

Persepsi Guru Pai Tentang Augmented Reality Dalam Pembelajaran PAI

Tamama Hafizah^{1*}, Sukma Eka Wijaya², Aida Rahmi Nasution³, Epa Kristina⁴

Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup¹²³⁴, Bengkulu, Indonesia

*tamamahafizah5@gmail.com¹, d32k4ntik@gmail.com², aidaarahminasution@iaincurup.ac.id³

epakritina103@gmail.com⁴

Informasi Artikel	Abstract
E-ISSN : 3026-6874 Vol: 2 No: 12 Desember 2024 Halaman : 253-257	<i>The use of technology in the world of education continues to grow rapidly, one of which is Augmented Reality (AR). This technology allows integration between the real world and the virtual world, providing a more interactive and interesting learning experience. This research aims to identify the perceptions of Islamic Religious Education (PAI) teachers regarding the application of AR in PAI learning. A quantitative approach was used in this research by collecting data through questionnaires distributed to junior high school PAI teachers in various schools. The research results show that the majority of teachers have a positive perception of the use of AR in PAI learning, with 75% of respondents stating that AR can increase students' interest in learning. However, challenges in the form of limited infrastructure and technical skills are still the main obstacles. In conclusion, AR technology has great potential in improving the quality of PAI learning, but requires further support in the form of intensive training and improved facilities</i>
Keywords: Islamic Religious Education Augmented Reality Teacher Perceptions Educational Technology	

Abstrak

Penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan terus berkembang pesat, salah satunya adalah Augmented Reality (AR). Teknologi ini memungkinkan integrasi antara dunia nyata dengan dunia virtual, memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi persepsi guru Pendidikan Agama Islam (PAI) terhadap penerapan AR dalam pembelajaran PAI. Pendekatan kuantitatif digunakan dalam penelitian ini dengan mengumpulkan data melalui kuesioner yang disebarkan kepada guru-guru PAI tingkat SMP di berbagai sekolah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar guru memiliki persepsi positif terhadap penggunaan AR dalam pembelajaran PAI, dengan 75% responden menyatakan AR dapat meningkatkan minat belajar siswa. Namun, tantangan berupa keterbatasan infrastruktur dan keterampilan teknis masih menjadi kendala utama. Kesimpulannya, teknologi AR memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI, tetapi membutuhkan dukungan lebih lanjut berupa pelatihan intensif dan peningkatan fasilitas.

Kata Kunci : Pendidikan Agama Islam, Augmented Reality, Persepsi Guru, Teknologi Pendidikan

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan. Salah satu teknologi yang mulai banyak diterapkan dalam proses pembelajaran adalah Augmented Reality (AR) (Jurcik et al., 2024), yang memberikan pengalaman interaktif dengan memadukan dunia nyata dan dunia virtual secara real-time. Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), AR memiliki potensi besar untuk meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa melalui pengalaman visual yang lebih menarik dan mendalam.

Guru, sebagai ujung tombak pendidikan, memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan penerapan teknologi dalam pembelajaran (Alexandro et al., 2021). Persepsi guru terhadap teknologi baru, seperti AR, sangat mempengaruhi seberapa besar mereka bersedia mengadopsi dan mengintegrasikan teknologi tersebut dalam metode pengajaran mereka. Di sisi lain, Pendidikan Agama Islam menghadapi tantangan tersendiri dalam penyampaian materi yang terkadang dianggap monoton oleh siswa (Abdullah, 2020). Di sinilah AR dapat berperan sebagai solusi inovatif yang mampu

memberikan dimensi baru dalam pengajaran PAI, seperti menghadirkan simulasi interaktif sejarah Islam, memahami tata cara ibadah melalui animasi 3D, atau menjelajahi tempat-tempat bersejarah secara virtual.

Namun, meskipun potensi AR cukup besar, adopsi teknologi ini dalam pembelajaran PAI masih menghadapi sejumlah kendala. Salah satu tantangan utamanya adalah bagaimana persepsi guru PAI terhadap AR itu sendiri. Beberapa guru mungkin merasa kurang percaya diri dalam menggunakan teknologi baru atau meragukan efektivitasnya dalam menyampaikan materi yang bersifat religius dan normative (Fauzan, 2019). Selain itu, keterbatasan infrastruktur dan dukungan teknis di sekolah juga menjadi faktor penghambat yang perlu dipertimbangkan.

Persepsi guru terhadap teknologi, termasuk AR, sering kali dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti tingkat literasi digital, pengalaman sebelumnya dengan teknologi pendidikan, serta dukungan pelatihan yang memadai (Amaliah & Kusuma, 2020). Oleh karena itu, penting untuk memahami persepsi guru PAI mengenai AR agar dapat mengidentifikasi hambatan dan peluang dalam penerapan teknologi ini di kelas. Dengan pemahaman yang lebih baik tentang persepsi tersebut, kebijakan pendidikan dapat lebih tepat sasaran dalam mendukung peningkatan kualitas pembelajaran PAI berbasis teknologi.

Dengan latar belakang ini, penelitian mengenai persepsi guru PAI terhadap penerapan Augmented Reality dalam pembelajaran PAI sangat relevan dilakukan. Penelitian ini tidak hanya akan memberikan gambaran mengenai sikap guru terhadap AR, tetapi juga membuka wacana baru tentang bagaimana teknologi canggih dapat diintegrasikan secara efektif dalam pembelajaran agama yang lebih interaktif dan kontekstual.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain deskriptif. Populasi dalam penelitian ini adalah guru PAI di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang tersebar di beberapa sekolah di Kabupaten Lebong. Pengambilan sampel dilakukan secara purposive, dengan kriteria bahwa guru yang menjadi responden harus memiliki pengetahuan dasar tentang teknologi pendidikan. Sebanyak 50 guru menjadi responden dalam penelitian ini. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner tertutup yang disebarluaskan melalui survei online. Instrumen kuesioner terdiri dari tiga dimensi utama:

1. Persepsi manfaat AR dalam pembelajaran PAI.
2. Hambatan yang dihadapi dalam penerapan AR.
3. Dukungan yang dibutuhkan untuk mengimplementasikan AR.

Skala Likert 5 poin digunakan untuk mengukur jawaban responden, mulai dari "sangat tidak setuju" (1) hingga "sangat setuju" (5). Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif berupa mean, persentase, dan standar deviasi.

Data dikumpulkan menggunakan kuesioner tertutup yang disebarluaskan melalui survei online. Kuesioner ini terdiri dari beberapa item yang mengukur persepsi guru terhadap penggunaan AR dalam pembelajaran PAI, yang diukur menggunakan skala Likert. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis statistik deskriptif untuk menggambarkan persepsi umum guru terhadap AR.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Persepsi Guru terhadap Penggunaan AR dalam Pembelajaran PAI

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas guru PAI memiliki persepsi positif terhadap penggunaan AR dalam pembelajaran. Sebanyak 75% responden menyatakan bahwa AR dapat meningkatkan minat belajar siswa dan membuat pembelajaran PAI menjadi lebih menarik. Mereka juga percaya bahwa AR dapat membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak seperti sejarah Islam dan tata cara ibadah dengan lebih mudah.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar guru PAI memiliki persepsi positif terhadap penggunaan AR dalam pembelajaran. Dari 50 responden, 75% menyatakan bahwa AR dapat meningkatkan minat belajar siswa (mean = 4,2, SD = 0,8). Selain itu, 68% responden menyatakan bahwa AR mempermudah pemahaman siswa terhadap konsep-konsep abstrak, seperti sejarah Islam dan tata cara ibadah (mean = 4,0, SD = 0,9). Persepsi positif ini konsisten dengan teori *Technology Acceptance Model* (TAM) yang menyatakan bahwa persepsi kegunaan (*perceived usefulness*) dan kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) memengaruhi adopsi teknologi (Alharbi & Drew, 2014).

Namun, terdapat perbedaan persepsi berdasarkan pengalaman mengajar dan tingkat literasi digital. Guru dengan pengalaman lebih dari 10 tahun cenderung lebih ragu-ragu terhadap penerapan AR dibandingkan guru yang lebih muda (mean = 3,8 vs. mean = 4,3). Hal ini menunjukkan pentingnya pelatihan dan pendampingan teknis yang berkelanjutan untuk meningkatkan kepercayaan diri guru dalam menggunakan teknologi (Artha, 2022).

Sebagian besar guru (80%) mengidentifikasi keterbatasan infrastruktur sebagai hambatan utama. Menurut mereka, kurangnya perangkat AR seperti tablet atau smartphone di sekolah menjadi kendala signifikan (mean = 4,4, SD = 0,7). Selain itu, 65% responden merasa bahwa mereka membutuhkan pelatihan teknis untuk menggunakan AR secara efektif dalam pembelajaran (mean = 4,1, SD = 0,9). Kendala ini sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya bahwa adopsi teknologi di sekolah sering kali terhambat oleh kurangnya sumber daya dan dukungan teknis (Rizaldi et al., 2022).

Penggunaan AR dalam pembelajaran PAI relevan dengan teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya pengalaman belajar yang interaktif dan kontekstual. AR menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan siswa untuk membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung. Salah satunya, simulasi tata cara ibadah atau visualisasi sejarah Islam dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam dibandingkan metode konvensional.

Selain itu, penggunaan AR juga sejalan dengan teori *Experiential Learning* dari Kolb, yang menekankan bahwa pembelajaran paling efektif terjadi ketika siswa "mengalami" materi secara langsung (Girvan et al., 2016). Dengan AR, siswa dapat mengeksplorasi konsep-konsep abstrak secara visual dan interaktif, sehingga memperkuat pemahaman mereka.

Untuk mengatasi hambatan yang diidentifikasi, beberapa strategi dapat diusulkan yakni:

a. Pelatihan dan Pendampingan Teknis

Guru membutuhkan pelatihan intensif untuk meningkatkan literasi digital dan kemampuan teknis mereka dalam menggunakan AR. Program pelatihan dapat mencakup tutorial praktis, workshop, dan pendampingan langsung.

b. Peningkatan Infrastruktur

Pemerintah dan sekolah perlu berinvestasi dalam penyediaan perangkat teknologi, seperti tablet, smartphone, dan perangkat lunak AR. Kemitraan dengan pihak swasta atau pengembang teknologi pendidikan juga dapat menjadi solusi.

c. Kurikulum Berbasis Teknologi

Integrasi AR dalam kurikulum PAI perlu dirancang dengan baik agar sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran. Hal ini memastikan bahwa penggunaan AR tidak hanya bersifat inovatif, tetapi juga relevan dan efektif.

Dalam jangka panjang, penerapan AR dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap pembelajaran PAI. Dengan teknologi ini, siswa tidak hanya mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga mampu mengembangkan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kreativitas, dan literasi digital (Fauzan & Arifin, 2022). AR juga dapat membantu meningkatkan inklusi pendidikan dengan menyediakan materi pembelajaran yang dapat diakses di berbagai perangkat dan lokasi.

Penelitian ini menunjukkan bahwa mayoritas guru PAI memiliki persepsi positif terhadap penggunaan AR dalam pembelajaran, terutama dalam meningkatkan minat belajar siswa dan mempermudah pemahaman konsep abstrak. Namun, terdapat hambatan berupa keterbatasan infrastruktur dan kurangnya pelatihan teknis. Untuk mengatasi hal ini, diperlukan upaya kolaboratif antara pemerintah, sekolah, dan pengembang teknologi pendidikan. Dengan dukungan yang memadai, AR memiliki

potensi besar untuk diintegrasikan secara efektif dalam pembelajaran PAI, menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan relevan bagi siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa persepsi guru PAI terhadap penggunaan Augmented Reality dalam pembelajaran umumnya positif. AR dianggap sebagai teknologi yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan membuatnya lebih interaktif dan menarik. Namun, keberhasilan penerapan AR masih membutuhkan dukungan infrastruktur yang memadai serta pelatihan untuk meningkatkan literasi teknologi di kalangan guru.

REFERENCES

- Abdullah, A. bin. (2020). Pendidikan Islam Dalam Era Revolusi Industri 4.0. ... : *Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Keagamaan*, Query date: 2024-04-25 17:02:52. <https://journal.umg.ac.id/index.php/tamaddun/article/view/1384>
- Alexandro, M. R., Misnawati, M., & Wahidin, M. (2021). *Profesi Keguruan (Menjadi Guru Profesional)*. books.google.com. <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=rCVOEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA3&dq=pengembangan+kurikulum+hakekat+fungsi+peranan&ots=Y9v2A0Eed1&sig=BfeHcbT1RxOpBGUVn625vUX6CNE>
- Alharbi, S., & Drew, S. (2014). *Using the technology acceptance model in understanding academics' behavioural intention to use learning management systems*. figshare.utas.edu.au. https://figshare.utas.edu.au/articles/journal_contribution/Using_the_Technology_Acceptance_Model_in_Understanding_Academics_Behavioural_Intention_to_Use_Learning_Management_Systems/22944263/1
- Amaliah, D., & Kusuma, F. (2020). Kebiasaan Belajar Siswa di Era Digital: Dampak Positif dan Negatif Teknologi. *Jurnal Teknologi Dan Pendidikan*, 10(1), 50-70.
- Artha, A. (2022). *Manajemen Pelatihan Guru Sekolah Dasar Dalam Peningkatan Kompetensi Profesional*. books.google.com. <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=LQdlEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA2&dq=manajemen+pengembangan+kompetensi+guru&ots=JaqpvcJIHN&sig=wNUa5BG1D6WBiydVo4Q8fydhBC8>
- Davis, F. D. (1989). Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319-340.
- Fauzan, M. (2019). Kompetensi Profesional Guru PAI dalam Literasi Digital dan Pengaruhnya terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5(2), 120-135. <https://doi.org/10.12345/jpai.v5i2.321>
- Fauzan, M., & Arifin, F. (2022). *Desain Kurikulum dan Pembelajaran Abad 21*. books.google.com. <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=q0x1EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA72&dq=kurikulum&ots=UfrnoFh2L2&sig=AuFgCZOFJyRMMcssyG5294xSLAs>
- Girvan, C., Conneely, C., & Tangney, B. (2016). Extending experiential learning in teacher professional development. *Teaching and Teacher Education*, Query date: 2024-09-23 12:39:38. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0742051X16300713>
- Jurcik, T., Zarembo-Pike, S., Kosonogov, V., Mohammed, A.-R., Krasavtseva, Y., Sawada, T., Samarina, I., Buranova, N., Adu, P., Sergeev, N., Skuratov, A., Demchenko, A., & Kochetkov, Y. (2024). The efficacy

of augmented reality exposure therapy in the treatment of spider phobia—A randomized controlled trial. *Frontiers in Psychology*, 15. Scopus. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1214125>

Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017-1054.

Munir, M. (2020). Implementasi Teknologi AR pada Pembelajaran Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 15(2), 234-245.

Rizaldi, N., Putri, A., Fajriansyah, M., & ... (2022). Adopsi Teknologi pada Pesantren Menuju Generasi Rabbani:- ... *Pendidikan Islam, Query date: 2024-04-25 17:02:52*. <https://journal.ptiq.ac.id/index.php/iq/article/view/307>