BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Konteks Penelitian

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan yang sangat besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan. Kehadiran teknologi informasi dan komunikasi tidak hanya mengubah cara masyarakat memperoleh informasi, tetapi juga mempengaruhi cara belajar, mengajar, serta berinteraksi dalam lingkungan pendidikan. Pada era digital saat ini, lembaga pendidikan dituntut mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman melalui pemanfaatan teknologi sebagai bagian integral dari proses pembelajaran. Transformasi tersebut semakin menguat setelah terjadinya percepatan digitalisasi pendidikan di berbagai negara yang menempatkan teknologi sebagai salah satu instrumen penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. (Al-hassan et al, 2020)

Dalam konteks pendidikan modern, teknologi tidak lagi dipandang sebagai pelengkap pembelajaran, melainkan telah menjadi bagian dari kebutuhan yang mendukung terciptanya proses belajar yang efektif, fleksibel, dan berpusat pada siswa. Berbagai inovasi teknologi pendidikan terus berkembang untuk membantu siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna. Pemanfaatan media digital memungkinkan materi pembelajaran disampaikan secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional yang hanya mengandalkan ceramah dan buku teks. Oleh karena itu, integrasi teknologi dalam pendidikan menjadi salah satu isu strategis yang mendapat perhatian luas baik pada tingkat nasional maupun internasional. (Sungkowo et al, 2024)

Dalam perspektif Islam, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan bagian dari proses pembelajaran yang telah diajarkan Allah Swt. kepada manusia sejak awal penciptaannya. Hal ini sebagaimana ditegaskan dalam firman Allah Swt. pada QS. Al-'Alaq ayat 1–5:

ٱقۡرَأۡ بِٱسۡمِ رَبِّكَ ٱلَّذِي خَلَقَ. خَلَقَ ٱلۡإِنسَٰنَ مِنۡ عَلَقٍ. اِقۡرَأۡ وَرَبُّكَ الۡاَكۡرَمُۙ الَّذِيۡ عَلَّمَ

بِالْقَلَمِۙ عَلَّمَ الْاِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْۗ

Artinya:

> *"Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Mulia. Yang mengajar manusia dengan perantaraan pena. Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya."* (QS. Al-'Alaq : 1-5)

Ayat tersebut menunjukkan bahwa aktivitas belajar, mengembangkan ilmu pengetahuan, dan menghasilkan berbagai inovasi merupakan bagian dari fitrah manusia yang dianugerahkan Allah Swt. Oleh karena itu, perkembangan teknologi pendidikan, termasuk pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran, dapat dipandang sebagai salah satu bentuk ikhtiar manusia dalam mengembangkan pengetahuan untuk meningkatkan kualitas kehidupan dan pendidikan. (Amiruddin & syarifah aini, 2025)

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat dipahami bahwa terdapat keterkaitan yang kuat antara kandungan Surah al alaq ayat 1-5 dengan perkembangan teknologi pada kehidupan manusia. kandungan ayat ini menegaskan bahwa perkembangan teknologi adalah bagian dari proses belajar manusia yang terus-menerus.

Perubahan tersebut membawa konsekuensi terhadap peran guru dalam proses pembelajaran. Guru tidak lagi berfungsi semata-mata sebagai sumber utama informasi, melainkan sebagai fasilitator, motivator, mediator, dan pengelola pengalaman belajar siswa. Kehadiran internet dan berbagai sumber belajar digital membuat siswa dapat memperoleh informasi dari berbagai arah sehingga guru dituntut mampu membimbing siswa dalam memanfaatkan teknologi secara tepat dan produktif. Dengan demikian, keberhasilan pemanfaatan teknologi dalam pendidikan tidak hanya ditentukan oleh ketersediaan perangkat, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam mengintegrasikannya ke dalam proses pembelajaran. (Yusuf, 2024)

Kedudukan guru dalam pendidikan Islam memiliki posisi yang sangat mulia karena berperan dalam menyebarkan ilmu pengetahuan dan membimbing siswa menuju kebaikan. Hal ini sejalan dengan firman Allah Swt. dalam QS. Al-Mujadalah ayat 11:

يٰٓاَيُّهَا الَّذِيْنَ اٰمَنُوْٓا اِذَا قِيْلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوْا فِى الْمَجٰلِسِ فَافْسَحُوْا يَفْسَحِ اللّٰهُ لَكُمْۚ وَاِذَا قِيْلَ انْشُزُوْا فَانْشُزُوْا يَرْفَعِ اللّٰهُ الَّذِيْنَ اٰمَنُوْا مِنْكُمْۙ وَالَّذِيْنَ اُوْتُوا الْعِلْمَ دَرَجٰتٍۗ وَاللّٰهُ بِمَا تَعْمَلُوْنَ خَبِيْرٌ

Artinya:

> *"Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan."* (QS. Al-Mujadalah: 11).

Ayat tersebut menunjukkan bahwa ilmu pengetahuan memiliki kedudukan yang sangat tinggi dalam Islam. Oleh karena itu, guru sebagai pihak yang berperan dalam proses penyampaian dan pengembangan ilmu memiliki tanggung jawab besar untuk menghadirkan pembelajaran yang mampu menjawab kebutuhan siswa sesuai perkembangan zaman. Dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam, salah satu tantangan yang sering muncul bagi guru adalah bagaimana mengemas materi agar lebih menarik perhatian siswa sekaligus mudah dipahami oleh mereka. (Iksan, 2023)

Salah satu inovasi teknologi yang berkembang pesat dalam dunia pendidikan adalah Augmented Reality (AR). Teknologi ini memungkinkan penggabungan objek virtual dua atau tiga dimensi ke dalam lingkungan nyata secara langsung melalui perangkat digital. Augmented Reality memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif karena siswa dapat melihat, mengamati, bahkan berinteraksi dengan objek pembelajaran secara visual. Berbeda dengan media pembelajaran konvensional, Augmented Reality mampu menghadirkan pengalaman multisensori yang dapat membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. (Handiyani & Abidin, 2023)

Penggunaan *Augmented Reality* dalam pendidikan semakin mendapat perhatian karena dinilai mampu meningkatkan kualitas pengalaman belajar siswa. Melalui teknologi ini, materi pembelajaran dapat ditampilkan dalam bentuk animasi, gambar tiga dimensi, simulasi, maupun visualisasi interaktif yang memungkinkan siswa terlibat secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut menjadikan Augmented Reality sebagai salah satu media yang potensial untuk digunakan dalam

menciptakan pembelajaran yang menarik, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital masa kini. (Jdaitawi et al, 2022)

Di sisi lain, keberhasilan proses pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh media yang digunakan, tetapi juga dipengaruhi oleh tingkat motivasi belajar siswa. Motivasi belajar merupakan salah satu faktor psikologis yang berperan penting dalam menentukan keberhasilan belajar. Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung menunjukkan perhatian yang lebih besar terhadap pembelajaran, aktif dalam kegiatan kelas, serta memiliki kemauan yang kuat untuk mencapai tujuan belajar. Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar dapat menyebabkan kurangnya partisipasi siswa, menurunnya minat belajar, serta rendahnya pencapaian hasil belajar. Oleh karena itu, peningkatan motivasi belajar menjadi salah satu tujuan penting yang perlu diperhatikan dalam setiap proses pembelajaran. (Sukasih et al, 2022)

Dalam perspektif Islam, motivasi belajar tidak hanya berkaitan dengan pencapaian akademik, tetapi juga berhub ungan dengan kesadaran untuk terus memperbaiki diri dan meningkatkan kualitas kehidupan. Hal tersebut sejalan dengan firman Allah Swt. dalam QS. Ar-Ra'd ayat 11:

اِنَّ اللّٰهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتّٰى يُغَيِّرُوْا مَا بِاَنْفُسِهِمْۗ

Artinya:

> *"Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri."* (QS. Ar-Ra'd: 11).

Ayat tersebut menegaskan bahwa perubahan dan kemajuan sangat bergantung pada kemauan serta usaha yang dilakukan oleh individu. Dalam konteks pendidikan, motivasi belajar menjadi faktor penting yang mendorong siswa untuk aktif mencari ilmu, berpartisipasi dalam pembelajaran, dan berusaha mencapai hasil belajar yang optimal. (Susanti et al., 2024)

Dalam praktiknya, pembelajaran Pendidikan Agama Islam masih menghadapi berbagai tantangan. Salah satu permasalahan yang sering ditemukan adalah masih dominannya penggunaan metode ceramah dan pembelajaran satu arah yang menyebabkan siswa cenderung pasif selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut sering membuat pembelajaran terasa monoton sehingga kurang

mampu menarik perhatian siswa. Padahal banyak materi Pendidikan Agama Islam yang bersifat abstrak, historis, maupun konseptual sehingga membutuhkan media pembelajaran yang mampu membantu siswa memahami materi secara lebih konkret dan kontekstual. (Ula & Hidayati, 2024)

Dalam konteks tersebut, *Augmented Reality* memiliki potensi yang besar untuk diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Teknologi ini dapat digunakan untuk memvisualisasikan berbagai materi keagamaan seperti tata cara ibadah, sejarah peradaban Islam, perjalanan hijrah Nabi Muhammad Saw., struktur bangunan masjid, maupun berbagai konsep akhlak dan nilai-nilai Islam. Kehadiran media yang interaktif dan visual diharapkan mampu meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran serta mendorong munculnya motivasi belajar yang lebih tinggi. (Dhaas, 2024)

Pemanfaatan *Augmented Reality* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam tidak dapat berjalan secara optimal tanpa keterlibatan guru. Guru tetap menjadi aktor utama yang menentukan bagaimana media tersebut dirancang, diterapkan, dan dimanfaatkan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Kemampuan guru dalam memilih strategi, mengelola kelas, serta mengintegrasikan teknologi dengan materi pembelajaran menjadi faktor penting yang menentukan keberhasilan penggunaan Augmented Reality dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. (Bararah, 2022)

Fenomena tersebut menjadi semakin relevan ketika dikaitkan dengan kondisi pembelajaran di Madrasah Aliyah Al-Falah Limboto Barat. Sebagai lembaga pendidikan Islam, madrasah memiliki tanggung jawab untuk menghasilkan siswa yang tidak hanya unggul secara akademik, tetapi juga memiliki karakter dan pemahaman keagamaan yang baik. Namun demikian, pembelajaran Pendidikan Agama Islam di madrasah masih menghadapi tantangan berupa keterbatasan penggunaan media pembelajaran inovatif, variasi metode mengajar yang belum optimal, serta motivasi belajar siswa yang cenderung beragam. Kondisi tersebut berpotensi memengaruhi keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. (Saragih et al., 2023)

Karakteristik siswa saat ini yang tumbuh dalam lingkungan digital menuntut adanya inovasi pembelajaran yang mampu mengakomodasi kebutuhan dan kebiasaan belajar mereka. Siswa lebih tertarik pada pembelajaran yang bersifat

visual, interaktif, dan memberikan pengalaman belajar secara langsung dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada penjelasan verbal guru. Apabila kondisi tersebut tidak direspons dengan pendekatan pembelajaran yang sesuai, maka motivasi belajar siswa berpotensi mengalami penurunan yang pada akhirnya dapat memengaruhi kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam secara keseluruhan. (Masrizal, 2023)

Berdasarkan kondisi tersebut, muncul kebutuhan untuk mengkaji secara lebih mendalam bagaimana peran guru Pendidikan Agama Islam dalam menerapkan media pembelajaran Augmented Reality guna meningkatkan motivasi belajar siswa. Kajian ini menjadi penting karena tidak hanya berfokus pada penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran, tetapi juga menempatkan guru sebagai faktor utama yang menentukan keberhasilan integrasi teknologi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada **"**Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Menerapkan Media Pembelajaran Augmented Reality Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Madrasah Aliyah Al-Falah Limboto Barat.**"**

1.2 Fokus Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan fokus masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana peran guru Pendidikan Agama Islam menerapkan media pembelajaran *Augmented Reality* di Madrasah aliyah Al Falah Limboto Barat?
2. Bagaimana dampak dari implementasi media pembelajaran *Augmented Reality* terhadap tingkat motivasi belajar siswa?
3. Apa Kendala yang dialami oleh guru Pendidikan Agama Islam dalam mengimplementasikan media pembelajaran Augmented Reality di kelas?

1.3 Tujuan Penelitian

Berangkat dari rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, penelitian ini disusun dengan tujuan sebagai berikut:

1. mendeskripsikan peran guru Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam menerapkan media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) di Madrasah Aliyah Al-Falah Limboto Barat dalam proses pembelajaran berbasis teknologi.

2. menganalisis dampak implementasi media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) terhadap tingkat motivasi belajar siswa di Madrasah Aliyah Al-Falah Limboto Barat.
3. mengidentifikasi dan menganalisis berbagai kendala yang dialami guru Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam mengimplementasikan media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) di kelas, baik yang berkaitan dengan kompetensi guru, ketersediaan sarana dan prasarana, kondisi siswa, maupun faktor teknis dan lingkungan pembelajaran.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil kajian ini di harapkan dapat memberikan sejumlah manfaat sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan mampu memperkaya dan memberikan kontribusi yang bermakna terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, terutama dalam ranah Pendidikan Agama Islam, teknologi pembelajaran, dan psikologi pendidikan yang berkaitan dengan motivasi belajar siswa. Kajian mengenai peran guru Pendidikan Agama Islam dalam menerapkan media pembelajaran *Augmented Reality* akan memperluas pemahaman akademik bahwa keberhasilan penggunaan teknologi dalam pendidikan tidak hanya bersumber dari kecanggihan media, namun juga memiliki ketergantungan yang kuat pada kompetensi pedagogis, kreativitas, dan strategi guru dalam mengelola pembelajaran. Penelitian ini juga diharapkan mampu memperkuat teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya pengalaman belajar aktif, karena media *Augmented Reality* memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran secara visual dan kontekstual. Selain itu, penelitian ini dapat memperkaya kajian teori motivasi belajar dengan menunjukkan hubungan antara inovasi media pembelajaran dan peningkatan minat, perhatian, serta keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Secara akademik, penelitian ini juga diharapkan menjadi pelengkap dan pengembangan dari penelitian-penelitian sebelumnya yang lebih banyak menitikberatkan pada efektivitas media *Augmented Reality* atau pengembangan produk teknologi pembelajaran. Penelitian ini menghadirkan sudut pandang yang lebih spesifik dengan menempatkan guru yang mengampu mata pelajaran agama

islam sebagai pusat analisis berada dalam tahapan implementasi media itu. Namun juga, penelitian ini dapat memperkaya literatur ilmiah mengenai integrasi teknologi pada pembelajaran keagamaan yang selama ini masih relatif terbatas dibandingkan bidang sains dan teknologi. Hasil penelitian ini juga berpotensi menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan kajian sejenis pada konteks madrasah, sekolah umum, maupun lembaga pendidikan Islam lainnya.

1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan memberikan manfaat langsung bagi guru Pendidikan Agama Islam sebagai bahan rujukan dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa era digital. Hasil penelitian ini dapat membantu guru memahami strategi penerapan media *Augmented Reality* secara efektif, mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi pembelajaran. Dengan adanya pemanfaatan media yang tepat, guru diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, menciptakan suasana kelas yang lebih aktif, serta memudahkan penyampaian materi-materi pendidikan agama islam yang bersifat abstrak, historis, maupun prosedural.

Bagi pihak madrasah, penelitian ini dapat menjadi dasar pertimbangan dalam menyusun kebijakan peningkatan mutu pembelajaran berbasis teknologi, termasuk penyediaan sarana pendukung, pelatihan guru, serta pengembangan budaya belajar digital yang tetap berlandaskan nilai-nilai keislaman. Bagi kepala madrasah dan pengelola pendidikan, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan dalam merumuskan program pengembangan kompetensi digital tenaga pendidik. Bagi siswa, penerapan media *Augmented Reality* diharapkan mampu meningkatkan minat, semangat, dan keterlibatan mereka dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Sementara itu, bagi masyarakat dan orang tua, penelitian ini memberikan gambaran bahwa pendidikan Islam dapat berkembang secara modern dan adaptif terhadap kemajuan zaman tanpa meninggalkan nilai moral dan spiritual sebagai landasan utamanya.