi, Muhammad Indra, dan Kasful Anwar. "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Hadist." *Journal of Student Research* 1, no. 5 (11 Agustus 2023): 286–306. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i5.1727>.
- An-Naisaburi, Abu Husain Muslim bin Hajjaj Al-Qusyairi. *Shahih Muslim*. No. 21. Vol. Juz 1. Beirut-Libanon: Darul Fikri, 1993.
- Az-Zabidi, Imam. *Ringkasan Shahih Al-Bukhari*. Cet. I. Bandung: Mizan, 1997.
- Az-Zuhaili, Wahbah. *At-Tafsir al-Wasith*. Jakarta: Gema Insani, 2013.
- Basyir, Hikmat, Hazim Haidar, Mushthafa Muslim, dan Abdul Aziz Isma'il. *At-Tafsir al-Muyassar*. Jakarta: Darul Haq, 2016.
- BPKH, Humas. "10 Urutan Ibadah Haji dari Awal Sampai Akhir, Lengkap! - BPKH," 11 Agustus 2024. diakses pada tanggal 5 Desember 2024 <https://bpkh.go.id/urutan-ibadah-haji/>.
- Eliyanti, Eliyanti, Taufina Taufina, dan Ramalis Hakim. "Pengembangan Bahan Ajar Keterampilan Menulis Narasi Dengan Menggunakan Mind Mapping Dalam Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (4 Juli 2020): 838–49.
- Fahrurrozi, Muh., dan Mohzana. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran: Tinjauan Teoretis dan Praktik*. Lombok Timur: Universitas Hamzanwadi Press, 2020.

- Fakhrudin, Ali, dan Arief Kuswidyano. “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Sekolah Dasar Berbasis Augmented Reality Sebagai Upaya Mengoptimalkan Hasil Belajar Siswa.” *Jurnal Muara Pendidikan* 5, no. 2 (20 Desember 2020): 771–76. <https://doi.org/10.52060/mp.v5i2.424>.
- Fatirul, Achmad Noor, dan Djoko Adi Walujo. *Metode Penelitian Pengembangan Bidang Pembelajaran*. Edisi Khusus Mahasiswa Pendidikan dan Pendidik. Tangerang Selatan: Pascal Books, 2022.
- Firmadani, Fifit. “Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0.” *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional* 2, no. 1 (13 Februari 2020): 93–97.
- Hafidz, Nur, Abda Billah Faza Muhammadkan Bastian, dan Hasyim Wibowo. “Pengenalan Rukun Islam untuk Anak dalam Hadis di Era Digital.” *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 3, no. 1 (28 Februari 2022): 77–90. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v3i1.5555>.
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, Tuti Khaerani Harahap, Tasdin Tahrim, Ahmad Mufit Anwari, Aswar Rahmat, Masdiana, dan Made Indra. *Media Pembelajaran*. Jawa Tengah: CV. Tahta Media Group, 2021.
- Hasriadi. *Strategi Pembelajaran*. Bantul: Mata Kata Inspirasi, 2022.
- Hasriadi, Hasriadi, Sudirman Sudirman, dan Arifuddin Arifuddin. “Kontribusi Teknologi informasi dan komunikasi dalam meningkatkan motivasi belajar.” *Jurnal Konsepsi* 10, no. 3 (2021): 294–303.
- Ismayani, Ani. *Membuat Sendiri Aplikasi Augmented Reality*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2020.
- Jumaena, Salmilah, dan Nilam Permatasari Munir. “Efektivitas Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) Pemodelan Bangun Ruang Terhadap Pemahaman Konsep Geometri Siswa Kelas V Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Refleksi* 12, no. 3 (2023): 149–60.
- Kemenag. “Estimasi Keberangkatan Haji Makin Lama, Ini Penjelasan Kemenag.” <https://kemenag.go.id>, 24 Mei 2023. <https://kemenag.go.id/nasional/estimasi-keberangkatan-haji-makin-lama-ini-penjelasan-kemenag-wea8bh>.
- Kementerian Agama RI. *Al-Qur’an dan Terjemahnya*. Bogor: Unit Percetakan Al-Qur’an, 2018.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018.

- Kustandi, Cecep, dan Daddy Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran. Pertama. Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana, 2020.
- Mahartika, Ira, Iwan, Sutrisno, Arif Dwinanto, Nurul Mahruzah Yulia, Andryanto A., Nur Mustika, dkk. *Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2023.
- Maisarah, Try Annisa Lestari, dan Sirikanda Sakulpimolrat. “Urgensi Pengembangan Media berbasis Digital Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia.” *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)* 2, no. 1 (27 April 2022): 65–75. <https://doi.org/10.30821/eunoia.v2i1.1348>.
- Masrura, Ayyu Faridhatul, M. Farras Aditya P. A, Muhammad Hussein Ison, Dodik Arwin Dermawan, dan Paramitha Nerisafitra. “Cubid Ec : Aplikasi Edukasi Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality.” *Explore IT! : Jurnal Keilmuan Dan Aplikasi Teknik Informatika* 12, no. 1 (29 Juni 2020): 29–36. <https://doi.org/10.35891/explorit.v12i1.2051>.
- Milinia, Gebby, Silvi Trisna, dan Ing Rika Yanti. “Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning Berbasis Android Pada Materi Gelombang Bunyi Dan Cahaya.” *Jurnal Pendidikan Fisika* 10, no. 2 (30 September 2022): 271–86. <https://doi.org/10.24127/jpf.v10i2.5031>.
- Mirnawati. “Penggunaan media gambar dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat baca siswa.” *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 9, no. 1 (2020): 98–112.
- Musa, Lisa Aditya Dwiwansyah, Mawardi Mawardi, Sitti Marwiyah, Muhammad Ihsan, Hardianto Hardianto, Idil Saptaputra, dan Munandar Munandar. “Pelatihan media pembelajaran interaktif berbasis web pada guru PAI di Kota Palopo.” *RESONA: Jurnal Ilmiah Pengabdian Masyarakat* 5, no. 2 (2022): 148–57.
- Muthmainnah, Fatmawati, dan Miftahul Khairani. *Pemanfaatan dan Pengembangan Media Pembelajaran*. Jawa Barat: CV. Media Sains Indonesia, 2022.
- Nasution, Nurliana, Yuvi Darmayunata, dan Sri Wahyuni. *Augmented Reality dan Pembelajaran di Era Digital*. Indramayu: CV. Adanu Abitama, 2022.
- Nurfadhillah, Septy, dan 4A Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Tangerang Tahun 2021. *Media Pembelajaran: Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV Jejak, 2021.

- Oktaviani, Aldina Tri, Zahrotun Nisa, Siti Mundiya, dan Kiki Nafila Nahda. "Metode Pembelajaran Yang Tepat Di Terapkan Pada Siswa Dengan Gaya Belajar Visual: Gaya Atau Media Belajar Visual." *SEMAI: Seminar Nasional PGMI* 1, no. 1 (29 Desember 2021): 731–41.
- Permana, Andika beta. "Pengembangan Media Pembelajaran Mind Map Berbasis Android Untuk Materi Himpunan Kelas VII SMP." *EduTeach : Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran* 2, no. 2 (15 Juli 2021): 1–9. <https://doi.org/10.37859/eduteach.v2i2.2581>.
- Pratama, Yoga, Isa Akhlis, dan Suharto Linuwih. "Pengembangan Media Pembelajaran ARTS Berbasis Android Pada Materi Tata Surya Untuk SMP." *UPEJ Unnes Physics Education Journal* 9, no. 1 (13 April 2020): 73–78. <https://doi.org/10.15294/upej.v9i1.38283>.
- Qomarudin, A. "Aktivitas Pembelajaran Sebagai Suatu Sistem." *Piwulang: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 4, no. 1 (30 September 2021): 24–34. <https://doi.org/10.32478/piwulang.v4i1.774>.
- Qorimah, Esti Nur, dan Utama Utama. "Studi Literatur: Media Augmented Reality (AR) Terhadap Hasil Belajar Kognitif." *Jurnal Basicedu* 6, no. 2 (9 Februari 2022): 2055–60. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2348>.
- Rahmi, Mayangsari Nikmatur, dan M. Agus Samsudi. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sesuai Dengan Karakteristik Gaya Belajar." *Edumaspul: Jurnal Pendidikan* 4, no. 2 (30 Oktober 2020): 355–63. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v4i2.439>.
- Rayanto, Yudi Hari, dan Sugianti. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020.
- Riskiono, Sampurna Dadi, Try Susanto, dan Kristianto Kristianto. "Rancangan Media Pembelajaran Hewan Purbakala Menggunakan Augmented Reality." *CESS (Journal of Computer Engineering, System and Science)* 5, no. 2 (28 Juli 2020): 199–203. <https://doi.org/10.24114/cess.v5i2.18053>.
- Riva'i, Zaenal, Nurina Ayuningtyas, dan Achmad Fachrudin Dhany. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android pada Materi Himpunan Kelas." *Delta-Pi: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 9, no. 2 (24 Oktober 2020). <https://doi.org/10.33387/dpi.v9i2.2277>.
- Sari, Nursina, dan Tursina Ratu. "Pengembangan Media Komik Bermuatan IPA Berbasis Model Inkuiri Terbimbing Dalam Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (30 November 2021): 6185–95. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1793>.

- Sitepu, Sumiarti, dan Murnia Suri. “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Gambar Pada Materi Perkembangan Islam.” *JOURNAL OF EDUCATION SCIENCE* 8, no. 1 (2022): 9–13. <https://doi.org/10.3314/jes.v8i1.1974>.
- Sucianti, Nilam Permatasari Munir, dan Nur Fakhrunnisaa. “Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Berbasis Kontekstual pada Materi Bagian dan Fungsi Tumbuhan Kelas IV SDN 21 Tadette.” *Journal of Vocational, Informatics and Computer Education*, 2023, 72–78.
- Suharyat, Yayat. *Model Pengembangan Karya Ilmiah Bidang Pendidikan Islam*. Klaten: Penerbit Lakeisha, 2022.
- Suryadi, Ahmad. *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid I*. Sukabumi: CV Jejak, 2020.
- Suryadi, Ahmad. *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid II*. Sukabumi: CV Jejak, 2020.
- Susilawati, Evi, Nour Ardiansyah, Shokhibul Arifin, Kirana Lesmi, Chelsi Ariati, Ahmad Fajar, Eka Setiawati, dkk. *Media dan Teknologi Pendidikan*. Bandung: CV Widina Media Utama, 2023. <https://repository.penerbitwidina.com/publications/560974/>.
- Syamsiani. “Transformasi Media Pembelajaran Sebagai Penyalur Pesan.” *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan* 2, no. 3 (31 Agustus 2022): 35–44. <https://doi.org/10.55606/cendikia.v2i3.274>.
- Tahrim, Tasdin, Firman Patawari, Ali Nahrudin Tanal, Siti Nurjanah, Alwi Hilir, dan Sidiq Rahmat. *Inovasi Model Pembelajaran*. Jawa Barat: Edu Publisher, 2021.
- Ulya, Nanda Rifaatul. “Strategi Pembelajaran Mind Mapping Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca.” *International Conference of Students on Arabic Language* 4, no. 0 (2020): 441–49.
- Wote, Alice Yeni Verawati, dan Jefrey Oxianus Sabarua. “Analisis Kesiapan Guru Dalam Melaksanakan Proses Belajar Mengajar Di Kelas.” *Kamboti* 1, no. 1 (9 Oktober 2020): 1–12. <https://doi.org/10.51135/kambotivol1iss1pp1-12>.
- Yunengsih, Yuyun, Andoyo Sastromiharjo, dan Khaerudin Kurniawan. “Pengaruh Model Peta Pikiran (Mind Mapping) Pada Teks Eksposisi Bagi Guru Sekolah Menengah Pertama.” *Seminar Internasional Riksa Bahasa*, 2022, 465–70.
- Yusuf, Munir. *Inovasi Pendidikan Abad 21: Perspektif, Tantangan, dan Praktik Terkini*. Yogyakarta: Selat Media Patners, 2023.

- Zahwa, Feriska Achlikul, dan Imam Syafi'i. "Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi." *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi* 19, no. 01 (29 Januari 2022): 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>.
- Zaim, Muhammad. "Media Pembelajaran Agama Islam Di Era Milenial 4.0." *POTENSIA: Jurnal Kependidikan Islam* 6, no. 1 (24 November 2020): 1–17. <https://doi.org/10.24014/potensia.v6i1.9200>.
- Zainab, Abdul Pirol, dan Lilis Suryani. "Pengembangan Media Audiovisual Berbasis Kearifan Lokal Pada Siswa Sekolah Dasar." *Socratika: Journal of Progressive Education and Social Inquiry* 1, no. 1 (1 Januari 2024): 10–20.

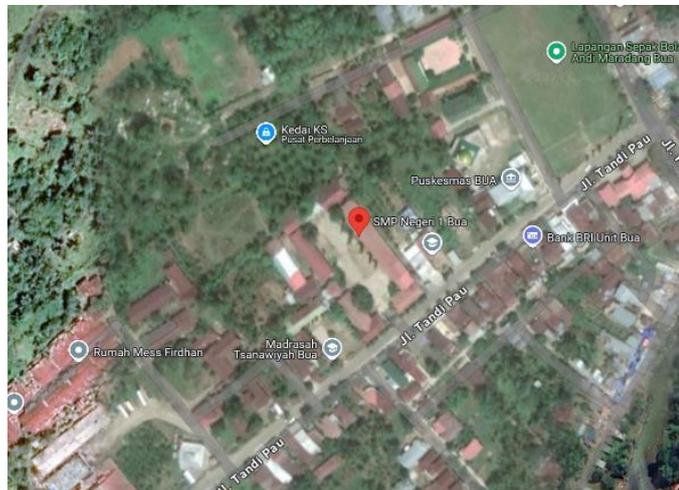
LAMPIRAN

QR CODE APLIKASI *MIND MAP* AR HAJI



PROFIL SEKOLAH SMP NEGERI 1 BUA

SMP Negeri 1 Bua merupakan salah satu sekolah jenjang SMP berstatus Negeri yang berada di wilayah Kelurahan Sakti, Kec. Bua, Kab. Luwu, Sulawesi Selatan. SMP Negeri 1 Bua didirikan pada tanggal 20 Juli 1965 dengan Nomor SK Pendirian 98/SK/B.III/65.66 yang berada dalam naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Dalam kegiatan pembelajaran, sekolah yang memiliki 516 peserta didik ini dibimbing oleh guru-guru yang profesional di bidangnya. Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Bua saat ini adalah Weldy M. Noor, S.S., Gr., M.Si. Operator yang bertanggung jawab adalah Patiwiri Abu Sompe. Dengan adanya keberadaan SMP Negeri 1 Bua, diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mencerdaskan anak bangsa di wilayah Kec. Bua, Kab. Luwu.



Gambar Denah Lokasi SMP Negeri 1 Bua

Visi:

Terciptanya sekolah ramah anak unggul dalam prestasi, berkarakter berakar pada budaya bangsa dan berwawasan lingkungan berdasarkan IMTAQ dan IPTEK

Misi:

1. Melaksanakan pembelajaran dan pembimbingan secara efektif dan kompetitif.
2. Mendorong dan membantu siswa untuk mengenali potensi dirinya sehingga dapat dikembangkan secara optimal.
3. Menumbuhkan semangat keunggulan secara intensif pada seluruh warga sekolah.
4. Membudayakan perilaku hidup bersih dan sehat.
5. Membudayakan kegiatan 7S yaitu: Senyum, salam, sapa, sopan, santun, semangat, dan sepuh hati.
6. Menumbuhkan penghayatan terhadap ajaran agama yang dianut sebagai landasan local dalam bergaul dan bertindak.
7. Mengembangkan mutu kelembagaan dan manajemen.

Lampiran 2

1. Data PTK dan PD					
No	Uraian	Guru	Tendik	PTK	PD
1	Laki - Laki	7	4	11	254
2	Perempuan	24	3	27	261
TOTAL		31	7	38	515
Keterangan:					
- Penghitungan jumlah PTK adalah yang sudah mendapat penugasan, berstatus akt					
- Singkatan :					
1. PTK = Guru ditambah Tendik					
2. PD = Peserta Didik					
2. Data Sarpras					
No	Uraian	Jumlah			
1	Ruang Kelas	17			
2	Ruang Lab	3			
3	Ruang Perpus	1			
TOTAL		21			
3. Data Rombongan Belajar					
No	Uraian	Detail	Jumlah	Total	
1	Kelas 7	L	91	195	
		P	104		
2	Kelas 8	L	77	166	
		P	89		
3	Kelas 9	L	86	154	
		P	68		

Lampiran 2

1. Identitas Sekolah			
1 Nama Sekolah	:	SMP NEGERI 1 BUA	
2 NPSN	:	40306070	
3 Jenjang Pendidikan	:	SMP	
4 Status Sekolah	:	Negeri	
5 Alamat Sekolah	:	Jl.Tandipau Bua	
RT / RW	:	0	/ 0
Kode Pos	:	91991	
Kelurahan	:	SAKTI	
Kecamatan	:	Kec. Bua	
Kabupaten/Kota	:	Kab. Luwu	
Provinsi	:	Prov. Sulawesi Selatan	
Negara	:		
6 Posisi Geografis	:	-3	Lintang
		120	Bujur
2. Data Pelengkap			
7 SK Pendirian Sekolah	:	98/SK/B.III/65.66	
8 Tanggal SK Pendirian	:	1965-07-20	
9 Status Kepemilikan	:	Pemerintah Daerah	
10 SK Izin Operasional	:	047/Disdik/set/VII/	
11 Tgl SK Izin Operasional	:	2024-07-04	
12 Kebutuhan Khusus Dilayani	:	Tidak ada	
13 Nomor Rekening	:	2147483647	
14 Nama Bank	:	BANK SULSEL	
15 Cabang KCP/Unit	:	Belopa	
16 Rekening Atas Nama	:	SMP 1 Bua	
17 MBS	:	Ya	
18 Luas Tanah Milik (m2)	:	3	
19 Luas Tanah Bukan Milik (m2)	:	0	
20 Nama Wajib Pajak	:		
21 NPWP	:	002729960803000	
3. Kontak Sekolah			
20 Nomor Telepon	:	2147483647	
21 Nomor Fax	:		
22 Email	:	smpnegerisatubua@yahoo.com	
23 Website	:	http://	
4. Data Periodik			
24 Waktu Penyelenggaraan	:	-	
25 Bersedia Menerima Bos?	:	-	
26 Sertifikasi ISO	:	-	
27 Sumber Listrik	:	-	
28 Daya Listrik (watt)	:		
29 Akses Internet	:		
30 Akses Internet Alternatif	:		
5. Data Lainnya			
31 Kepala Sekolah	:	Weldy M. Noor	
32 Operator Pendataan	:	PATIWIRI ABUSOMPE	
33 Akreditasi	:	A	
34 Kurikulum	:	Kurikulum Merdeka	

Rekapitulasi Analisis Hasil Wawancara

1. Rekapitulasi Analisis Hasil Wawancara Siswa Kelas 9A yang terdiri atas 7 orang informan

a. Metode Pembelajaran

No.	Jawaban Informan	Jumlah Informan
1	Metode ceramah	4
2	Metode ceramah dipadukan dengan tanya jawab	2
3	Metode ceramah dipadukan dengan diskusi dan membaca	1
Total		7

b. Media Pembelajaran

No.	Jawaban Informan	Jumlah
1	Buku Paket	7

Lampiran 3

2. Dokumentasi wawancara dengan Siswa Kelas 9A



3. Dokumentasi Wawancara dengan Guru PAI Kelas 9A di SMP Negeri 1 Bua



RPP Materi Haji Kelas 9A

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)			
SMP Negeri 1 Bua	Kelas/Semester	IX / I	
Pendidikan Agama Islam (PAI)	Alokasi Waktu	3 Jam Pelajaran @40 Menit	
Materi Pokok	Ibadah Haji dan Umrah		
TUJUAN PEMBELAJARAN			
Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat:			
<ul style="list-style-type: none"> Memahami penjelasan mengenai hukum, ketentuan, dan <i>Tata Cara Ibadah Haji Dan Umrah</i>. Menjelaskan dengan diagram alur pelaksanaan manasik ibadah haji dan umrah. 			
Media/Alat, Bahan & Sumber Belajar			
Media/Alat	Worksheet atau lembar kerja (siswa), Lembar penilaian, Al-Qur'an		
Bahan	Penggaris, spidol, papan tulis, Laptop & infocus		
Sumber Belajar	Buku Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas IX, Kemendikbud.		
KEGIATAN PEMBELAJARAN			
Pendahuluan (15 menit)			
<ol style="list-style-type: none"> Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran, memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya serta mengajukan pertanyaan untuk mengingat dan menghubungkan dengan materi selanjutnya. Menyampaikan motivasi tentang apa yang dapat diperoleh (tujuan & mantaat) dengan mempelajari materi : <i>Tata Cara Ibadah Haji Dan Umrah</i>. Menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan ditempuh. 			
Kegiatan Inti (90 Menit)	KEGIATAN LITERASI		
	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi <i>Tata Cara Ibadah Haji Dan Umrah</i>. 		
	CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)		
	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi <i>Tata Cara Ibadah Haji Dan Umrah</i>. 		
	COLLABORATION (KERJASAMA)		
	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai <i>Tata Cara Ibadah Haji Dan Umrah</i>. 		
	COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)		
	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal, mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kembali oleh kelompok atau individu yang mempresentasikan 		
	CREATIVITY (KREATIVITAS)		
	<ul style="list-style-type: none"> Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait <i>Tata Cara Ibadah Haji Dan Umrah</i>. Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami 		
Penutup (15 menit)			
<ol style="list-style-type: none"> Peserta didik membuat rangkuman/simpulan pelajaran.tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan. Guru membuat rangkuman/simpulan pelajaran.tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan. 			
PENILAIAN HASIL PEMBELAJARAN			
<ul style="list-style-type: none"> Penilaian yang akan dilakukan diantaranya penilaian skala sikap, penilaian "Membaca dengan Tartil", penilaian tes uraian serta penilaian diskusi. 			
Mengetahui, Kepala SMP Negeri 1 Bua	Bua,	20	
	Guru Mata Pelajaran		
	WAHIDAH, S. Ag		
	NIP. 19690421 200603 2 003		

Hasil Analisis Jawaban Siswa Kelas 9A Pada Soal Ujian Semester yang Berkaitan Dengan Haji

Kelas	Jawaban	
	Benar	Salah
9A	12	17

Total siswa mengikuti ujian semester adalah 29 orang, jadi:

Siswa menjawab benar: $\frac{12}{29} \times 100 = 41\%$

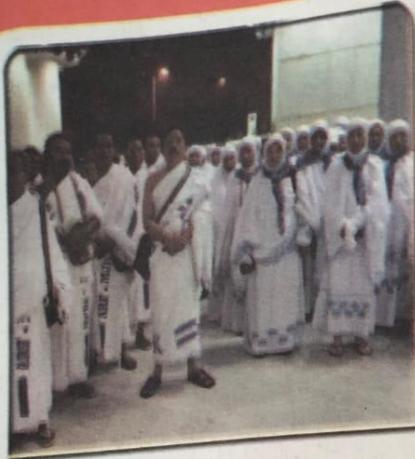
Siswa menjawab salah: $\frac{17}{29} \times 100 = 59\%$

Gambar Tentang Materi Haji pada Buku Paket Kelas 9

1. Ibadah Haji



Gambar 5.5.
Sumber: img.antaraneews.com



Gambar 5.6.
Sumber: namiroh.com



Gambar 5.7.
Sumber: static.republika.co.id



Gambar 5.8. Sa'i
Sumber: dewanggaumroh.com



Gambar 5.9. Tahalul
Sumber: www.rabithah-alawiyah.org



Gambar 5.10. Melontar jumrah
Sumber: permataumat.co.id

Lembar Observasi di SMP Negeri 1 Bua

LEMBAR OBSERVASI PENELITIAN

Nama Mahasiswa : Dhia Azizah Faisal
 Nomor Induk Mahasiswa : 2102010008
 Nama Sekolah : SMP Negeri 1 Bua

PETUNJUK

Amatilah keadaan sekolah yang Anda kunjungi dengan cermat. Untuk mendapatkan informasi yang akurat, dan dapat melakukan wawancara dengan guru, pegawai dan para siswa. Catat hasil pengamatan Anda dengan melengkapi format berikut ini, atau menuliskannya di tempat lain bila tempat yang tersedia tidak mencukupi.

HASIL PENGAMATAN

A. Keadaan Fisik Sekolah

1. Lokasi Sekolah : Kel. Sakti, Kec. Bua, Kab. Luwu, Prov. Sulawesi Selatan
2. Jumlah ruang kelas : 17
3. Ukuran ruang kelas : -
4. Bangunan lain yang ada :
 - a. Mushollah
 - b. Tempat Wudhu
 - c. WC
 - d. Kantin
 - e.
5. Lapangan Olahraga (Jenis) : Lapangan basket, lapangan bulu tangkis

B. Keadaan Lingkungan Sekolah

1. Jenis bangunan yang mengelilingi sekolah : MTS Bua (kiri), kebun (belakang), kanan (ruko), Jalan aspal (depan)
2. Kondisi lingkungan sekolah : Akreditasi A

C. Fasilitas Sekolah (tuliskan jenis, kuantitas, dan kualitasnya)

1. Perpustakaan : 1 (satu)

- 2. Laboratorium : 3 (tiga)
- 3. Ruang BK : 1 (satu)
- 4. Ruang Serbaguna : -
- 5. Ruang Tata Usaha : 1
- 6. Lain-lain : Ruang guru, gudang, uks, ruang OSIS, kantor

D. Penggunaan Sekolah:

- 1. Jumlah sekolah yang menggunakan bangunan ini : 1
- 2. Jumlah Shift tiap hari : 1

E. Guru dan Siswa:

- 1. Perpustakaan :
- 2. Laboratorium :
- 3. Ruang BK :
- 4. Ruang Serbaguna : -

F. Media dan Sarana/Prasarana Pembelajaran PAI:

Buku, paket, LCD, papan tulis,

G. Kesan Umum:

Tuliskan kesan umum Anda tentang sekolah yang Anda amati.

Terbaik, hubungan sosial terlihat baik,

Lembar Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA MEDIA MIND MAP BERBASIS AUGMENTED REALITY

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam
Kelas/Semester : 9/1
Pokok Bahasan : Haji

Biodata Validator:

Nama : Aishiyah Seputeri Larwi
Instansi :

Petunjuk:

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul: "*Pengembangan Media Mind Map Berbasis Augmented Reality Pada Materi Haji Kelas 9 di SMP Negeri 1 Bua*", peneliti menggunakan instrumen media mind map berbasis *augmented reality*. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media papan mind map berbasis *augmented reality* yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel tentang *Aspek yang Dinilai*, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda cek (√) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk *Penilaian Umum*, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom *Saran* yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 : berarti "kurang baik"
- 2 : berarti "cukup baik"
- 3 : berarti "baik"
- 4 : berarti "sangat baik"

No	Aspek yang dinilai	Nilai				
		1	2	3	4	
I	Pengenalan Media					
	1. Kejelasan judul media				✓	
	2. Kejelasan panduan/petunjuk penggunaan				✓	
	3. Menu atau fitur mudah dipahami				✓	
II	Tampilan Media					
	4. Warna yang digunakan pada halaman latar nyaman dilihat				✓	
	5. Kemenarikan penggunaan warna				✓	
	6. Ketepatan pemilihan ukuran teks yang disajikan				✓	
	7. Gambar yang digunakan terlihat dengan jelas			✓		
	8. Kesesuaian gambar yang digunakan dalam materi			✓		
	9. Kesesuaian suara/audio dengan materi				✓	
	10. Kualitas suara/audio				✓	
	11. Kualitas tampilan video			✓		
	12. Kesesuaian penggunaan video dengan materi				✓	
	13. Konsistensi proporsi tata letak teks dan gambar				✓	
	14. Kesesuaian penggunaan kalimat dengan tingkat intelektual peserta didik				✓	
	III	Prinsip Dasar Multimedia				
		15. Penyajian materi menggunakan gambar, video, dan narasi yang menarik.				✓
16. Penyajian materi menggunakan kata-kata dan gambar/video secara tidak berlebihan					✓	
17. Penyajian media dapat meningkatkan motivasi belajar siswa					✓	
IV	Keawetan Media					
	18. Media dapat tahan lama				✓	
	19. Media dapat digunakan secara berulang				✓	
	20. Media mudah disimpan				✓	

Penilaian Umum:

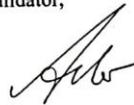
1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi kecil
4. Dapat digunakan tanpa revisi

Saran-Saran:

- Karena objek pada AR hanya gambar, minimal layanan ka'bah adalah objek 3D
- Tambahkan marker yang dapat di download pada aplikasi

Palopo,
Validator,

2024



()

Lembar Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI MEDIA MIND MAP BERBASIS AUGMENTED REALITY

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam
Kelas/Semester : 9/1
Pokok Bahasan : Haji

Biodata Validator:

Nama : Mustafa, S. Pd., M. Pd.
Instansi : FTIK

Petunjuk:

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul: "*Pengembangan Media Mind Map Berbasis Augmented Reality Pada Materi Haji Kelas 9 di SMP Negeri 1 Bua*", peneliti menggunakan instrumen media mind map berbasis *augmented reality*. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media papan mind map berbasis *augmented reality* yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel tentang *Aspek yang Dinilai*, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda cek (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk *Penilaian Umum*, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom *Saran* yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 : berarti "kurang baik"
- 2 : berarti "cukup baik"
- 3 : berarti "baik"
- 4 : berarti "sangat baik"

No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
Aspek Pendahuluan					
I	1. Kejelasan materi				✓
	2. Kesesuaian materi dengan narasi penjelas, gambar, dan video				✓
	3. Kesesuaian materi dengan kurikulum				✓
Aspek Isi					
II	4. Keruntutan isi/uraian materi			✓	
	5. Cakupan (keluasan/kedalaman) materi			✓	
	6. Kejelasan contoh yang disertakan untuk memperjelas isi				✓
	7. Kejelasan dan kesesuaian bahasa yang digunakan				✓
	8. Kesesuaian materi dengan karakter siswa				✓
	9. Gambar, video, dan audio dibuat menarik			✓	
	10. Gambar, video, dan audio jelas dan mudah dipahami			✓	

Penilaian Umum:

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
- ③ Dapat digunakan dengan revisi kecil
4. Dapat digunakan tanpa revisi

Saran-Saran:

→ Nomor dan gambar disesuaikan
 → Urutan nomor ditertibkan

Palopo, 2024
 Validator,


 (Mustafa, S.Pd., M.Pd.)

Lembar Validasi Instrumen

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN VALIDASI AHLI

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam
Kelas/Semester : 9/1
Pokok Bahasan : Haji

Biodata Validator:

Nama : Erni Pahmadani, M.Pd.
Instansi : IAIT Palopo
Status :

Petunjuk:

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul: "*Pengembangan Media Mind Map Berbasis Augmented Reality Pada Materi Haji Kelas 9 di SMP Negeri 1 Bua*", peneliti menggunakan instrumen media papan mind map berbasis augmented reality. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media papan mind map berbasis augmented reality yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel tentang *Aspek yang Dinilai*, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda cek (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk *Penilaian Umum*, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom *Saran* yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 : berarti "kurang relevan"
- 2 : berarti "cukup relevan"
- 3 : berarti "relevan"
- 4 : berarti "sangat relevan"

No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
1	Petunjuk lembar validasi ahli dinyatakan dengan jelas				✓
2	Kesesuaian pernyataan/pertanyaan dengan indikator				✓
3	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar			✓	
4	Menggunakan pernyataan yang komunikatif			✓	

Penilaian Umum:

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi kecil
4. Dapat digunakan tanpa revisi

Saran-Saran:

terbaikkan pernyataan yang maknanya sama.

Palopo, 20 Nov 2024
Validator,

()

Erri Rahmedani, M.Pd.

Lembar Angket Respon Peserta Didik Terhadap Media (Praktikalitas)

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA MIND MAP BERBASIS AUGMENTED REALITY PADA MATERI HAJI

Nama : *sesar*

Institusi : *smpn.1 bua / kelas IX-A*

Petunjuk Pengisian!

Sehubungan pengembangan media pembelajaran *mind map* berbasis *augmented reality* pada materi haji oleh Dhia Azizah Faisal dengan NIM 2102010008, maka dimohon kesediaan Anda untuk memberikan respon dengan petunjuk sebagai berikut:

- Berdasarkan penilaian dari Anda, berilah tanda checklist (✓) pada salah satu kolom respon yang tersedia
- Makna dari skala penilaian dirincikan sebagai berikut:

1 = sangat tidak setuju	3 = setuju
2 = tidak setuju	4 = sangat setuju
- Jika ada yang ingin dikomentari, mohon menuliskan pada kolom komentar dan saran yang tersedia, serta tidak lupa memberikan tanda tangan Anda di tempat yang sudah disediakan.

Butir-Butir Pernyataan:

No	Pernyataan	Respon			
		1	2	3	4
1	Informasi di dalam media mudah dipahami			✓	
2	Petunjuk belajar dalam media jelas, sehingga saya mudah menggunakannya			✓	
3	Ilustrasi desain media menarik				✓
4	Materi pembelajaran terorganisir dengan baik sehingga pembelajaran menjadi lebih efisien			✓	
5	Tampilan warna yang digunakan nyaman dipandang mata			✓	
6	Media dapat membangkitkan minat belajar saya			✓	
7	Media dapat meningkatkan rasa ingin tahu saya dalam mempelajari materi			✓	
8	Media ini membantu saya berpartisipasi aktif dalam pembelajaran				✓
9	Belajar menggunakan media ini membuat saya lebih cepat paham				✓
10	Media memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi saya				✓

Komentar dan Saran:

Bua, 28-11 - 2024
Responden

(.....*Sesar*.....)

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA MIND MAP BERBASIS AUGMENTED REALITY PADA MATERI HAJI

Nama : *Chezar Wislanbo*

Institusi : *SMP Negeri 1 Bua (1x A)*

Petunjuk Pengisian!

Sehubungan pengembangan media pembelajaran *mind map* berbasis *augmented reality* pada materi haji oleh Dhia Azizah Faisal dengan NIM 2102010008, maka dimohon kesediaan Anda untuk memberikan respon dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Berdasarkan penilaian dari Anda, berilah tanda checklist (✓) pada salah satu kolom respon yang tersedia
2. Makna dari skala penilaian dirincikan sebagai berikut:

1 = sangat tidak setuju	3 = setuju
2 = tidak setuju	4 = sangat setuju
3. Jika ada yang ingin dikomentari, mohon menuliskan pada kolom komentar dan saran yang tersedia, serta tidak lupa memberikan tanda tangan Anda di tempat yang sudah disediakan.

Butir-Butir Pernyataan:

No	Pernyataan	Respon			
		1	2	3	4
1	Informasi di dalam media mudah dipahami			✓	
2	Petunjuk belajar dalam media jelas, sehingga saya mudah menggunakannya			✓	
3	Ilustrasi desain media menarik				✓
4	Materi pembelajaran terorganisir dengan baik sehingga pembelajaran menjadi lebih efisien				✓
5	Tampilan warna yang digunakan nyaman dipandang mata			✓	
6	Media dapat membangkitkan minat belajar saya			✓	
7	Media dapat meningkatkan rasa ingin tahu saya dalam mempelajari materi				✓
8	Media ini membantu saya berpartisipasi aktif dalam pembelajaran			✓	
9	Belajar menggunakan media ini membuat saya lebih cepat paham			✓	
10	Media memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi saya				✓

Komentar dan Saran:

Bua, *28-11-2024*
Responden

.....*(Chezar)*.....



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
FAKULTAS TARBIYAH & ILMU KEGURUAN
Jl. Agatis Kel. Balandi Kec. Bara 91914 Kota Palopo
Email: ftik@iainpalopo.ac.id <https://ftik-iainpalopo.ac.id>

Nomor : B- 3162/In.19/FTIK/HM.01/11/2024 Palopo, 22 November 2024
Lampiran : -
Perihal : **Permohonan Surat Izin Penelitian**

Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu
Satu Pintu Kab Luwu
di Belopa

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

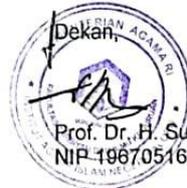
Dengan hormat, disampaikan bahwa mahasiswa (i):

Nama : Dhia Azizah Faisal
NIM : 2102010008
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Semester : VII (Tujuh)
Tahun Akademik : 2024/2025

akan melaksanakan penelitian dalam rangka penulisan skripsi dengan judul:
"Pengembangan Media Papan Mind MAP Berbasis Augmented Reality pada Materi Haji Kelas 9 di SMP Negeri 1 Bua". Untuk itu dimohon kiranya Bapak/Ibu berkenan memberikan surat izin penelitian.

Demikian surat permohonan ini, atas perhatian dan kerjasama diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.



Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP. 196705162000031002



PEMERINTAH KABUPATEN LUWU
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Alamat : Jln. Jend. Sudirman, Kelurahan Senga, Kecamatan Belopa, Kab. Luwu Telpn : (0471) 3314115

Nomor : 0757/PENELITIAN/13.12/DPMPTSP/XI/2024
Lamp : -
Sifat : Biasa
Perihal : Izin Penelitian

Kepada
Yth. Ka. SMP Negeri 1 Bua
di -
Tempat

Berdasarkan Surat Dekan Fakultas Tarbiyah & Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo : B-3162/In.19/FTIK/HM.01/11/2024 tanggal 22 November 2024 tentang permohonan Izin Penelitian. Dengan ini disampaikan kepada saudara (i) bahwa yang tersebut di bawah ini :

Nama : Dhia Azizah Faisal
Tempat/Tgl Lahir : Bua / 18 September 2003
Nim : 2102010008
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Alamat : Dsn. Pasang Bua
Desa Tanarigella
Kecamatan Bua

Bermaksud akan mengadakan penelitian di daerah/instansi Saudara (i) dalam rangka penyusunan "Skripsi" dengan judul :

PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN MIND MAP BERBASIS AUGMENTED REALITY PADA MATERI HAJI KELAS 9 DI SMP NEGERI 1 BUA

Yang akan dilaksanakan di SMP NEGERI 1 BUA, pada tanggal 26 November 2024 s/d 26 Desember 2024

Sehubungan hal tersebut di atas pada prinsipnya kami dapat menyetujui kegiatan dimaksud dengan ketentuan sbb :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, kepada yang bersangkutan harus melaporkan kepada Bupati Luwu Up. Dinas Penanaman Modal dan PTSP Kab. Luwu.
2. Penelitian tidak menyimpang dari izin yang diberikan.
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku.
4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar copy hasil penelitian kepada Bupati Luwu Up. Dinas Penanaman Modal dan PTSP Kab. Luwu.
5. Surat Izin akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin tidak mentaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.



1202419315000596



Diterbitkan di Kabupaten Luwu
Pada tanggal : 26 November 2024
Kepala Dinas



Drs. MUHAMMAD RUDI M.Si
Pangkat : Pembina Utama Muda IV/c
NIP : 19740411 199302 1 002

Tembusan :

1. Bupati Luwu (sebagai Laporan) di Belopa,
2. Kepala Kesbangpol dan Linmas Kab. Luwu di Belopa,
3. Dekan Fakultas Tarbiyah & Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo,
4. Mahasiswa (i) Dhia Azizah Faisal,
5. Arsip



PEMERINTAH KABUPATEN LUWU
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 1 BUA
Alamat : Jl. Tandipau Kel. Sakti Kec. Bua

SURAT KETERANGAN

Nomor : 206/Disdik/SMP 1 Bua/XI/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SMP Negeri 1 Bua menerangkan bahwa :

Nama : **DHIA AZIZAH FAISAL**
Tempat / Tanggal Lahir : Bua, 18 September 2003
NIM : 2102010008
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Alamat : Dsn. Pasang Bua Desa Tanarigella Kec.Bua

Telah melaksanakan penelitian pada SMP Negeri 1 Bua pada bulan November 2024 sebagai syarat penyusunan skripsi dengan judul :

PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN MIND MAP BERBASIS AUGMENTED REALITY PADA MATERI HAJI KELAS 9 DI SMP NEGERI 1 BUA

Demikian Surat Keterangan ini diberikan dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bua, 28 November 2024

Kepala SMP Negeri 1 Bua



Wedy M. Noor, SS., Gr., M Si
NIP. 19871021 2009031 003

DOKUMENTASI FOTO UJI COBA MEDIA KEPADA PESERTA DIDIK



Gambar Peneliti Menjelaskan Tentang Uji Coba Media



Gambar Peserta Didik Melakukan Uji Coba Media *Mind Map* AR Haji



Gambar Peserta Didik Mengerjakan Lembar Angket Untuk Praktikalitas Media



Gambar Dokumentasi Peneliti Bersama Peserta Didik Kelas 9A

RIWAYAT HIDUP



Dhia Azizah Faisal, lahir di Bua pada tanggal 18 September 2003. Peneliti merupakan anak kedua dari empat bersaudara dari pasangan ayah Faisal dan ibu Lismawati. Saat ini, peneliti bertempat tinggal di Desa Tanarigella, Kec. Bua, Kab. Luwu. Pendidikan dasar peneliti selesai pada tahun 2012 di SDN 251 Sakti. Kemudian, di tahun yang sama menempuh pendidikan di SMP Negeri 1 Bua hingga tahun 2018. Pada tahun 2021, peneliti menyelesaikan pendidikan menengah di SMAN 10 Luwu. Pada saat menempuh pendidikan di SMP hingga SMA peneliti aktif di organisasi OSIS dan Pramuka. Peneliti pernah mengikuti Jambore Nasional X pada tahun 2016 di Cibubur bersama kontingen kabupaten Luwu. Peneliti pernah meraih juara 3 Olimpiade Sains Nasional (OSN) tingkat kabupaten Luwu di bidang Kimia pada tahun 2019, kemudian pada tahun 2020 peneliti mengikuti lomba di bidang yang sama dan berhasil meraih juara 1. Setelah lulus SMA di tahun 2021, peneliti melanjutkan pendidikan di program studi pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo.

Contact person peneliti di Instagram: dhiaazizahf