

**PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *VIRTUAL REALITY*
DALAM BENTUK VIDEO 360⁰ PADA PELAJARAN FIQIH
DI MTsN 2 ACEH TIMUR**



Oleh:

**NURHADIANA
NIM: 5032022051**

TESIS

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar Akademik Magister
pada Program studi Pendidikan Agama Islam
pascasarjana IAIN Langsa

**PASCASARJANA PROGRAM MAGISTER
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
LANGSA
2024**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI LANGSA
PROGRAM PASCASARJANA**

LEMBAR PERSETUJUAN SEMINAR HASIL

Tesis berjudul : Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *Virtual Reality* Dalam
Bentuk Video 360° Pada Pelajaran Fiqih di MTsN 2 Aceh Timur

Nama : Nurhadiana

NIM : 5032022051

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Telah selesai mengikuti proses bimbingan tesis dan dapat mendaftar seminar hasil.

Pembimbing 1,

Dr. Amiruddin, MA

NIP. 197509092008011013

Pembimbing 2,

Dr. Nurmawati, M.Pd

NIP. 198101122008012015

Mengetahui,
Ketua Program Studi,

Dr. Miswari, S.Pd., M.Ud.

NIP. 19860912 201503 1 004



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI LANGSA
PROGRAM PASCASARJANA**

PERSETUJUAN TIM PENGUJI UJIAN TESIS

Tesis berjudul : "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Reality dalam Bentuk Video 360° pada Pelajaran Fiqih di MTsN 2 Aceh Timur"

Nama : NURHADIANA

NIM : 503 2022 051

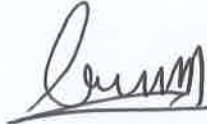
Program Studi : Magister (S2) Pendidikan Agama Islam

Telah disetujui tim penguji ujian tesis :

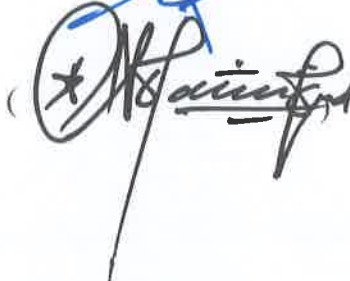
Ketua : Dr. Nurmawati, M.Pd ()

Sekretaris : Dr. Nur Balqis, M.Pd. ()

Anggota :

(Penguji 1)
Dr. Mulyadi, M.A ()

(Penguji 2)
Dr. Yusaini, M.Pd ()

(Penguji 3)
Dr. Zulfikar, MA ()

Diuji di Langsa pada tanggal 05 Maret 2024

Pukul : 13.30-15.10 WIB

Hasil/Nilai :

Predikat : Memuaskan/ Sangat Memuaskan/Dengan Pujian*



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI LANGSA
PROGRAM PASCASARJANA**

PENGESAHAN

Tesis berjudul : Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Reality
Dalam Bentuk Video 360° Pada Pelajaran Fiqih di MTsN 2
Aceh Timur
Nama : **Nurhadiana**
Nim : 5032022051
Program Studi : Magister (S2) Pendidikan Agama Islam
Tanggal Ujian : 05 Maret 2024

Telah dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan.

Langsa, 7 Maret 2024

Direktur,

Dr. Zulfikar, MA

NIP. 19720909 199905 1 001

**PERNYATAAN KEASLIAN
DAN BEBAS DARI PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurhadiana
NIM : 5032022051
Jenjang: Magister Program
Studi : Magister (S2) Pendidikan Agama Islam

menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya. Naskah tesis ini bebas dari plagiarisme. Jika di kemudian hari terbukti bahwa naskah tesis ini bukan karya saya sendiri atau terdapat plagiasi di dalamnya, maka saya siap ditindak sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Langsa, 10 Februari 2024
Saya yang menyatakan,



Nurhadiana
NIM: 5032022051

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.,
Ketua Program Studi Magister (S2)
Pendidikan Agama Islam
Pascasarjana
IAIN Langsa

Assalamu 'alaikum wr. wb.

Disampaikan dengan hormat, setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

**PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIRTUAL
REALITY DALAM BENTUK VIDEO 360° PADA PELAJARAN FIQIH DI
MTSN 2 ACEH TIMUR.**

Yang ditulis oleh :

Nama : Nurhadiana
NIM : 5032022051
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Studi Magister (S2) Pendidikan Agama Islam Pascasarjana IAIN Langsa untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Agama.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Langsa, 10 Februari 2024
Pembimbing


Dr. Amiruddin, MA

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.,
Ketua Program Studi Magister (S2)
Pendidikan Agama Islam
Pascasarjana IAIN Langsa

Assalamu 'alaikum wr. wb.

Disampaikan dengan hormat, setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

**PEMENFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIRTUAL
REALITY DALAM BENTUK VIDEO 360° PADA PELAJARAN FIQIH DI
MTSN 2 ACEH TIMUR**

Yang ditulis oleh :

Nama : **NURHADIANA**
NIM : **5032022051**
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Studi Magister (S2) Pendidikan Agama Islam Pascasarjana IAIN Langsa untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Agama.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Langsa, 10 Februari 2024
Pembimbing



Dr. Nurmawati, M.Pd

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

KEPUTUSAN BERSAMA

MENTERI AGAMA DAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA

Nomor: 158 Tahun 1987

Nomor: 0543b//U/1987

Transliterasi dimaksudkan sebagai pengalih-hurufan dari abjad yang satu ke abjad yang lain. Transliterasi Arab-Latin di sini ialah penyalinan huruf-huruf Arab dengan huruf-huruf Latin beserta perangkatnya.

A. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. Dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Berikut ini daftar huruf Arab yang dimaksud dan transliterasinya dengan huruf latin:

Tabel 0.1: Tabel Transliterasi Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ša	š	es (dengan titik di atas)

ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	d	De
ذ	Ẓal	ẓ	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	r	er
ز	Zai	z	zet
س	Sin	s	es
ش	Syin	sy	es dan ye
ص	Ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	`ain	`	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	g	ge
ف	Fa	f	ef
ق	Qaf	q	ki

ك	Kaf	k	ka
ل	Lam	l	el
م	Mim	m	em
ن	Nun	n	en
و	Wau	w	we
هـ	Ha	h	ha
ء	Hamzah	‘	apostrof
ي	Ya	y	ye

B. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau *monoftong* dan vokal rangkap atau *diftong*.

1. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tabel 0.2: Tabel Transliterasi Vokal Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ـَ	Fathah	a	a
ـِ	Kasrah	i	i
ـُ	Dammah	u	u

2. Vokal Rangkap

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

Tabel 0.3: Tabel Transliterasi Vokal Rangkap

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
يَا...	Fathah dan ya	ai	a dan u
وَا...	Fathah dan wau	au	a dan u

Contoh:

- كَتَبَ kataba
- فَعَلَ fa`ala
- سُئِلَ suila
- كَيْفَ kaifa
- حَوَّلَ haula

C. Maddah

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

Tabel 0.4: Tabel Transliterasi *Maddah*

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أَيَا...	Fathah dan alif atau ya	ā	a dan garis di atas
يَا...	Kasrah dan ya	ī	i dan garis di atas
وَا...	Dammah dan wau	ū	u dan garis di atas

Contoh:

- قَالَ qāla
- رَمَى ramā
- قِيلَ qīla
- يَقُولُ yaqūlu

D. Ta' Marbutah

Transliterasi untuk ta' marbutah ada dua, yaitu:

1. Ta' marbutah hidup

Ta' marbutah hidup atau yang mendapat harakat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah “t”.

2. Ta' marbutah mati

Ta' marbutah mati atau yang mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah “h”.

3. Kalau pada kata terakhir dengan ta' marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka ta' marbutah itu ditransliterasikan dengan “h”.

Contoh:

- رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ raudah al-atfāl/raudahtul atfāl
- الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ al-madīnah al-munawwarah/al-madīnatul munawwarah
- طَلْحَةَ talhah

E. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasydid, ditransliterasikan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh:

- نَزَّلَ nazzala
- الْبِرُّ al-birr

F. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu ال, namun dalam transliterasi ini kata sandang itu dibedakan atas:

1. Kata sandang yang diikuti huruf syamsiyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiyah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf “l” diganti dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

2. Kata sandang yang diikuti huruf qamariyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariyah ditransliterasikan dengan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya.

Baik diikuti oleh huruf syamsiyah maupun qamariyah, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanpa sempang.

Contoh:

- الرَّجُلُ ar-rajulu

- الْقَلَمُ al-qalamu
- الشَّمْسُ asy-syamsu
- الْجَلَالُ al-jalālu

G. Hamzah

Hamzah ditransliterasikan sebagai apostrof. Namun hal itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Sementara hamzah yang terletak di awal kata dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh:

- تَأْخُذُ ta'khuẓu
- شَيْءٌ syai'un
- النَّوْءُ an-nau'u
- إِنَّ inna

H. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fail, isim maupun huruf ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harkat yang dihilangkan, maka penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh:

- | | |
|--|---------------------------------------|
| - وَ إِنَّ اللَّهَ فَهُوَ خَيْرُ الرَّازِقِينَ | Wa innallāha lahuwa khair ar-rāziqīn/ |
| - بِسْمِ اللَّهِ جَرَّاهَا وَ مُرْسَاهَا | Wa innallāha lahuwa khairurrāziqīn |
| | Bismillāhi majrehā wa mursāhā |

I. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, di antaranya: huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bilamana nama diri itu didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

- الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ Alhamdu lillāhi rabbi al-`ālamīn/
Alhamdu lillāhi rabbil `ālamīn
- الرَّحْمَنُ الرَّحِيمُ Ar-rahmānir rahīm/Ar-rahmān ar-rahīm

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.

Contoh:

- اللَّهُ غَفُورٌ رَحِيمٌ Allaāhu gafūrun rahīm
- لِلَّهِ الْأُمُورُ جَمِيعًا Lillāhi al-amru jamī`an/Lillāhil-amru jamī`an

J. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan Ilmu Tajwid. Karena itu peresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.

DAFTAR ISI

	Halaman
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	i
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
KATA PENGANTAR	xii
ABSTRAK	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Perumusan masalah.....	8
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	9
D. Definisi Istilah.....	10
E. Kerangka Teoritis	11
F. Kajian Terdahulu	13
G. Sistematika Pembahasan.....	15
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Media Pembelajaran	17
B. <i>Virtual Reality</i>	27
C. Video 360 ⁰	33
D. Pembelajaran Fiqih	36
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan dan Metode Penelitian	42
B. Lokasi Penelitian.....	43
C. Sumber Data Penelitian	47
D. Teknik Pengumpulan Data.....	48
E. Teknik Analisis Data	53
F. Teknik Pengecekan Keabsahan Data	56
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	58
B. Hasil Penelitian.....	59
C. Pembahasan	66
BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Kesimpulan	73
B. Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Perbedaan video normal dengan video 360 ⁰	35
Tabel 3.1 Keadaan Tenaga Pengajar (Guru) MTsN 2 Aceh Timur.....	44
Tabel 3.2 Sarana dan Prasarana MTsN 2 Aceh Timur.....	46
Tabel 4.1 Indikator Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran.....	64
Tabel 4. 2 Instrumen Kisi-kisi Minat Belajar Siswa.....	65
Tabel 4. 3 Data Frekwensi Minat Belajar Siswa.....	65

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Skema Model Interaktif.....	55

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena hanya dengan nikmat dan karunia-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan penulisan Tesis ini. Dan tak lupa pula Shalawat serta salam semoga tetap terlimpahkan kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW, sang pembawa kabar gembira dan sebaik-baiknya tauladan bagi yang mengharap Rahmat dan Hidayah-Nya.

Selama proses penulisan Tesis ini, begitu banyak bantuan dan dukungan yang diterima penulis dari berbagai pihak, untuk itu dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Miswari, S.Pd., M.Ud selaku Kepala Progran Studi Pendidikan Agama Islam di Institut Agama Islam Negeri Langsa.
2. Bapak Dr. Amiruddin, MA selaku Dosen Pembimbing Utama, yang telah memberikan bimbingan, tambahan ilmu, serta masukan dan pengarahan dalam penulisan Tesis ini.
3. Ibu Dr. Nurmawati, M.Pd. selaku dosen pembimbing Pendamping yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, masukan, juga tambahan referensi serta ilmunya dan dengan penuh sabar dan penuh perhatian dalam penulisan Tesis ini.
4. Kedua Orang Tua, Bapak Alm. Idris Rani dan ibunda tercinta Khatijah, terima kasih atas doa dan dukungannya, baik moril maupun materiil. Terima kasih atas kasih sayang yang selama ini telah dicurahkan untukku. Semoga anakmu ini bisa menjadi anak yang kelak akan membanggakan dan membahagiakanmu.
5. Teman-teman seperjuangan.

Akhir kata penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya atas segala kesalahan yang penulis buat baik sengaja maupun tidak disengaja selama berkuliah di Fakultas Tarbiyah IAIN Langsa maupun selama penulisan Tesis ini. Semoga Allah SWT mengampuni segala kesalahan dan menunjukkan jalan yang lurus dan benar kepada kita semua. Amin

Langsa, 26 Januari 2024

Penulis

**Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *Virtual Reality*
Dalam Bentuk Video 360⁰ Pada Pelajaran Fiqih
di MTsN 2 Aceh Timur**

Nurhadiana

Nurhadiana. 2024. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Reality Dalam Bentuk Video 360⁰ Pada Pelajaran Fiqih di MTsN 2 Aceh Timur*. Tesis, Pendidikan Agama Islam, Program Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Langsa. Pembimbing: (I) Dr. Amiruddin, MA. (II) Dr. Nurmawati, M.Pd.

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui secara sistematis tentang fokus penelitian yang meliputi manfaat, pengaruh, dan alasan pemanfaatan media pembelajaran berbasis virtual reality dalam bentuk video 360⁰. Penelitian ini menggunakan metode studi kasus dengan pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan cara triangulasi. Data dikumpulkan dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan atau verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan manfaat penggunaan media pembelajaran berbasis *virtual reality* dalam bentuk video 360⁰ dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran fiqih dan dapat menyederhanakan materi melalui media tersebut, dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran. Dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis *virtual reality* dalam bentuk video 360⁰ dalam pelajaran fiqih dapat membuat siswa lebih aktif. Pengaruh pemanfaatan media pembelajaran berbasis *virtual reality* dalam bentuk video 360⁰ dalam proses pembelajaran fiqih di MTsN 2 Aceh Timur dapat meningkatkan minat belajar siswa karena video 360⁰ dapat menarik perhatian siswa, mampu menciptakan simulasi imersif yang membuat pengguna dapat berinteraksi sekaligus merasa berada dalam lingkungan yang ada dalam dunia maya tersebut.

Kata Kunci: Pemanfaatan, media Pembelajaran, berbasis virtual reality, video 360⁰, pelajaran fiqih

**Utilization of Virtual Reality-Based Learning Media
In the form of 360⁰ videos on Fiqh lessons
at MTsN 2 East Aceh**

Nurhadiana

Nurhadiana. 2024. Utilization of Virtual Reality-Based Learning Media in the Form of 360⁰ Videos in Fiqh Lessons at MTsN 2 East Aceh. Thesis, Islamic Religious Education, Langsa State Islamic Institute Postgraduate Program. Supervisor: (I) Dr. Amiruddin, MA. (II) Dr. Nurmawati, M.Pd.

Abstract

The aim of this research is to find out systematically about the research focus which includes the benefits, influence and reasons for using virtual reality-based learning media in the form of 360⁰ videos. This research uses a case study method with a descriptive qualitative approach. The data collection technique was carried out using triangulation. Data was collected by observation, interviews and documentation. Data is analyzed through data reduction, data presentation, drawing conclusions or verification. The research results show that the benefits of using virtual reality-based learning media in the form of video 360⁰ can help teachers in conveying fiqh learning material and can simplify the material through this media, making it easier for students to understand the lesson material. By utilizing virtual reality-based learning media in the form of 360⁰ videos in fiqh lessons, students can be more active. The influence of using virtual reality-based learning media in the form of 360⁰ videos in the fiqh learning process at MTsN 2 East Aceh can increase students' interest in learning because 360⁰ videos can attract students' attention, can create immersive simulations that allow users to interact and feel like they are in a different environment. exist in the virtual world.

Keywords: *Utilization, learning media, virtual reality based, 360⁰ video, fiqh lessons*

الاستفادة من وسائل التعلم القائمة على الواقع الافتراضي

على شكل 360° فيديو عن دروس الفقه

المدرسة التساناوية نيجيري 2 شرق آتشييه في

نورهاديانا

نورهاديانا. 2024. استخدام وسائط التعلم القائمة على الواقع الافتراضي في شكل 360° أطروحة، .المدرسة التساناوية نيجيري 2 شرق آتشييه مقطع فيديو في دروس الفقه في التربية الدينية الإسلامية، برنامج الدراسات العليا في معهد لانغسا الإسلامي الحكومي. (الثاني) د. نورماوتي، ماجستير في التربية. المشرف: (أنا) د. أمير الدين، سيد الدين

خلاصة

الهدف من هذا البحث هو التعرف بشكل منهجي على محور البحث الذي يتضمن فوائد وتأثير وأسباب استخدام وسائط التعلم القائمة على الواقع الافتراضي في شكل 360° مقطع فيديو. يستخدم هذا البحث طريقة دراسة الحالة مع المنهج الوصفي النوعي. تم تنفيذ تقنية جمع البيانات باستخدام التثليث. تم جمع البيانات عن طريق الملاحظة والمقابلات والوثائق. يتم تحليل البيانات من خلال تقليل البيانات أو عرض البيانات أو استخلاص النتائج أو التحقق. تظهر نتائج البحث أن فوائد استخدام وسائط التعلم القائمة على الواقع الافتراضي في شكل 360° مقطع فيديو يمكن أن تساعد المعلمين في نقل المواد التعليمية الفقهية ويمكنهم تبسيط المواد من خلال هذه الوسائط، مما يسهل على الطلاب فهم مادة الدرس. ومن خلال استخدام وسائط التعلم القائمة على الواقع الافتراضي في شكل مقاطع فيديو بنطاق 360° درجة في دروس الفقه، يمكن للطلاب أن يصبحوا أكثر نشاطًا. إن تأثير استخدام وسائط التعلم القائمة على الواقع الافتراضي في شكل مقاطع فيديو 360° درجة

يمكن أن يزيد من اهتمام الطلاب المدرسة السنوية 2 شرق آتشيه في عملية تعلم الفقه في بالتعلم لأن مقاطع الفيديو 360^0 درجة يمكن أن تجذب انتباه الطلاب، ويمكن أن تخلق محاكاة غامرة تسمح المستخدمين للتفاعل ويشعرون وكأنهم في بيئة مختلفة موجودة في العالم الافتراضي.

الكلمات المفتاحية: الاستخدام، وسائل التعلم، الواقع الافتراضي، 360^0 فيديو، الدروس الفقهية

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ayat Al-Qur'an yang pertama diturunkan kepada Rosulullah SAW menunjuk pada ilmu pengetahuan, yaitu dengan memerintahkan membaca sebagai kunci ilmu pengetahuan.¹ Allah SWT berfirman :

اِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ اقْرَأْ ۝ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝

Artinya : “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha Pemurah. Yang mengajar (manusia) dengan perantaraan kalam. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.” (Q.S. Al-„Alaq : 1-5) Iqra” atau perintah membaca, adalah kata pertama dari wahyu pertama yang diterima oleh Nabi Muhammad SAW. Kata ini sedemikian pentingnya sehingga diulang dua kali dalam rangkaian wahyu pertama.

Dalam pembelajaran fiqih di MTsN 2 Aceh Timur yang dulunya para guru dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional di mana guru hanya berceramah dan memberikan tugas-tugas kepada para siswa. Guru seakan hanya melepaskan rasa tanggung jawabnya saja dalam mengajar menunggu hingga jam pelajaran selesai tanpa mempedulikan dan memikirkan apakah siswa sudah mampu menguasai materi pelajaran yang disampaikan dan apakah tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru kepada siswa sudah tercapai. Metode mengajar yang demikian membuat siswa bosan dan jenuh dalam belajar sehingga mereka tidak tertarik dalam materi pelajaran tersebut.² Ketika pelajaran sedang

¹ Yusuf Qardhawi, Al-Qur'an berbicara tentang Akal dan Ilmu Pengetahuan, (Jakarta : Gema Insani Press, 1998), h. 91

² Kesumaningrum, C. N. & Syachrurroji, A. (2016). Perbedaan Hasil Belajar Kognitif Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match dan Ekspositori pada

berlangsung para siswa tidak mau memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga membuat suasana kelas ribut (guru tidak mampu mengelola kelas dengan baik), seakan materi yang disampaikan oleh guru tidak penting dan tidak dibutuhkan oleh mereka.

Dalam proses pembelajaran tidak tercipta suasana yang nyaman antara guru dan siswa karena guru belum mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa dan guru belum mampu merangkul serta mengayomi siswanya dalam belajar.³ Hal tersebut membuat tujuan pembelajaran fikih tidak tercapai dan membuat nilai fikih para siswa menurun. Banyak siswa yang harus mengikuti remedial.

Dalam kondisi yang demikian tentunya guru fikih mendapat teguran dari kepala madrasah yang menuntut guru fikih yang ada di MTsN 2 Aceh Timur agar bisa menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa dan mampu memilih pendekatan, metode, dan media pembelajaran dan yang menyenangkan bagi siswa yang sesuai dalam setiap materi fikih karena itu merupakan tugas para guru. Dalam kondisi seperti itu guru di MTsN 2 Aceh Timur mulai membuka diri dan mencari jalan keluar untuk mengatasi masalah dalam mencari dan memanfaatkan media-media dan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan di internet.

Guru sudah mulai menggunakan media pembelajaran berbasis *virtual reality* dalam bentuk video 360⁰ sebagai media pembelajaran dalam materi haji dan materi qurban pada mata pelajaran fikih. Materi ini disajikan kepada siswa menggunakan metode *discovery learning* yaitu dengan cara mula-mula guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa dan diberikan pertanyaan-pertanyaan yang menantang kepada siswa tentang materi yang akan disampaikan. Kemudian guru menayangkan video 360⁰ serta meminta siswa untuk memperhatikan video tersebut dengan serius. Guru bisa menggeser arah video ke kiri, ke kanan, ke bawah, dan ke atas

Konsep Energi. Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar, 2 (2), 181-191.

³ Hasil wawancara dengan Bapak Kepala Madrasah MTsN 2 Aceh Timur pada tanggal 8 Agustus 2023

dengan layar penuh sehingga siswa merasa seakan mereka sedang berada dalam lingkungan yang sedang ditontonnya.

Setelah tayangan video selesai siswa dibagi dalam beberapa kelompok dan diberikan tugas kelompok untuk mengidentifikasi hal-hal apa saja yang dapat mereka temukan dalam tayangan video tersebut. Kemudian setiap kelompok dipersilahkan untuk mempresentasikan apa yang mereka temukan dalam video ke depan kelas. Setelah presentasi semua kelompok selesai, guru memberikan penguatan terhadap materi tersebut kemudian baru dibuat evaluasi.

Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang di sampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan di sampaikan kepada anak didik dapat di sederhanakan dengan bantuan media. 'Guru sebagai pelaksana terdepan pendidikan yang berada di sekolah. Untuk menjembatani materi pelajaran agar mudah dipahami oleh siswa diperlukan media pembelajaran. Guru dalam menggunakan media pengajaran harus mempunyai persiapan yang matang agar tercapainya tujuan pendidikan yang efektif dan efisien, sehingga dapat pembantu proses pembelajaran lebih mudah.

Para ahli telah sepakat bahwa media belajar dapat membantu proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya dapat meningkatkan proses belajar yang optimal. Ada beberapa alasan mengapa media belajar memberi manfaat pada proses pembelajaran, antara lain:

1. Bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih di pahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.
2. Metode belajar akan lebih bervariasi tidak semata-mata komunikasi verbal saja.
3. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktif mengamati, melakukan dan mendemonstrasikan.
4. Pengajaran akan lebih menarik dan memotivasi.⁴

⁴ Uno, H. B., & Mohamad, N. (2022). *Belajar dengan pendekatan PAILKEM: pembelajaran aktif, inovatif, lingkungan, kreatif, efektif, menarik*. Bumi Aksara.

Uraian di atas menjelaskan bahwa media memang sangat penting untuk di gunakan sebagai alat yang dapat membantu proses belajar, hal tersebut tidak lain agar siswa tidak jenuh, bosan dan malas saat mengikuti pembelajaran. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru diuntut agar mampu menggunakan alat-alat yang di sediakan oleh sekolah. dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan.

Di samping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga diuntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan di gunakannya apabila media tersebut belum tersedia. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media belajar, yang meliputi:

1. Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar.
2. Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.
3. Seluk-beluk proses belajar.
4. Hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan.
5. Nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran.
6. Pemilihan dan penggunaan media pendidikan.
7. Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan.
8. Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran, Usaha inovasi dalam media pendidikan.⁵

Dengan demikian, dapat di simpulkan bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan

⁵ Mulyasa..E. 2007. Menjadi Guru Profesional menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan. Badung : PT.Remaja Rosdakarya.

pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Media bukan sekedar upaya untuk membantu guru dalam mengajar, tetapi lebih dari pada itu sebagai usaha yang ditujukan untuk memudahkan siswa dalam mempelajari berbagai materi pelajaran termasuk materi pelajaran fiqih.

Pembelajaran fiqih sangatlah penting bagi siswa yaitu sebagai bekal bagi siswa agar dapat mengetahui dan memahami pokok-pokok hukum Islam dan tata cara pelaksanaannya. Dari pemahaman atau pengetahuan pembelajaran fiqih, siswa diharapkan menjadi pribadi yang baik dan tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran tersebut bisa didapatkan melalui lingkup sekolah. Adanya pembelajaran fiqih dalam lingkup sekolah adalah untuk membimbing dan mengarahkan siswa agar siswa mampu mengamalkan ibadah sesuai dengan syariat agama. Maka sangat penting bagi siswa untuk memahami pembelajaran fiqih, karena pembelajaran fiqih berhubungan erat dengan kehidupan nyata siswa.

Tujuan pembelajaran fiqih adalah untuk memberi bekal kepada siswa berupa pengetahuan dan pemahaman mengenai pokok-pokok hukum Islam secara terperinci dan menyeluruh, baik berupa dalil naqli dan aqli, agar dapat melaksanakan dan mengamalkan ketentuan hukum Islam yang benar.⁶ Dilihat dari segi ilmu pengetahuan yang berkembang dalam kalangan ulama Islam, fiqih ialah ilmu pengetahuan yang membahas tentang hukum-hukum Islam yang bersumber dari al-Quran, Sunnah, dan dalil-dalil syar'i yang lain. Hukum yang diatur dalam fiqih Islam itu sendiri dari hukum wajib, sunah, mubah, makruh, dan haram. Disamping ada pula dalam bentuk lain seperti sah, batal, benar, salah, berpahala, berdosa dan sebagainya.⁷ Dari paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran fiqih sangatlah penting bagi siswa, karena pembelajaran fiqih memberikan pengetahuan

⁶ Nurhayani, Penerapan Metode Simulasi Dalam Pembelajaran Fikih Ibadah Bagi Siswa Di Mts Ympi Sei Tualang Raso Tanjung Balai, Jurnal ANSIRU Vol. 1 No. 1 Juni 2017, hal. 89, diakses 10 Oktober 2023.

⁷ Zakiyah Daradjat, Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hal. 78.

tentang ibadah, dan hukum Islam yang erat hubungannya dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Namun pada kenyataannya tidak sedikit siswa yang kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru pada mata pelajaran fiqih. Hal tersebut dapat disebabkan dari berbagai hal seperti siswa jenuh, tidak tertarik dengan mata pelajaran tersebut dan bosan dalam mengikuti pembelajaran pada mata pelajaran fiqih karena suasana pembelajaran yang kurang menarik, monoton, dan sebagainya. Menurut Nursa'adah, pembelajaran yang monoton dapat menyebabkan siswa bosan dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Selama ini dalam proses pembelajaran, siswa hanya mendengar, menyaksikan penjelasan dari guru dan mencatat apa yang ditulis guru di papan tulis. Padahal partisipasi aktif dalam proses pembelajaran dapat mempengaruhi sejauh mana pemahaman tentang konsep yang dipelajarinya.⁸ Maka dari itu seorang guru harus memiliki kreatifitas dalam merancang media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, terutama pada mata pelajaran fiqih. Agar kegiatan pembelajaran fiqih menjadi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Perlu inovasi pemanfaatan media pembelajaran yang lebih menarik di dalam proses pelaksanaan belajar mengajar sehingga bisa menjadi media pembelajaran yang solutif dan inovatif, yakni melalui media berbasis teknologi *Virtual Reality (VR)*. VR menciptakan simulasi imersif yang memungkinkan pengguna dapat berinteraksi sekaligus merasa berada di dalam lingkungan yang ada dalam dunia maya.⁹ Teknologi *Virtual Reality (VR)* sendiri merupakan suatu cara dengan cara melakukan pemunculan sebuah gambar-gambar pembelajaran dalam bentuk media tiga dimensi atau yang biasanya lebih dikenal dengan sebutan 3D , yang dimana

⁸ Fatwa Patimah Nursa'adah, Pengaruh Metode Pembelajaran dan Sikap Siswa Pada Pelajaran Ipa Terhadap Hasil Belajar IPA, Dalam Jurnal Formatif, Vol. 4 No. 2, Tahun 2014, hal. 113 diakses 10 Oktober 2023.

⁹ Jamil, M. 2018. Pemanfaatan Teknologi Virtual Reality (VR) di Perpustakaan. Buletin Perpustakaan Universitas Islam Indonesia, 1 (1): 99-113.

proses ini dibuat melalui bantuan komponen komputer sehingga hasilnya akan terlihat lebih nyata dan tentunya dengan dukungan dari sejumlah piranti penting lainnya. Dimana hal ini akan menjadikan para penggunanya (siswa) seolah-olah akan merasa melihat secara langsung dan secara fisik dalam lingkungan yang sudah ditentukan sebelumnya. Dengan adanya teknologi ini diharapkan konsep berinteraksi dalam proses pembelajaran akan menjadi lebih mudah digunakan dengan seiring perkembangan teknologi smartphone yang memiliki faktor penting dalam pelaksanaan media pembelajaran tersebut. Bahkan saat ini berdasarkan riset yang dilakukan oleh beberapa peneliti menjelaskan bahwasanya kini hanya dengan bermodalkan sebuah smartphone dan bantuan Google Cardboard sudah dapat menampilkan dunia *Virtual Reality* (VR).

Dari uraian latar belakang diatas peneliti melihat bahwa betapa pentingnya suatu media pembelajaran dalam proses pendidikan. Dari data awal yang peneliti peroleh dalam proses pembelajaran Fiqih di MTsN 2 Aceh Timur belum seluruhnya dapat memanfaatkan media pembelajaran selain dari media pembelajaran yang hanya disediakan oleh sekolah seperti papan tulis/ *white board*, dan spidol. walaupun sebenarnya media pembelajaran dalam proses pembelajaran Fiqih di MTsN 2 Aceh Timur sangat memadai, namun masih ada guru yang tidak mengerti penggunaan media ataupun belum memanfaatkan media dalam pembelajarannya sehingga membuat siswa kurang tertarik bahkan merasa jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran yang dirancang oleh guru.

Lebih spesifik kita dapat lihat dari daftar nilai proses belajar pada mata pelajaran Fiqih di MTsN 2 Aceh Timur. Kriteria Ketuntasan Minimal berdasarkan ketentuan dari MTsN 2 Aceh Timur Tahun Pelajaran 2022/2023 adalah 75, artinya jika seorang siswa sudah mencapai nilai 75 atau lebih untuk kompetensi dasar tertentu maka dapat dikatakan siswa itu Berhasil. Akan tetapi jika seorang siswa belum mencapai nilai 75 maka siswa tersebut dikatakan belum berhasil. Sementara nilai yang diperoleh hasil belajar belum sesuai dengan yang diharapkan. Dimana sekolah

memiliki target seluruh siswa dapat memperoleh nilai hasil belajar mencapai kriteria ketuntasan belajar yang telah ditetapkan. Peneliti memperoleh data jumlah siswa kelas VIII-3 adalah 28 siswa dari itu hanya 19 siswa atau 67,86% siswa yang dapat mencapai ketuntasan belajar sehingga dilakukan kegiatan pengayaan dan 9 siswanya atau 32,14% siswa yang belum mencapai KKM dilakukan kegiatan remedial.

Peneliti juga memperoleh informasi tentang pemanfaatan media pembelajaran pada pelajaran fiqih dimana guru belum berupaya memanfaatkan media pembelajaran sesuai dengan materi yang sedang dibahas, padahal banyak sekali media yang dapat digunakan guru dalam membahas materi yang sedang di pelajarnya.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis merasa tertarik untuk meneliti lebih jauh tentang bagaimana pembelajaran Fiqih di MTsN 2 Aceh Timur. Penelitian ini difokuskan pada proses pembelajaran Fiqih siswa dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis *virtual reality* dalam bentuk video 360⁰ di MTsN 2 Aceh Timur. Sehingga peneliti termotivasi untuk mengambil judul penelitian yaitu: "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *Virtual Reality* Dalam Bentuk Video 360⁰ Pada Pelajaran Fiqih di MTsN 2 Aceh Timur

B. Perumusan Masalah

Dalam Penelitian ini pemanfaatan media pembelajaran berbasis *virtual reality* dalam bentuk video 360⁰ pada pelajaran fiqih, berdasarkan latar belakang masalah seperti dipaparkan pada bagian terdahulu ada tiga hal yang menjadi rumusan masalah penelitiannya yaitu:

1. Apa saja manfaat penggunaan media pembelajaran berbasis *virtual reality* dalam bentuk video 360⁰ dalam proses pembelajaran Fiqih di MTsN 2 Aceh Timur?
2. Bagaimana pengaruh pemanfaatan media pembelajaran berbasis *virtual reality* dalam bentuk video 360⁰ dalam proses pembelajaran Fiqih di MTsN 2 Aceh Timur?

3. Mengapa media pembelajaran berbasis *virtual reality* dalam bentuk video 360⁰ dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Tesis

Berdasarkan rumusan masalah penelitian diatas, maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini antara lain adalah:

- a. Untuk mengidentifikasi manfaat penggunaan media pembelajaran berbasis *Virtual Reality* Dalam Bentuk Video 360⁰ dalam proses pembelajaran Fiqih di MTsN 2 Aceh Timur.
- b. Untuk menganalisis pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *Virtual Reality* Dalam Bentuk Video 360⁰ Pada Pelajaran Fiqih di MTsN 2 Aceh Timur.
- c. Untuk mengidentifikasi alasan media pembelajaran berbasis *Virtual Reality* Dalam Bentuk Video 360⁰ dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar

Adapun penelitian ini di harapkan memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang terkait dengan penelitian ini, antara lain:

2. Manfaat Tesis

Dari hasil yang terkait dalam penelitian ini diharapkan dapat berguna secara teoritis:

- a. Kegunaan Teoritis
 - 1) Menghasilkan sumbangan keilmuan terhadap pemanfaatan media *virtual reality* video 360⁰ dalam proses pembelajaran.
 - 2) Sebagai bahan referensi bagi peneliti-peneliti lain yang akan melakukan penelitian yang serupa pada masa yang akan datang.
- b. Harapan dari penulisan tesis ini memberikan kegunaan antara lain:
 - 1) Bagi Penulis
Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan serta pengetahuan mengenai pemanfaatan media *virtual*

reality video 360⁰ dalam proses pembelajaran.

2) Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan serta informasi-informasi yang dibutuhkan bagi peneliti lain yang mempunyai pembahasan yang sejenis.

3) Bagi Guru MTsN 2 Aceh Timur

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi perbaikan dan menambah pengetahuan bagi tenaga pendidik sehingga dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis *Virtual reality* dalam bentuk video 360⁰ dalam proses pembelajaran Fiqih.

D. Definisi Istilah

Untuk menghindari kerancuan dalam memahami variabel yang digunakan dalam penelitian ini, peneliti merasa perlu mendefinisikan variabel-variabel yang terdapat dalam penelitian ini. Adapun definisi dari variabel-variabel dimaksud, yaitu:

1. Menurut Sutrisno Hadi, media pembelajaran adalah alat atau objek fisik yang dipakai oleh guru dalam proses belajar-mengajar untuk mempermudah penyajian bahan pelajaran dan membantu siswa dalam memahaminya.¹⁰ Pemanfaatan media adalah penggunaan alat bantu yang dapat membantu agar kegiatan pembelajaran supaya lebih efektif mencapai tujuan pembelajaran dan efisien dalam hal tenaga, waktu dan biaya.
2. *Virtual reality (VR)* atau dalam istilah Indonesia juga dikenal dengan realitas maya merupakan sebuah teknologi komputer yang dapat membuat pengguna mampu untuk berinteraksi dengan lingkungan di dalam dunia maya yang disimulasikan, sehingga terasa seperti di dalam lingkungan tersebut.¹¹

¹⁰ Sutrisno Hadi, M. (2015). Metodologi Riset. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

¹¹ Bahar, Y. N. (2014). Aplikasi Teknologi Virtual Realty Bagi Pelestarian Bangunan Arsitektur. Jurnal Desain Konstruksi, 13(2), 34-45.

3. Video 360° derajat adalah rekaman video yang direkam oleh kamera yang menangkap ke segala arah. Karena berupa video, apa yang dapat kamu lihat dan alami akan terbatas pada media tersebut. Pengguna terasa seolah-olah sedang berada di dalam video tersebut. Pengguna dapat melihat ke seluruh sisi dunia video.¹²
4. Pembelajaran fiqih berarti proses belajar mengajar tentang ajaran Islam dalam segi hukum Syara' yang dilaksanakan di dalam kelas antara guru dan siswa dengan materi dan strategi pembelajaran yang telah direncanakan.¹³

E. Kerangka Teoritis

Konsep *Virtual Reality (VR)* merujuk pada prinsip, metode dan teknik sebuah sistem yang digunakan dalam perancangan dan pembuatan produk perangkat lunak yang akan digunakan untuk membantu sistem komputasi multimedia dengan kebutuhan perangkat khusus.¹⁴ Atau sebuah pembuatan ruang secara digital yang seorang manusia dapat mengakses dengan mengenakan peralatan canggih computer.¹⁴ Sebuah *virtual reality* menawarkan kemungkinan untuk merubah cara dimana manusia melihat kenyataan sekitar dengan mensimulasikan dan memodelkan sebuah ruang buatan. Segala media yang meniru kenyataan termasuk dalam kategori *virtual reality*. Peralatan dan teknologi yang dapat memberikan interaksi dalam sebuah *virtual reality* dinamakan sebagai *vr equipments* dan *vr technologies*. Pada *virtual reality* terdapat bagian yang sering kita sebut *virtual tour*, sebab memiliki elemen dari *virtual reality* yaitu *virtual*

¹² Tanwir, T., Hery, A., Noor, H., & Achmad, D. (2023). Media pembelajaran berbasis digital (Teori & praktek).

¹³ Purnami, S. H. (2021). Pembentukan Karakter Siswa Mi Melalui Pembelajaran Fikih Dengan Menggunakan Strategi Pembelajaran Modelling The Way. *Muróbbi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1), 35-52.

¹⁴ Putz, M. V., & Lacrămă, A. M. (2007). Introducing spectral structure activity relationship (S- SAR) analysis. Application to ecotoxicology. *International Journal of Molecular Sciences*, 8(5), 363-391.

¹⁵ Biocca, F., & Lanier, J. (1992). An insider's view of the future of virtual reality. *Journal of communication*, 42(4), 150-172.

navigation of landscapes yang ada pada dunia nyata.¹⁶ *Virtual tour* adalah teknologi simulasi sebuah lokasi, biasanya menggunakan video atau gambar. Selain itu dapat dikembangkan dari media foto panorama yang memiliki pandangan yang tak terputus. Semua teknik tersebut digunakan untuk mengembangkan *virtual tour* yang berasal dari realitas virtual yang dibuat oleh komputer untuk menghasilkan pengalaman dunia maya. Realitas virtual yang diciptakan di *virtual tour* memiliki tiga cara untuk membentuknya yaitu pertama membuat lingkungan nyata menjadi lingkungan maya melalui tiga dimensi modeling.¹⁷ Hal ini banyak dilihat pada permainan tiga dimensi. Kedua teknik fotografi yang mengabungkan lingkungan menjadi satu gambar yang tidak terputus contohnya 360° dan panorama. Ketiga merupakan gabungan dari dua metode diatas. Cara membentuk *virtual tour* tersebut sudah banyak diterapkan pada penelitian sebelumnya. *Virtual tour* untuk pariwisata masih banyak yang menerapkan bentuk panorama. Salah satunya adalah *virtual tour* tempat pariwisata Perlis, Malaysia.¹⁸ Pada penelitian *virtual tour* itu memiliki beberapa elemen yaitu navigasi, suara latar belakang, suara deskripsi dan teks deskripsi. Elemen-elemen tersebut digunakan pada setiap hotspot di *virtual tour*. Aplikasi ini berbasis website menggunakan aplikasi *Easypano Tourweaver* yang mendukung *flash 11 Player*. Berbeda lagi dengan penelitian *virtual tour* di tempat bersejarah Pacitan. *Virtual tour* dibuat dalam bentuk tiga dimensi dengan element navigasi berbeda dari *virtual tour* 360° Perlis, Malaysia. Navigasi yang diterapkan adalah *walk-through*.¹⁹ Penelitian ini menggunakan aplikasi flash player desktop untuk

¹⁶ Stilianos, F., & Jyh-Lin, W. U. (1999). Are the US current account deficits really sustainable?. *International Economic Journal*, 13(3), 51-58.

¹⁷ Wu, C. W. (2005). Synchronization in networks of nonlinear dynamical systems coupled via a directed graph. *Nonlinearity*, 18(3), 1057.

¹⁸ Osman, A., Iskak, N. I., Wahab, N. A., & Ibrahim, N. (2020). Interactive virtual campus tour using panoramic video: a heuristic evaluation. *Journal of Computing Research and Innovation*, 5(4), 1-7.

¹⁹ Famukhit, M. L., Yulianto, L., & Maryono, B. E. P. (2013). Interactive application development policy object 3D virtual tour history Pacitan District based multimedia. *IJACSA) International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 4(3).

menjalankannya sehingga hanya dapat di buka melalui desktop .

F. Kajian Terdahulu

Peneliti mengemukakan bahwa masalah yang akan dibahas oleh peneliti berbeda dengan penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Untuk itu, tinjauan kritis terhadap hasil kajian terdahulu perlu dilakukan dalam bagian ini, sehingga dapat ditentukan dimana letak perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang sedang peneliti lakukan. Diantara judul karya ilmiah yang dijadikan sebagai tinjauan adalah:

Penelitian yang Relevan Penelitian terlebih dahulu yang telah dilakukan untuk menjadi tolak ukur dalam penelitian ini yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Dadan Sumardani Ida Midaraeni Nur Ichsan Sumardani 2019 dengan judul *Virtual Reality Sebagai Media Pembelajaran Relativitas Khusus Berbasis Google Cardboard Pada Smartphone Android*. Riset ini telah dilakukan dengan tujuan awal memberikan penyajian cara mengembangkan teknologi virtual reality secara mudah, murah dan efektif menggunakan software unity 5.6.2f1.²⁰
2. Penelitian yang dilakukan oleh Savira Syahriya Rahma 2019 dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Konsep Video 360⁰ Derajat Berbasis Kontekstual Pada Materi Pencemaran Lingkungan Siswa Kelas VIII di SMPN 3 Kendal*. Media pembelajaran dengan konsep video 360⁰ ini dinilai layak oleh ahli dengan persentase sebesar 96%, jadi media ini layak untuk dikembangkan.²¹
3. Penelitian yang dilakukan oleh Hari Antoni Musril, Jasmienti Jasmienti, Mifta Hurrahman 2020 dengan judul *Implementasi Teknologi Virtual*

²⁰ Sumardani, D., Midaraeni, I., & Sumardani, N. I. (2019, February). Virtual reality sebagai media pembelajaran relativitas khusus berbasis google cardboard pada smartphone android. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan KALUNI* (Vol. 2).

²¹ Yusandika, A. D., Istihana, I., & Susilawati, E. (2018). Pengembangan media poster sebagai suplemen pembelajaran fisika materi tata surya. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 1(3), 187-196.

Reality Pada Media Pembelajaran Perakitan Komputer. Media pembelajaran ini dijalankan menggunakan smartphone android, VR- Box serta Controller. Hasil pengujian validitas produk adalah 0,79 dengan kriteria valid.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Fardani, A. T 2020 dengan judul Penggunaan teknologi *virtual reality* untuk sekolah menengah pertama pada tahun 2010-2020. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar serta motivasi belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan efektivitas penggunaan *Virtual Reality* terhadap hasil belajar maupun motivasi belajar siswa.²²
5. Penelitian yang dilakukan oleh Eka Rahmat Saputro, 2022 dengan judul Pengembangan Media Video 360⁰ Dengan Materi Sejarah Masuknya Agama Islam Di Indonesia Guna Meningkatkan Wawasan Sejarah Lokal Siswa Kelas X MAN 3 Nganjuk. Penelitian ini dilakukan pada uji coba skala terbatas dan uji coba lapangan lebih luas di MAN 3 Nganjuk. Hasil penelitian menunjukkan Berdasarkan uji kevalidan pengembangan media pembelajaran dengan konsep video 360⁰ derajat pada materi masuknya agama Islam di Indoensia Kelas X MAN 3 Nganjuk, video 360 derajat ini sangat valid digunakan sebagai media pembelajaran dengan nilai kevalidan oleh ahli materi sebesar 88, ahli media sebesar 84, hasil praktisi guru sejarah sebesar 94, hasil tanggapan siswa pada uji coba terbatas sebesar 92 dan uji coba luas sebesar 86 sehingga media dinyatakan valid sebagai media pembelajaran.²³

Berdasarkan beberapa judul karya ilmiah tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu sama-sama meneliti

²² Fardani, A. T. (2020). Penggunaan teknologi virtual reality untuk sekolah menengah pertama pada tahun 2010-2020. *E-Tech*, 8(1), 391851.

²³ Eka Rahmat Saputro, Pengembangan Media Video 360 Derajat Dengan Materi Sejarah Masuknya Agama Islam Di Indonesia Guna Meningkatkan Wawasan Sejarah Lokal Siswa Kelas X MAN 3 Nganjuk. Skripsi, Pendidikan Sejarah, FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI Kediri, 2022

keefektifan media pembelajaran berbasis *Virtual Reality* Video 360⁰. Namun yang membuat penelitian ini berbeda adalah penekanan pada salah satu masalah yaitu pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Virtual reality* dalam bentuk video 360⁰ pada pelajaran fiqih. Sementara penelitian yang dilakukan rekan-rekan merupakan pengembangan media pembelajaran dan diuji validitasnya. Dari tinjauan pustaka terhadap judul karya ilmiah yang ada, dapat diasumsikan bahwa judul tesis yang penulis teliti berbeda dengan judul karya ilmiah yang telah ada yaitu meneliti tentang pemanfaatan media pembelajaran berbasis *virtual reality* dalam bentuk video 360 pada pelajaran fiqih.

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan tesis ini terdiri dari lima bab yang masing-masing menampilkan titik berat yang berbeda sesuai dengan kaedah penulisan masing-masing bab tersebut, namun dalam satu kesatuan yang saling mendukung dan melengkapi. Bab pertama, berisi pendahuluan yang merupakan garis besar dari keseluruhan pola berpikir dan dituangkan dalam konteks yang jelas serta padat. Atas dasar itu deskripsi tesis diawali dengan latar belakang masalah yang terangkum di dalamnya tentang apa yang menjadi alasan memilih judul penelitian yang dilakukan oleh peneliti, dan bagaimana pokok permasalahannya dideskripsikan secara jelas dan terukur. Dengan penggambaran secara sekilas sudah dapat ditangkap secara jelas apa yang menjadi substansi yang terkandung dalam tesis ini. Selanjutnya untuk lebih memperjelas maka dikemukakan pula tujuan penelitian baik ditinjau secara teoritis maupun praktis. Penjelasan ini akan mengungkap seberapa jauh signifikansi tulisan ini. Kemudian agar tidak terjadi pengulangan dan penjiplakan maka dibentangkan pula berbagai hasil penelitian terdahulu yang dituangkan dalam tinjauan pustaka. Demikian pula metode penulisan diungkap apa adanya dengan harapan dapat diketahui apa yang menjadi jenis penelitian, pendekatan, sumber data, teknik pengumpulan data dan analisis data. Pengembangannya kemudian tampak

dalam sistematika penulisan. Dengan demikian, dalam bab pertama ini tampak penggambaran isi tesis secara keseluruhan namun dalam satu kesatuan yang ringkas dan padat guna menjadi pedoman untuk bab kedua, ketiga, bab keempat, dan bab kelima.

Bab kedua berisi tinjauan umum tentang pemanfaatan media pembelajaran, dan media pembelajaran berbasis *virtual reality* 360⁰. Bab ketiga berisi pendekatan dan metode penelitian, lokasi dan waktu penelitian, sumber data penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan teknik keabsahan data. Bab keempat berisi analisis konsep tentang pemanfaatan media pembelajaran, dan media pembelajaran berbasis *Virtual reality* 360⁰. Bab kelima berisi penutup yang meliputi kesimpulan, saran-saran, dan penutup.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif dalam arti bahwa penelitian ini difokuskan pada fenomena yang ada kemudian difahami dan dianalisis secara mendalam. Satu fenomena tersebut bisa berupa seorang pemimpin sekolah, sekelompok siswa, suatu program, suatu proses, satu pemanfaatan kebijakan atau satu konsep.¹

Alasan utama digunakannya pendekatan ini adalah karena daya eksplanatori kualitatif mampu berada pada level makna dari peristiwa bukan berhenti pada angka-angka, sebab level tersebut berupaya diungkapkan dari berbagai fenomena yang muncul dari data-data yang dikumpulkan untuk selanjutnya diinterpretasikan. Data yang diungkapkan bukan merupakan angka-angka tetapi merupakan kata, kalimat-kalimat, paragraf-paragraf dan dokumen. Obyek penelitian tidak dimanipulasi atau diberi perlakuan khusus sehingga berada pada kondisi alami. Data tersebut dikumpulkan melalui pengamatan di lapangan dan wawancara, kemudian dianalisis secara induktif.

Penelitian ini merupakan penelitian studi kasus, bermaksud untuk memahami masalah yang terdapat dalam penelitian dalam bentuk penggambaran kata-kata dan juga bahasa untuk mendapatkan makna dari objek penelitian. Metode penelitian studi kasus (*case study*) merupakan salah satu jenis penelitian yang dapat menjawab beberapa *issue* atau objek akan suatu fenomena terutama di dalam cabang ilmu sosial. Misalnya pada cabang ilmu sosiologi, penelitian kasus digunakan sebagai disain penelitian kualitatif untuk mengevaluasi kejadian atau situasi dalam dunia nyata (*real situation*). Bila dilihat dari tujuannya, studi kasus merupakan salah satu metode penelitian kualitatif yang berbasis pada pemahaman dan perilaku

¹ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Bandung: Rosdakarya, 2005, h. 99

manusia berdasarkan perbedaan nilai, kepercayaan dan *scientific theory*.² Studi kasus dapat memberikan penekanan pada analisis kasus dengan hanya menggunakan sedikit jumlah atau kejadian dalam suatu desain penelitian.

B. Lokasi Penelitian

Tempat pelaksanaan penelitian ini adalah di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Kabupaten Aceh Timur. Di dalamnya terdapat unsur-unsur dari sekolah seperti siswa, guru, pegawai serta sarana dan prasarana yang mendukung demi terlaksananya proses pembelajaran di sekolah. Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Aceh Timur berada di Desa Gampong jalan, Kecamatan Idi Rayeuk Kabupaten Aceh Timur. Madrasah ini berdekatan dengan Madrasah Aliyah negeri 1 Aceh Timur dan SMKN 1 Aceh Timur. Lokasi penelitian di laksanakan di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Kabupaten Aceh Timur dengan pertimbangan bahwa madarrasah tersebut cukup representatif sebagai lokasi penelitian, baik di lihat dari faktor geografi, waktu, informasi, transportasi dari alamat peneliti ke lokasi. Moleong menyatakan bahwa faktor geografi dan faktor lainnya seperti waktu, biaya, tenaga dan kelancaran transfortasi dari alamat ke lokasi penelitian perlu pertimbangan dalam penentuan lokasi penelitian.³ Pernyataan ini mempunyai arti bahwa dalam pelaksanaan penelitian perlu mempertimbangkan faktor waktu, jarak dari alamat peneliti ke lokasi penelitian, maupun kelancaran transportasi.

Jumlah siswa MTsN 2 Aceh Timur tahun ajar 2023/2024 berjumlah 21 rombel dengan jumlah siswa keseluruhan berjumlah 490 siswa. Sementara itu, jumlah siswa kelas VIII berjumlah 200 siswa. Siswa- siswa tersebut tersebar dalam beberapa rombel dengan jumlah rata-rata 20 sampai dengan 28 siswa/rombel.

² Polit, D. & Beck, C. (2004). *Nursing research: Principle and methods*. (7th edition). Philadelphia: J.B. Lippincott Company.

³ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metodologi Penelitian Pendidikan...* h. 99

1. Visi dan Misi

a. Visi

MTsN 2 Aceh Timur Kecamatan Idi Rayeuk Kabupaten Aceh Timur adalah mewujudkan siswa yang unggul dalam prestasi, beriman, bertaqwa, cerdas, terampil, mandiri dan menguasai IPTEK.

b. Misi

Adapun misi MTsN 2 Aceh Timur Kecamatan Idi Rayeuk Kabupaten Aceh Timur adalah:

- 1) Membina dan membimbing perilaku dan jati diri siswa berdasarkan nilai nilai Islam
- 2) Meningkatkan prestasi di bidang akademik, olahraga dan seni
- 3) Menciptakan lingkungan madrasah yang sehat dan islami
- 4) Meningkatkan kinerja yang dilandasi semangat kekeluargaan, keteladanan dan berakhlakul karimah

Lembaga pendidikan tersebut sebagai wadah untuk membina ilmu pengetahuan yang diharapkan benar-benar difungsikan oleh siswa untuk menjadi pola dasar dalam mengarungi kehidupan dunia modern dewasa ini.

2. Keadaan Tenaga pengajar dan siswa MTsN 2 Kecamatan Idi Rayeuk Kabupaten Aceh Timur.

a. Keadaan Tenaga Pengajar dan Karyawan

Tabel. 3.1 Keadaan tenaga pengajar (Guru) MTsN 2 Aceh Timur

	L	P	TOTAL
GURU	17	39	56
T. KEPENDIDIKAN	8	6	14

	PNS	NON PNS	TOTAL
GURU	29	27	56
T. KEPENDIDIKAN	4	10	14

	S1	S2	TOTAL
AKADEMIK GURU	55	1	56

	S1	S2	TOTAL
AKADEMIK GURU	55	1	56

Sumber data: Dokumentasi MTsN 2 Aceh Timur

No	Kelas	Jenis kelamin		Jumlah Siswa
		Laki-Laki	Perempuan	
1	Kelas I	72	87	159
2	Kelas II	95	84	179
3	Kelas III	86	118	204
	Jumlah	253	289	542

Sumber Data: Kantor Tata Usaha MTsN 2 Aceh Timur.

3. Gambaran Subjek Penelitian

Guru Fiqih di MTsN 2 Aceh Timur berjumlah 2 orang yaitu Ibu Siyati, S.Pd.I dan Ibu Mursyidah, S.Ag. Sementara penelitian ini difokuskan di kelas VIII-3 yang diajarkan oleh Ibu Mursyidah, S.Ag dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *virtual reality* dalam bentuk video 360⁰. Beliau lahir di Aceh Timur pada tanggal 1 Desember 1972. Pernah bersekolah di MIN Blang Siguci lulus tahun 1985, kemudian melanjutkan ke MTsN Model Idi tahun lulus 1988, dan PGAN Lhok Seumawe tahun lulus 1991. Setelah lulus dari PGAN, beliau kuliah Diploma di Fakultas tarbiyah IAIN Ar-Raniry lulus tahun 1995, dan beliau mendapatkan gelar sarjana (S-1) di Fakultas tarbiyah IAIN Arr-raniry pada tahun 1999 jurusan Tarbiyah PAI IAIN Ar-Raniry.

Beliau lulus PNS tahun 1997 dan ditugaskan sebagai guru PAI di MIN Blang Siguci sampai tahun 2004. Selanjutnya diangkat sebagai Kepala MIN Matang Panyang sampai tahun 2010. Kemudian menjadi Kepala MIN Blang Siguci pada tahun yang sama. Selanjutnya beliau menjalani karir sebagai guru Fiqih di MTsN 8 Aceh Timur sampai sekarang.

b. Keadaan Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana sangat menunjang proses belajar mengajar. Dengan kata lain bahwa keberhasilan pengajaran bukanlah semata-mata

ditentukan oleh tingkat kemampuan siswa menerima pelajaran, guru selaku sutradara dalam proses pengajaran, namun ada faktor lain yang tidak bisa diabaikan, yakni fasilitas atau sarana dan prasarana yang ada pada sekolah tersebut.

Fasilitas yang dimiliki oleh MTsN 2 Aceh Timur sudah memadai untuk berlangsungnya kegiatan belajar mengajar yang efektif dan kondusif. Hal ini dapat dilihat dari adanya ruangan belajar, Ruang Kantor, dan fasilitas pendukung lainnya yang sudah sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Tabel 3.2 Sarana dan prasarana MTsN 2 Aceh Timur

NO	NAMA FASILITAS	Jumlah
1.	Ruang Kegiatan Belajar	21
2.	Ruang Kepala Madrasah	1
3.	Ruang Bendahara dan Operator	1
4.	Ruang Dewan Guru	1
5.	Ruang TU	1
6.	Ruang Perpustakaan	1
7.	Ruang Laboratorium IPA	1
8.	Mushalla	2
9.	Ruang Multimedia	1
10.	Ruang UKS	1
11.	Lapangan Upacara	1
12.	Lapangan Bola Kaki , Basket, Volli	3
13.	Ruang Peralatan Olah Raga	1
14.	Gudang	1
15.	Kamar Mandi/WC Guru dan Karyawan	4
16.	Kamar Mandi/WC Siswa	8
17.	Parkir Kendaraan	2
18.	Peralatan Drumband	1 set

20	Kantin / koperasi	1
20.	Peralatan panahan	5 Set
21	Ruang OSIM	1
22	Peralatan Pencak Silat	1 Set
23	Pentas Pertunjukan ¹ dan Lap. Upacara	1
24	Papan pertunjukan/ Mading	1
25	Taman Madrasah	1
26	Kolam Ikan	2

Sumber Data: dokumentasi MTsN 2 Aceh Timur, Tahun 2024.

Melihat tabel diatas maka MTsN Aceh Timur mempunyai sarana yang cukup dimana dengan alat lengkap sehingga siswa dapat kreatif melakukan praktek tentang pelajaran Fiqih, sedangkan perpustakaan sendiri memiliki buku bacaan yang cukup.

C. Sumber Data Penelitian

Subyek data dalam penelitian ini adalah orang-orang yang mengetahui, berkaitan dan menjadi pelaku dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang diharapkan dapat memberikan informasi atau lebih ringkasnya adalah sumber data dalam penelitain adalah sumber dari mana data tersebut di peroleh.⁴ Untuk mengambil sebanyak mungkin informasi, maka peneliti mengambil data dari berbagai sumber.

Objek kajian dari penelitian ini yaitu kajian terhadap Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *Virtual Reality* Dalam Bentuk Video 360⁰ Pada Pelajaran Fiqih di MTsN 2 Aceh Timur. Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan sumber data adalah tempat data itu diperoleh dan dikumpulkan kemudian dikelompokkan menjadi dua, yaitu data utama dan data pendukung. Data dalam penelitian ini adalah semua data dan informasi yang diperoleh dari para informan yang dianggap mengetahui secara rinci dan jelas mengenai fokus penelitian yang diteliti.

⁴ Suharsimi Arikunto, *Metodologi Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Cet, II; Jakarta: Rinek Cipta, 2010), h. 102.

Sumber data pada penelitian ini diperoleh melalui dua macam sumber yaitu:

1. Data primer

Sumber data primer merupakan data autentik atau data yang berasal dari sumber pertama. Sumber data primer penelitian ini berasal dari data lapangan yang diperoleh melalui wawancara terstruktur maupun tidak terstruktur terhadap informan yang berkompetensi dan memiliki pengetahuan tentang penelitian ini, agar dapat memperoleh sejumlah data primer, maka diperlukan sumber data objek penelitian yang disebut situasi social yang terdiri dari tiga elemen yaitu: tempat, pelaku, dan aktivitas yang berinteraksi secara sinergis. Adapun yang menjadi sumber data primer dalam penelitian ini adalah mereka yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran fiqih di MTsN 2 Aceh Timur, Kepala Sekolah, dan salah satu guru fiqih di MTsN 2 Aceh Timur yaitu Ibu .

2. Data sekunder

Sumber data sekunder maupun data melalui sumber tersebut yang diolah dan diproses agar dapat memberikan kebenaran secara valid masalah yang telah diteliti, apakah data atau dokumen sekunder itu dapat mengungkapkan kebenaran atau tidak. Data sekunder biasanya digunakan sebagai pendukung data primer. Sumber data sekunder diperoleh melalui penelusuran berbagai referensi, baik bersumber dari buku-buku atau sumber referensi lainnya yang berkaitan dengan tema pembahasan penelitian ini. Data sekunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data kepada peneliti, penulis memperoleh dokumen berupa dokumen sekolah, dokumen guru-guru, kajian-kajian teori.

D. Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian kualitatif, data diperoleh dari berbagai sumber, dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang bermacam-macam (triangulasi) dan dilakukan secara terus menerus mengakibatkan variasi data tinggi sekali. Teknik analisis data yang digunakan oleh penelitian menggunakan model

Miles and Huberman. Menurut Miles dan Huberman dalam Sugiyono analisis data dalam penelitian kualitatif, dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu.⁵

Teknik pengumpulan data merupakan hal penting yang dilakukan dalam sebuah penelitian. Sugiyono menyatakan bahwa teknik pengumpulan data merupakan cara sebagai suatu langkah yang penting dan utama dalam penelitian untuk memperoleh data, mendapatkan data yang memenuhi standar serta tepat.³ Merujuk pada permasalahan penelitian maka data yang akan di kumpulkan umunya berupa data lapangan. Oleh karena itu, teknik pengumpulan data yang digunakan dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Observasi

Obersvasi yaitu suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis, dan psikologis. Observasi sebagai pengumpulan data yang dimaksud adalah dengan melakukan observasi secara otomatis bukan hanya sekedaranya saja, dalam observasi diusahakan mengamati semua yang ada di tempat penelitian. Dua diantaranya yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan.

Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila peneliti berkenan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Dari segi proses pelaksanaan pengumpulan data, observasi dapat dibedakan menjadi *participant observation* (observasi berperan serta) dan *non participant*, selanjutnya dari segi instrumentasi yang digunakan, maka observasi dapat dibedakan menjadi observasi terstruktur dan tidak terstruktur.⁶ Dalam hal ini peneliti melihat langsung di lapangan (MTsN 2 Aceh Timur), untuk mengamati masalah dan mencari informasi yang berhubungan dengan pemanfaatan

⁵ Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, penerbit Alfabeta,Bandung. h. 246

⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Cet. XV; Bandung: Alfabeta, 2013), h. 203- 204.

media pembelajaran berbasis virtual reality dalam bentuk video 360⁰ pada pelajaran fiqih di MTsN 2 Aceh Timur. Peneliti terlibat dalam kegiatan supervisi akademik, kemudian mengambil gambar pelaksanaan supervisi akademik dan mencatat hal-hal yang peneliti butuhkan. Pada penelitian ini, data hasil observasi yang diperoleh berupa pemanfaatan media pembelajaran berbasis virtual reality dalam bentuk video 360⁰ pada pelajaran fiqih di MTsN 2 Aceh Timur.

2. Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh kedua belah pihak, yaitu pewawancara *interviewer* yang mengajukan pertanyaan dari yang diwawancarai *interviewee* yang memberikan jawaban itu. Dalam wawancara tersebut biasanya dilakukan secara individu maupun dalam bentuk kelompok, sehingga diperoleh data informatika yang autentik.

Wawancara dapat dilakukan secara terstruktur maupun tidak terstruktur, dan dapat dilakukan melalui tatap muka (*face to face*).⁷ Dalam hal ini pewawancara harus dapat menciptakan suasana yang santai tetapi serius yang artinya bahwa interview dilakukan dengan sungguh-sungguh, tidak main-main tetapi tidak kaku. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan wawancara terstruktur dan tidak terstruktur dengan menggunakan seperangkat instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis sebagai pedoman dalam melakukan wawancara, ataupun hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan, baik kepada pendidik, siswa maupun informan lainnya yang berkaitan dengan penelitian.

Dalam penelitian ini menggunakan beberapa macam wawancara terstruktur yaitu wawancara peneliti lakukan dengan tanya jawab sambil bertatap muka dengan Kepala Sekolah, dan guru mata pelajaran Fiqih di MTsN 2 Aceh Timur. Wawancara yang peneliti lakukan bersifat terbuka,

⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, h. 194.

dimana informan mengetahui kehadiran peneliti pada lokasi dan waktu yang telah disepakati. Adapun data yang diperoleh dari hasil wawancara berupa pemanfaatan media pembelajaran berbasis virtual reality dalam bentuk video 360⁰ pada pelajaran fiqih di MTsN 2 Aceh Timur.

Peneliti melakukan wawancara terkait objek penelitian di MTsN 2 Aceh Timur yakni, kepala sekolah dan guru terkait dengan fokus masalah yang peneliti teliti sebagai sumber pendukung data .

3. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu pengumpulan informasi dari bahan-bahan berupa data tertulis yang berhubungan dengan fokus penelitian, yaitu berupa arsip-arsip, dokumen pribadi guru berupa perencanaan, pengajaran, agenda guru, daftar nilai, dan catatan-catatan lain yang berhubungan fokus penelitian. Data dokumentasi pada penelitian ini juga berupa foto atau gambar, data adalah sebagai pendukung guna melengkapi atau menambah informasi dan data yang diperoleh dengan teknik sebelumnya.⁸

Upaya memperoleh data yang akurat, peneliti menggunakan instrumen penelitian. Instrumen penelitian adalah salah satu unsur penting karena berfungsi sebagai alat bantu atau sarana dalam mengumpulkan data yang dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya. Dalam hal ini peneliti akan mengumpulkan dokumen-dokumen tertulis berupa instrumen perangkat pembelajaran seperti silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dirancang oleh guru, serta instrumen supervisi akademik.

Adapun yang menjadi instrumen utama adalah peneliti sendiri untuk mengumpulkan informasi berdasarkan masalah yang diteliti dari berbagai sumber, memilih data, menilai kualitas data, mengurai data, memberi makna dan membuat kesimpulan peneliti. Dalam penelitian ini, peneliti sangat berperan dalam mengumpulkan informasi dengan menggunakan instrument pendukung berupa pedoman observasi, wawancara, dan catatan lapangan.

Instrumen tersebut digunakan untuk mengumpulkan informasi berupa

⁸ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Cet. VI; Jakarta: Rineka Cipta, 1989), h. 129 .

pelaksanaan pemanfaatan media pembelajaran berbasis *virtual reality* dalam bentuk video 360⁰ pada pelajaran fiqih di MTSn 2 Aceh Timur.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan beberapa instrumen penelitian antara lain:

1. Pedoman Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit. Dalam hal ini peneliti mengajukan pertanyaan secara lisan kepada pihak yang ada kaitannya berupa pelaksanaan pemanfaatan media pembelajaran berbasis *virtual reality* dalam bentuk video 360⁰ pada pelajaran fiqih di MTsN 2 Aceh Timur.

Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang umum digunakan untuk mendapatkan data berupa keterangan lisan dari suatu narasumber atau responden tertentu. Data yang dihasilkan dari wawancara dapat dikategorikan sebagai suber primer karena di dapat langsung dari sumber pertama. Proses wawancara dilakukan dengan mengajukan pertanyaan kepada narasumber atau responden tertentu.

2. Lembar observasi

Observasi dalam penelitian adalah mengamati dan mendengar dalam rangka memahami, mencari jawaban, dan mencari bukti terhadap perilaku kejadian-kejadian, keadaan benda, dan simbol-simbol tertentu, selama beberapa waktu tanpa memengaruhi fenomena yang diobservasi dengan mencatat, merekam, memotret guna penemuan data analisis.⁹

Observasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Dalam penelitian ini, penulis mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis tentang pelaksanaan pemanfaatan media pembelajaran berbasis

⁹ Imam Suprayogo dan Tabroni, *Metode Penelitian Sosial Agama* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2001), h. 167.

virtual reality dalam bentuk video 360⁰ pada pelajaran fiqih di MTsN 2 Aceh Timur.

3. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu melakukan pengumpulan atas dokumen atau berkas yang terkait dengan informasi seputar penelitian. Dalam hal ini peneliti langsung melihat, membaca dokumen atau arsip-arsip yang berhubungan dengan objek yang diteliti. Di samping itu, metode dokumentasi ini digunakan oleh peneliti untuk mengamati sejarah berdirinya MTsN 2 Aceh Timur, visi, misi, sarana dan prasarana, keadaan guru dan siswa, serta kelengkapan perangkat pembelajaran pendidik yang ada di sekolah.

E. Teknik Analisis Data

Pengolahan dan analisis data dalam penelitian kualitatif, dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Pada saat wawancara, peneliti sudah menganalisis data terhadap jawaban yang diwawancarai. Bila jawaban yang diwawancarai setelah dianalisis terasa belum memuaskan, maka peneliti melanjutkan pertanyaan lagi, sampai tahap tertentu, sehingga diperoleh data yang dianggap kredibel. Miles&Huberman yang dikutip oleh Sugiyono, mengemukakan analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh.¹⁰ Analisis yang dikembangkan oleh Miles&Huberman dengan empat langkah yaitu:

1. Reduksi Data

Reduksi data merupakan proses pemilihan, pemusatan perhatian, penyederhanaan, pengabstrakan dan transparansi data kasar yang muncul dari catatan lapangan. Dari lokasi penelitian, data lapangan dituangkan dalam uraian laporan yang lengkap dan terinci. Data dan laporan lapangan kemudian direduksi, dirangkum, dipilah-pilah hal yang pokok, difokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya (melalui proses

¹⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Cet. XV; Bandung: Alfabeta, 2013), h. 353.

penyuntingan, pemberian kode dan pentabelan). Reduksi data dilakukan terus menerus selama proses penelitian berlangsung. Pada tahapan ini setelah data dipilah kemudian disederhanakan, data yang tidak diperlukan disortir agar memberi kemudahan dalam penampilan, penyajian, serta untuk menarik kesimpulan sementara.¹¹ Tahapnya melalui observasi lapangan diikuti dengan pengumpulan data yang akan dipilah melalui analisa.

2. Penyajian Data (*Display Data*)

Penyajian data merupakan suatu proses pengorganisasian data sehingga mudah dianalisis dan disimpulkan. Penyajian data dalam penelitian ini berbentuk uraian narasi serta dapat diselingi dengan gambar, skema, matriks, tabel, rumus, dan lain-lain. Hal ini disesuaikan dengan jenis data yang terkumpul dalam proses pengumpulan data, baik dari hasil observasi partisipan, wawancara mendalam, maupun dokumentasi.

3. Simpulan Data / Verifikasi

Verifikasi data merupakan langkah ketiga dalam proses analisis. Kesimpulan yang pada awalnya masih sangat tentatif, kabur, dan diragukan, maka dengan bertambahnya data, menjadi lebih *grounded*. Kegiatan ini merupakan proses memeriksa dan menguji kebenaran data yang telah dikumpulkan sehingga kesimpulan akhir didapat sesuai dengan fokus penelitian.

Simpulan awal yang telah dirumuskan dicek kembali (*verifikasi*) pada catatan yang telah dibuat oleh peneliti dan selanjutnya menuju ke arah simpulan yang mantap. Simpulan merupakan intisari dari hasil penelitian yang menggambarkan pendapat terakhir peneliti. Simpulan ini diharapkan memiliki relevansi sekaligus menjawab fokus penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.

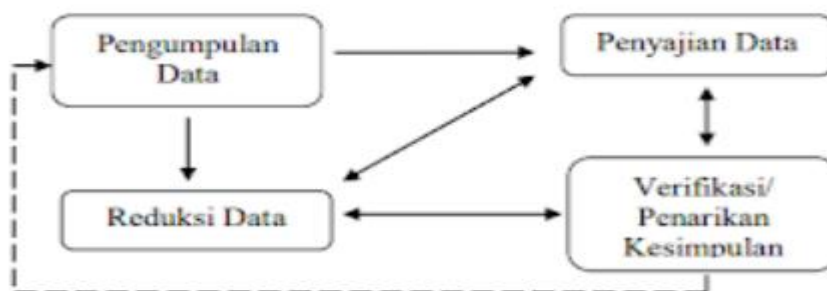
Dengan demikian data yang telah terkumpul, kemudian disimpulkan

¹¹ Matthew B. Miles dan A. Michael Huberman, *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber tentang Metode-metode Baru*, diterjemahkan oleh Tjetjep Rohendi Rohidi (Jakarta: UI Press, 1992), 21-23

dan ditafsirkan, sehingga terdapat berbagai masalah yang timbul dapat diuraikan dengan tepat dan jelas.¹²

Karena dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan penelitian kualitatif maka analisa datanya dilakukan pada saat kegiatan penelitian berlangsung dan dilakukan setelah pengumpulan data selesai. Dimana data tersebut dianalisa secara cermat dan teliti sebelum disajikan dalam bentuk laporan yang utuh dan sempurna.

Model interaktif yang menggambarkan keterkaitan ketiga kegiatan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi, digambarkan seperti berikut:



Gambar 3.1 Model Interaktif (Miles dan Huberman,1994)

4. *Conclusion Drawing/Verivication* (Penarikan kesimpulan/Verifikasi)

Langkah selanjutnya dalam analisis kualitatif menurut Miles dan Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak bukti-bukti yang kuat untuk mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali kelapangan mengumpulkan data, maka yang dikemukakan merupakan yang kredibel. Dengan demikian penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal, tetapi mungkin juga tidak, karena

¹² Winarno Surakhman, *Pengantar Penelitian Ilmiah dan Metode Teknik*, (Bandung: Tarsito, 1990), h. 139

seperti yang telah dikemukakan bahwa masalah dan rumusan masalah dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah berada di lapangan. Data yang telah dikumpulkan diolah kemudian di analisis. Dengan pengolahan dimaksudkan untuk mengubah data kasar menjadi data yang lebih halus dan lebih bermakna, sedangkan analisis yang dimaksudkan untuk mengkaji.

F. Teknik Pengecekan Keabsahan Data

Penelitian kualitatif perlu ditetapkan keabsahan data untuk menghindari data yang tidak valid. Hal ini untuk menghindari adanya jawaban dan informan yang tidak jujur. Pengujian keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan teknik triangulasi yaitu teknik pengujian keabsahan data dengan memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data yang ada untuk kepentingan pengujian keabsahan data atau sebagai bahan perbandingan terhadap data yang ada. Triangulasi dilakukan dan digunakan mengecek keabsahan yang terdiri dari sumber, teknik dan waktu.¹³ Pengujian keabsahan data yang dilakukan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua macam triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Proses ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran mengenai kebenaran data yang peneliti temukan di lapangan. Cara peneliti lakukan dalam proses ini adalah triangulasi. Cara ini merupakan pengecekan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembandingan terhadap data. Mengenai triangulasi data dalam penelitian ini, ada dua hal yang digunakan, triangulasi dengan sumber dan triangulasi dengan metode.

Triangulasi dengan sumber data dilakukan dengan cara pengecekan data (cek, cek ulang, dan cek silang). Mengecek adalah melakukan wawancara kepada dua atau lebih sumber informan dengan pertanyaan yang

¹³ Winarno Surakhman, *Pengantar Penelitian...* h. 139

sama. Cek ulang berarti melakukan proses wawancara secara berulang dengan mengajukan pertanyaan mengenai hal yang sama dalam waktu yang berlainan. Cek silang berarti menggali keterangan tentang keadaan informan satu dengan informan lainnya. Adapun Triangulasi dengan metode dilakukan dengan cara:

1. Membandingkan hasil pengamatan dengan hasil pengamatan berikutnya.
2. Membandingkan hasil pengamatan dengan hasil wawancara.
3. Membandingkan hasil wawancara pertama dengan wawancara berikutnya.

Penekanan hasil perbandingan ini untuk mengetahui alasan-alasan terjadinya perbedaan data yang diperoleh selama proses pengumpulan data.

Triangulasi dengan menggunakan sumber yaitu dengan membandingkan dan mengecek kembali derajat kepercayaan suatu informan yang diperoleh dari lapangan penelitian melalui sumber yang berbeda. Triangulasi sumber data digunakan ketika peneliti menanyakan pemanfaatan media pembelajaran.

Triangulasi dengan menggunakan teknik yaitu dilakukan dengan cara membandingkan hasil data observasi dengan data hasil wawancara, sehingga dapat disimpulkan kembali untuk memperoleh derajat dan sumber sehingga menjadi data akhir autentik sesuai dengan penelitian ini. Untuk mendapatkan satu data ini penelitian melakukan observasi partisipasi dalam pembelajaran, melakukan wawancara, dan mengumpulkan dokumentasi.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.

Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Aceh Timur sebagai salah satu lembaga pendidikan formal merupakan tempat pelayanan dan pembinaan untuk mencapai tujuan Pendidikan Nasional. Tujuan Pendidikan Nasional sesuai dengan Undang- Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 2 adalah: Pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Republik Indonesia tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai Agama, Kebudayaan Nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman. Tujuan pendidikan nasional tersebut dapat dicapai apabila seluruh komponen pendidikan melaksanakan secara terpadu dan bersama-sama, dan juga diharapkan harus mampu menjamin pemerataan kesempatan pendidikan, peningkatan mutu serta relevansi dan efisiensi manajemen pendidikan dalam rangka menghadapi tantangan sesuai dengan tuntutan perubahan zaman dalam kehidupan lokal, nasional dan global sehingga perlu dilakukan pembaharuan pendidikan yang terencana, terarah dan berkesinambungan.

MTsN 2 Aceh Timur pada awalnya bernama MTs Aceh Timur. Madrasah yang berdiri pada tahun 1969 ini adalah prakarsa masyarakat kecamatan Idi atau yang lebih populer dengan sebutan Idi Rayeuk, yaitu yang terdiri dari tokoh masyarakat, para ulama dan pemuda. Gagasan untuk mendirikan lembaga madrasah ini adalah melihat animo masyarakat yang berkeinginan menyekolahkan putra putrinya di lembaga pendidikan yang ada pendidikan umum dan pendidikan agama sekaligus. Dan melihat fenomena kemajuan zaman dan teknologi yang semakin hari semakin pesat, kaum remaja dalam berbagai aspek kehidupan, maka betapa pentingnya pendidikan agama sebagai dasar ilmu-ilmu yang lain

Dibawah bimbingan dan arahan Abu Keutapang Mameh, salah satu

tokoh keagamaan yang pada saat itu menjabat sebagai Tokoh Masyarakat kecamatan Idi Rayeuk, maka disepakatilah untuk mendirikan sebuah madrasah tsanawiyah, yang berada di pinggir jalan Banda Aceh-Madan KM.372 tepatnya di Dusun Dulhok Gampong Jalan, kecamatan Idi Rayeuk dengan 3 ruang belajar.

B. Hasil Penelitian

Dalam mengumpulkan data, peneliti melakukan wawancara dengan Kepala Madrasah dan guru fiqih. Selain itu peneliti juga melakukan observasi terhadap persiapan dan proses pembelajaran. Adapun Hasil wawancara, observasi dan dokumentasi sebagaimana uraian di bawah ini.

1. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *Virtual Reality* Dalam Bentuk Video 360⁰ Pada Pembelajaran Fiqih di MTsN 2 Aceh Timur Kecamatan Idi Rayeuk Kabupaten Aceh Timur.

Media Pembelajaran berbasis video 360⁰ merupakan jenis media dalam kategori audio visual yang dapat di akses ke berbagai sudut. Video 360⁰ dapat mempermudah siswa dalam memahami suatu materi yang diajarkan. Hal ini dikarenakan video 360⁰ tidak hanya menampilkan suatu gerakan disertai dengan suara tetapi penonton dapat melihat ke sudut manapun sesuai keinginan penonton dengan menggunakan kursor. Pemanfaatan media video 360⁰ ini dalam proses pembelajaran dapat mempermudah guru dan siswa untuk tercapainya tujuan dari pembelajaran tersebut.¹

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran memang sangat dibutuhkan dan merupakan hal wajib bagi setiap guru, tidak terkecuali bagi guru fiqih.

a. Proses Perencanaan Penggunaan Media Berbasis Video Dalam Pembelajaran fiqih

Dalam proses pembelajaran guru dituntut untuk menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Hal ini bertujuan agar dapat terlaksana dengan baik suatu tujuan pembelajaran, maka di samping mengajar

¹ Hasil wawancara dengan Bapak Kepala Madrasah MTsN 2 Aceh Timur, pada tanggal 8 Januari 2024

seorang guru harus terlebih dahulu menyiapkan rancangan dalam bentuk metode, strategi, dan media apa yang akan diterapkan, hal itu yang disiapkan oleh guru dalam sebuah RPP. Adapun tujuan peneliti dalam hal ini yaitu melihat apakah guru fiqih di MTsN 2 Aceh Timur menggunakan media video 360⁰ dalam rencana pembelajarannya. Berdasarkan observasi langsung di lapangan, peneliti menemukan bahwasannya sebelum guru tersebut mengajar, terlebih dahulu beliau mempersiapkan seluruh perangkat pembelajaran yang diperlukan baik itu RPP, sumber belajar, proyektor serta media pembelajaran berbasis video. Hal ini berdasarkan hasil observasi dan dokumentasi di kelas VIII-3 sebelum dan saat proses pembelajaran berlangsung. Guru fiqih sudah mempersiapkan RPP sehari sebelum proses pembelajaran itu berlangsung. Sebelum proses pembelajaran berlangsung guru fiqih juga sudah mempersiapkan media pembelajaran video 360⁰ dan mengecek keberfungsian infocus yang ada.

Berdasarkan observasi dan studi dokumentasi tersebut, dapat dipahami bahwa untuk menunjang kesuksesan dalam proses pembelajaran, seorang guru fiqih sebelum memulai pembelajaran telah menyiapkan alat-alat yang mendukung proses pembelajaran untuk diterapkan di kelas belajar. Alat-alat itu berupa proyektor, laptop, wire (kabel colokan) yang disediakan oleh guru dan pihak sekolah.

b. Proses Penggunaan Media Berbasis Video 360⁰ Dalam Pembelajaran fiqih

Seorang guru dituntut melakukan kegiatan 5 M dalam proses pembelajaran yaitu mengamati, menanya, menalar, mengasosiasikan, dan mengkomunikasikan. Sebelum memulai pembelajaran dengan media video 360⁰ guru melakukan berbagai proses persiapan terlebih dahulu untuk dapat terciptanya suasana belajar menggunakan video 360⁰.

Hal ini berdasarkan observasi peneliti di MTsN 2 Aceh Timur dalam prosesnya guru fiqih tidak menayangkan video 360⁰ pembelajaran semata, namun terlebih dahulu menjelaskan apa yang menjadi topik pada

pembahasan serta motivasi kepada para siswa. Guru juga tidak lupa dalam menyampaikan tujuan pembelajaran. Hal itu dilakukan agar kemudian siswa dapat mengetahui gambaran umum dari materi yang ingin diajarkan oleh guru.²

Berdasarkan pernyataan dari hasil wawancara guru fiqih tersebut, maka dapat diketahui bahwa dalam hal ini guru fiqih di MTsN 2 Aceh Timur sebelum memulai pembelajaran beliau memberikan motivasi dan menyampaikan tujuan pembelajaran, hal tersebut menandakan bahwa dalam proses pembelajaran seorang guru tidak hanya menampilkan video 360⁰ tanpa bimbingan. Namun juga memberikan motivasi serta bimbingan.

- c. Suasana Pembelajaran dengan Menggunakan Media Berbasis Video 360⁰. Suasana pembelajaran merupakan hal penting dalam menunjang kesuksesan sebuah pembelajaran. Keterkaitan media juga sangat erat kaitannya dengan suasana pembelajaran yang kondusif. Suasana kelas khususnya kelas VIII-3 sangat beragam tergantung cara guru mengatasinya, yakni salah satu caranya dengan memanfaatkan video 360⁰ dalam pembelajaran, sangat berbeda sekali ketika guru hanya mengandalkan ceramah dalam mengajar, hal ini cenderung membuat siswa merasa jenuh dan menimbulkan kekaduahan, sesuai dengan yang disampaikan oleh Ibu Mursyidah selaku informan utama dalam penelitian ini.

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat diketahui bahwa guru fiqih memanfaatkan media video 360⁰ sebagai media pembelajaran. Dikarenakan media video 360⁰ dianggap lebih cocok dan menyenangkan dari media pembelajaran lainnya untuk materi haji dan umrah. Pemanfaatan media berbasis video 360⁰ selain membuat suasana menjadi menyenangkan, juga dapat menghilangkan rasa kejenuhan. Maka siswa lebih menyukai pembelajaran yang menggunakan video 360⁰. Semakin menarik video

² Hasil observasi di kelas VIII-3 MTsN 2 Aceh Timur, pada tanggal 8 Januari 2024

yang ditampilkan juga dapat meningkatkan minat belajar siswa.³

- d. Materi fiqih Yang diajarkan dengan Menggunakan Media Berbasis *Virtual Reality* Berbentuk Video 360⁰ Dalam Pembelajaran Fiqih.

Terdapat beragam materi yang harus diajarkan guru fiqih dalam kurun waktu dua semester, baik berupa materi teori maupun materi praktek. Dari hasil wawancara peneliti bersama guru fiqih, peneliti menemukan bahwa materi yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video 360⁰ lebih cenderung kepada materi yang bersifat praktek, misalnya materi mengenai tata cara shalat, wudhu, haji dan sebagainya.

Penelitian ini mengambil subjek kelas VIII tepatnya kelas VIII-3 dengan mata pelajaran fiqih dalam satu tahun terdapat dua semester yang keseluruhannya terdapat 8 bab pembahasan yang harus diselesaikan, mulai dari materi tentang optimis, ikhtiar, dan tawakal sampai dengan materi Perkembangan Islam di Nusantara.

- e. Tantangan Dan Hambatan Dalam Pemanfaatan Media Berbasis *Virtual Reality* Berbentuk Video 360⁰ Dalam Pembelajaran Fiqih.

Fasilitas yang memadai merupakan tuntutan setiap sekolah dalam memenuhi segala aspek yang kurang tak terkecuali alat-alat elektronik yang mendukung pembelajaran.

Terbatasnya jumlah infocus yang tersedia membuat pembelajaran sedikit terganggu, akibatnya beberapa materi yang harusnya menggunakan media berbasis video 360⁰ pada waktu tertentu tidak dapat digunakan, yang mengakibatkan pembelajaran kurang efektif. Dalam hal ini seorang guru sudah seharusnya memiliki metode yang bervariasi dalam mengajar karena situasi di kelas tidak dapat di prediksi, hal ini menjadi kunci penting yang harus dimiliki setiap guru, ketika alat yang di butuhkan tidak tersedia sebagaimana mestinya, maka guru harus sudah siap dengan berbagai macam metode dan strategi cadangan yang harus diajarkan

³ Hasil wawancara dengan Ibu Mursyidah, Guru fiqih MTsN 2 Aceh Timur pada tanggal 8 Januari 2024

kepada para siswa.⁴

2. Pengaruh pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *Virtual Reality* Dalam Bentuk Video 360⁰ Pada Pelajaran Fiqih

Media dalam pembelajaran di sekolah sangat penting dalam menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Media menjadi alat bantu bagi guru dan murid dalam proses belajar mengajar. Dengan media, pembelajaran menjadi mudah dipahami oleh murid dan juga media membantu guru menyampaikan materi kepada murid.

Sudjana menyatakan, tujuan penggunaan media yaitu membantu guru dan siswa agar proses belajar siswa lebih efektif dan efisien.⁵ Jadi penggunaan media selain bertujuan untuk memudahkan murid dalam menerima materi pelajaran juga membantu guru dalam menyampaikan pelajaran kepada murid dalam pengajaran yang pada gilirannya dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya.

Selanjutnya untuk mendapatkan data tentang pengaruh pemanfaatan media pembelajaran berbasis *virtual reality* dalam bentuk video 360⁰ pada pelajaran fiqih siswa MTsN 2 Aceh Timur, menggunakan dua indikator, yaitu perasaan guru setelah menerapkan media pembelajaran berbasis *virtual reality* dalam bentuk video 360⁰ dalam pembelajaran fiqih, dan respon siswa terhadap pembelajaran berbasis *virtual reality* dalam bentuk video 360⁰ dalam pembelajaran fiqih. Adapun indikator tersebut sebagaimana dipaparkan dalam table berikut ini:

⁴ Hasil wawancara dengan Bapak Kepala Madrasah MTsN 2 Aceh Timur, pada tanggal 8 Januari 2024

⁵ Sudjana. 2002. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito. Hal 86

Tabel 4.1 Indikator Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran

Aspek	Indikator		Uraian
pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis <i>Virtual Reality</i> Dalam Bentuk Video 360 ⁰ Pada Pelajaran Fiqih	Perasaan Guru	Guru merasa puas karena bisa meningkatkan minat belajar mereka	Perasaan Guru setelah menerapkan media pembelajaran berbasis <i>virtual reality</i> dalam bentuk video 360 ⁰ dalam pembelajaran fiqih guru merasa senang. Sebagaimana hasil wawancara dengan guru pelajaran fiqih. Beliau merasa puas karena bisa meningkatkan minat belajar siswa.
	Respon siswa	Tingginya rasa antusiasme siswa dalam mengikuti pelajaran	Respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis <i>virtual reality</i> dalam bentuk video 360 ⁰ dalam pembelajaran fiqih dapat kita lihat dari hasil wawancara dengan guru fiqih yang menyatakan bahwa tingginya rasa antusiasme siswa dalam mengikuti pelajaran

Untuk lebih jelasnya berikut pembahasan dari hasil penelitian dengan menggunakan teknik wawancara. Perasaan Guru setelah menerapkan media pembelajaran berbasis *virtual reality* dalam bentuk video 360⁰ dalam pembelajaran fiqih guru merasa senang. Sebagaimana hasil wawancara dengan guru pelajaran fiqih. Beliau merasa puas karena bisa meningkatkan minat belajar siswa.

Sementara itu respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis *virtual reality* dalam bentuk video 360⁰ dalam pembelajaran fiqih dapat kita lihat dari hasil wawancara dengan guru fiqih yang menyatakan bahwa tingginya rasa antusiasme siswa dalam mengikuti pelajaran.

- Media pembelajaran berbasis *virtual reality* dalam bentuk video 360⁰ dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar.

Untuk mengetahui minat belajar siswa, peneliti telah melakukan

penelitian dan memberikan angket kepada siswa karena siswa memiliki minat belajar yang berbeda-beda. Adapun Indikator minat belajar sebagai berikut :

Tabel 4.2 Instrumen Kisi-Kisi Minat Belajar Siswa

No	Indikator	Nomer Item	Jumlah
1	Kesiapan siswa dalam pembelajaran	1	1
2	Keaktifan siswa dalam pembelajaran	2	1
3	Perhatian siswa dalam pembelajaran	3	1
4	Memberikan kemudahan	4	1
5	Ketekunan dalam belajar	5	1
6	Interaksi siswa	6	1
Jumlah			6

Untuk mengetahui minat belajar siswa kelas VIII-3 MTsN 2 Aceh Timur peneliti menggunakan angket skala likert dengan dua alternatif jawaban, dimana jawaban ya diberiskor 1, dan jawaban tidak diberikan nilai 0.

Tabel 4.3 Data Frekuensi Minat Belajar Siswa MTsN 2 Aceh Timur tahun 2024

INTERVAL	KATAGORI	F
81-100	Sangat Baik	17
61-80	Baik	3
41-60	Cukup Baik	0
21-40	Tidak Baik	0
0-20	Sangat Tidak baik	0

Berdasarkan data diatas menunjukan bahwa terdapat 17 responden yang berada pada kategori sangat baik, dan ada 3 responden yang berada pada kategori baik, dengan hasil tersebut dapat disimpulkan siswa kelas VIII-3 MTsN 2 Aceh Timur memiliki Minat Belajar yang baik pada pembelajaran materi haji dan umrah dengan menggunakan media pembelajaran video 360°.

C. Pembahasan

1. Analisis Data Hasil Penelitian

Proses penelitian yang peneliti lakukan yaitu mengumpulkan data dari berbagai pihak, diantaranya wawancara dengan Kepala madrasah, wawancara dengan guru fiqih, observasi dan dokumentasi. Data-data tersebut peneliti analisis sehingga mendapatkan kesimpulan yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan kepada berbagai pihak. Analisis tersebut dilaksanakan untuk mengetahui Manfaat media pembelajaran berbasis *Virtual Reality* Dalam Bentuk Video 360⁰ dalam proses pembelajaran Fiqih, pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *Virtual Reality* Dalam Bentuk Video 360⁰ Pada Pelajaran Fiqih, dan alasan media pembelajaran berbasis *Virtual Reality* Dalam Bentuk Video 360⁰ dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran fiqih. Adapun hasil analisis tersebut sebagaimana uraian berikut ini:

Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Reality Dalam Bentuk Video 360⁰ Pada Pelajaran Fiqih

Pengumpulan data			Reduksi	Penyajian	Kesimpulan
Wawancara	Observasi	Dokumentasi			
Guru menggunakan media pembelajaran <i>Virtual reality</i> berbentuk video 360⁰	- Siswa siap dalam menerima pembelajaran - Siswa aktif dalam menjawab pertanyaan - siswa menunjukkan perhatian penuh dalam mengikuti pelajaran memudahkan siswa untuk belajar.		Siswa siap untuk belajar dan aktif dalam belajar, dalam mata menjawab pertanyaan, serta menunjukkan perhatian penuh	Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru menggunakan media pembelajaran <i>Virtual reality</i> berbentuk video 360⁰ hanya pada materi-materi tertentu seperti materi haji dan umrah salat Ied dan materi kurban karena dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa di samping itu media pembelajaran dapat menyederhanakan materi yang sulit menjadi mudah dipahami oleh siswa. Observasi menunjukkan bahwa Siswa siap dalam menerima pembelajaran Siswa aktif dalam menjawab pertanyaan	Guru fiqih sebelum memulai pembelajaran telah menyiapkan alat-alat yang mendukung proses pembelajaran untuk diterapkan di kelas belajar menggunakan video 360⁰. Dalam prosesnya guru fiqih tidak menayangkan video 360⁰ semata, namun terlebih dahulu menjelaskan apa yang menjadi topik pada pembahasan serta motivasi kepada para siswa serta menyampaikan tujuan pembelajaran. Pemanfaatan media berbasis video 360⁰ selain membuat suasana menjadi menyenangkan, juga dapat menghilangkan rasa kejenuhan. Maka siswa lebih menyukai pembelajaran yang menggunakan video 360⁰. Semakin menarik video yang ditampilkan juga dapat meningkatkan minat belajar siswa.

kesulitan yang dihadapi	Siswa aktif dalam menjawab pertanyaan		Memerlukan kreativitas guru dalam memanfaatkan infokus secara bergiliran dengan guru mata pelajaran lain	Hasil wawancara menunjukkan keluhan guru atas kurangnya persediaan infokus di setiap kelas. Berdasarkan observasi hanya beberapa kelas yang memiliki persediaan infokus permanen	Tidak semua kelas telah terpasang infocus, sehingga membutuhkan alokasi waktu yang lebih lama untuk proses persiapan penggunaan media pembelajaran.
Respon Siswa terhadap proses pembelajaran	Tingginya rasa antusiasme siswa dalam mengikuti pelajaran		Perlunya pemanfaatan media pembelajaran secara kontinyu dalam proses pembelajaran	Media pembelajaran tidak digunakan pada setiap materi, hanya terbatas pada pelajaran dan materi tertentu.	Respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis <i>virtual reality</i> dalam bentuk video 360 ⁰ dalam pembelajaran fiqih dapat kita lihat dari hasil wawancara dengan guru fiqih yang menyatakan bahwa tingginya rasa antusiasme siswa dalam mengikuti pelajaran.
Kesiapan siswa, keaktifan siswa, perhatian siswa, memberikan kemudahan, ketekunan siswa, dan interaksi siswa	hasil observasi Siswa menunjukkan kesiapan, keaktifan, perhatian, mberikan kemudahan, ketekunan, dan interaksi yang baik		Siswa merasa senang mengikuti pembelajaran dengan ditayangkan video 360 ⁰ , siswa merasa terlibat dalam pembelajran karena merasa terlibat langsung dalam kegiatan sesuai dengan materi yang diajarkan.	Pemanfaatan media berbasis video 360 ⁰ selain membuat suasana menjadi menyenangkan, juga dapat menghilangkan rasa kejenuhan. Maka siswa lebih menyukai pembelajaran yang menggunakan video 360 ⁰ . Semakin menarik video yang ditampilkan juga dapat meningkatkan minat belajar siswa.	Media pembelajaran video 360 ⁰ mengefektifkan kesiapan siswa dalam pembelajaran, mengaktifkan siswa, memfokuskan perhatian siswa, memberikan kemudahan dan ketekunan siswa dalam belajar, serta mengintensifka interaksi siswa dalam belajar. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran video 360 ⁰ terhadap minat belajar

2. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video dalam Pembelajaran fiqih di MTsN 2 Aceh Timur

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis video khususnya di kelas VIII-3 MTsN 2 Aceh Timur dilihat dari beberapa aspek yaitu: proses perencanaan, proses penggunaan, suasana pembelajaran saat menggunakan media pembelajaran berbasis video 360⁰, dan materi yang ditampilkan pada media berbasis video 360⁰ tersebut.

Proses perencanaan terhadap penggunaan media berbasis video 360⁰ di sekolah tersebut berdasarkan hasil wawancara yang mendalam dengan guru fiqih, didapatkan informasi bahwa guru fiqih sudah terlebih dahulu menyiapkan berbagai alat yang mendukung untuk dapat menampilkan video 360⁰ agar tampilannya dapat berjalan maksimal. Alat tersebut berupa laptop, infocus dan hal-hal lain yang dapat mendukung, alat-alat tersebut ada yang disediakan oleh sekolah dan ada juga yang dari guru fiqih itu sendiri.

Setelah alat-alat tersebut lengkap selanjutnya guru fiqih menyiapkan materi-materi yang ingin ditampilkan.

Setelah segala persiapan sudah dianggap layak untuk ditampilkan langkah selanjutnya adalah penggunaan media berbasis video 360⁰. Video 360⁰ yang akan ditampilkan oleh guru fiqih pada siswa-siswi MTsN 2 Aceh Timur berupa video yang berkaitan dengan materi haji dan umrah. Namun sebelum menampilkan video 360⁰, guru terlebih dahulu menyampaikan tujuan pembelajaran sebagai pendahuluan, kemudian guru menyampaikan intisari bahan materi ajar. Langkah terakhir guru menampilkan video sebagai penguat intisari yang telah dijelaskan sebelumnya, hal ini agar siswa dapat lebih memahami materi yang diajarkan.

Pembelajaran menggunakan media berbasis video 360⁰ di MTsN 2 Aceh Timur menghadirkan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menarik, hal ini diperoleh dari hasil wawancara dan observasi, bahwa pembelajaran menggunakan media video 360⁰ sangat berbanding terbalik ketika guru hanya menggunakan bantuan media papan tulis atau hanya sebatas ceramah. Dengan menggunakan media video 360⁰ minat belajar para

siswa jauh lebih besar, hal ini dibuktikan berdasarkan hasil observasi peneliti yang melihat langsung para siswa lebih aktif bertanya pada guru setelah guru menampilkan video 360⁰.

Kemudian berdasarkan observasi materi yang ditampilkan dalam video 360⁰ sudah sangat baik. Materi yang ditampilkan berupa materi haji dan umrah, materi yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video 360⁰ lebih cenderung kepada materi yang bersifat praktek, misalnya materi mengenai tata cara shalat, wudhu, haji dan sebagainya.

Berdasarkan paparan di atas, maka dapat diketahui bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis video 360⁰ dalam Pembelajaran fiqh di MTsN 2 Aceh Timur sudah berjalan dengan sangat baik mulai dari perencanaan, materi yang ditampilkan, penggunaan media video 360⁰, sehingga membuat suasana belajar kondusif dan menyenangkan.

3. Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *Virtual Reality* Dalam Bentuk Video 360⁰ Pada Pelajaran Fiqh

Berdasarkan hasil observasi kelas tentang penggunaan media pembelajaran video 360⁰ diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran video 360⁰ di MTsN 2 Aceh Timur dapat mengaktifkan kesiapan siswa dalam pembelajaran, mengaktifkan siswa, memfokuskan perhatian siswa, memberikan kemudahan dan ketekunan siswa dalam belajar, serta mengintensifkan interaksi siswa dalam belajar. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran video 360⁰ terhadap minat belajar siswa kelas VIII-3.

Pemanfaatan media video 360⁰ dalam pembelajaran Fiqh sangat memberikan kemudahan bagi guru fiqh dalam mengajar materi tentang praktek haji dan umrah yang sulit dipahami siswa kelas VIII-3 termasuk masalah thaharah yang benar. Tentunya siswa langsung paham seperti apa cara yang benar dalam melakukan praktik thaharah, sehingga membuat pembelajaran fiqh tercapai sesuai yang diinginkan oleh tujuan pembelajaran fiqh, guru mudah dalam mendapatkan videonya tinggal mengambil di internet sesuai materi yang akan disampaikan kepada

siswanya. Pemanfaatan media video 360⁰ membuat guru lebih mudah dalam proses pembelajaran fiqih termasuk cara mempraktikkannya. Supaya siswa bisa bergairah dalam mengikuti pembelajaran dan semangat dari siswanya juga meningkat. Dalam mendukung pemanfaatan ini salah satunya adalah dengan pemasangan infocus secara permanen di dalam kelas. Ada pun hambatan dalam pemanfaatan ini salah satunya yaitu gangguan cahaya dan bunyi dari luar kelas, gangguan cahaya dan bunyi dari luar ini menjadi penghambat dalam pemanfaatan media video 360⁰ tersebut. Pemanfaatan media video 360⁰ yang digunakan oleh guru ini salah satu strategi dalam mengajarkan materi yang berkaitan dengan praktek haji dan umrah. Guru akan kesulitan kalau metode yang digunakan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab tidak menggunakan media video 360⁰ untuk mempermudah dalam penyampaian materi yang berkaitan dengan prektik supaya siswa tidak sulit dalam memahami materi yang diberikan oleh gurunya. Media video 360⁰ adalah salah satu media yang memberikan penjelasan yang nyata di depan siswa termasuk video yang berkaitan materi yang akan disampaikan oleh guru.

1. Alasan media pembelajaran berbasis *Virtual Reality* Dalam Bentuk Video 360⁰ dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar

Pemilihan media pembelajaran merupakan salah satu kunci utama keberhasilan proses pembelajaran di kelas. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan guru untuk membimbing siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Data penelitian ini terdiri dari analisis dan ringkasan hasil studi yang telah dipublikasikan tentang penggunaan dan pengembangan video pembelajaran.

Dari hasil pengkajian yang usai dilangsungkan, mengulas bahwasanya penggunaan video pembelajaran ini semakin meningkatkan minat belajar siswa pada saat pelajaran fiqih. Penggunaan video 360⁰ dalam proses pembelajaran juga berlangsung lancar serta selaras dengan perihal yang telah diinginkan. Siswa merasa sangat senang saat mendengarkan guru fiqih menjelaskan materi dengan menggunakan video 360⁰. Media video

pembelajaran ini juga semakin meningkatkan minat belajar siswa dan siswa semakin bersemangat untuk mendengarkan guru saat pembelajaran di kelas.¹ Berdasar pada hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi, masing-masing guru fiqih mempunyai langkah-langkah penggunaan video 360⁰ pembelajaran yang berbeda-beda di setiap kelasnya. Hal itu disesuaikan dengan keadaan kelas yang diajar. Secara umum, penggunaan video 360⁰ pembelajaran ini dinilai membantu guru fiqih untuk meningkatkan minat belajar siswa serta meringankan guru pada saat menguraikan materi fiqih dalam bentuk media digital yang menarik kepada siswa. Dengan video 360⁰ pembelajaran ini siswa dapat lebih mudah memahami materi fiqih dan mendapatkan pengetahuan baru tentang Agama Islam dengan cara yang menyenangkan.² Dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, seorang guru dapat menyampaikan materi ke dalam bentuk penyajian yang lebih menarik dan komunikatif. Jenis media video 360⁰ ini mengkombinasikan media audio dengan memakai jenis media visual yang bisa dinikmati atau dikonsumsi oleh dua indera kita sekaligus, yakni melalui indra penglihatan ke segala arah serta melalui indra pendengaran dimaksudkan supaya siswa lebih tertarik dan tidak ada rasa kejenuhan saat belajar serta dinilai meringankan siswa saat mendalami materi yang dipaparkan.

¹ Hasil wawancara dengan Ibu Mursyidah, Guru fiqih MTsN 2 Aceh Timur pada tanggal 8 Januari 2024

² Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional.(Kamus besar bahasa Indonesia edisi ketiga,2005)

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang pemanfaatan media pembelajaran berbasis *virtual reality* dalam bentuk video 360⁰ pada pelajaran fiqih MTsN 2 Aceh Timur, maka penulis menyimpulkan sebagai berikut:

1. Manfaat penggunaan media pembelajaran berbasis *virtual reality* dalam bentuk video 360⁰ dalam proses pembelajaran fiqih Di MTsN 2 Aceh Timur adalah dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran fiqih. Materi yang sulit dapat disederhanakan melalui media tersebut. Media pembelajaran *virtual reality* dalam bentuk video 360⁰ juga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis *virtual reality* dalam bentuk video 360⁰ dalam dalam pelajaran fiqih dapat membuat siswa lebih aktif karena siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar dengan metode belajar bervariasi yang diterapkan oleh guru dapat menghadirkan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.
2. Pengaruh pemanfaatan media pembelajaran berbasis *virtual reality* dalam bentuk video 360⁰ dalam proses pembelajaran fiqih di MTsN 2 Aceh Timur dapat meningkatkan minat belajar siswa, karena guru mampu menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menarik bagi siswa sehingga materi yang disajikan oleh guru lebih mudah untuk dipelajari dan dipahami oleh siswa dan akan meningkatkan prestasi belajarnya.
3. Alasan pemanfaatan media pembelajaran berbasis *virtual reality* dalam bentuk video 360⁰ dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar karena video 360⁰ dapat menarik perhatian siswa, mampu menciptakan simulasi imersif yang membuat pengguna dapat berinteraksi sekaligus merasa berada dalam lingkungan yang ada dalam dunia maya tersebut. Siswa merasa terlibat langsung dalam kegiatan yang sedang disajikan oleh gurunya. Dalam pembelajaran fiqih ada materi-materi tertentu apabila tidak memanfaatkan media berbasis *virtual reality* dalam bentuk

video 360° maka siswa seperti menghayal dalam belajar, contohnya pada materi haji dan umrah karena kegiatan ibadah haji dan umrah ini tempatnya terletak di Mekah yang tidak mungkin guru bisa membawa siswa menuju ke sana. Sementara itu dalam belajar materi haji dan umrah para siswa butuh keterlibatan langsung dalam kegiatan ibadah tersebut, maka media pembelajaran berbasis *virtual reality* dalam bentuk video 360° adalah solusinya. Ketika siswa menonton video 360° yang sedang ditayangkan oleh guru, mereka seperti berada dalam lingkungan tersebut. Kursor dapat digeser dan diputar ke kiri ke kanan ke bawah dan ke atas dengan sudut pandang 360° untuk menonton dari sudut yang berbeda, jadi seakan-akan para siswa terlibat langsung dalam kegiatan tersebut.

B. Saran

1. Bagi pendidik alangkah baiknya dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan, berupa media teknologi terbaru yang digemari siswa, diantaranya memanfaatkan media video 360° yang telah terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa.
2. Bagi siswa dalam proses belajar mengajar hendaknya siswa mendengarkan dan memperhatikan pendidik saat sedang mengajar. Siswa hendaknya lebih memotivasi diri sendiri agar terlibat aktif dalam proses pembelajaran, mencari sendiri video-video 360° yang berkaitan dengan materi yang dipelajari sehingga dapat menambah pengalaman belajar dan menambah wawasan.
3. Bagi pihak sekolah MTsN 2 Aceh Timur agar dapat menyediakan media-media pembelajaran yang dapat memudahkan guru dalam kegiatan pembelajaran, sehingga guru dapat lebih fokus ke siswa dan dapat menefisienkan waktu pembelajaran.