

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Tujuan Pendidikan Nasional adalah mengembangkan kemampuan, watak dan bermartabat guna mencerdaskan kehidupan bangsa. Seperti disebutkan dalam UU No 20 Tahun 2003, Bab II Pasal 3. Pendidikan pula merupakan salah satu dari beberapa faktor pendukung dalam terbentuknya karakter seseorang. Pendidikan juga bertujuan untuk membentuk manusia yang bertakwa, sehat, kreatif dan berintegritas.¹

Berdasarkan rumusan undang-undang pendidikan tersebut tersirat bahwa pendidikan berperan sangat penting dalam mewujudkan manusia yang berpengetahuan.² Pendidikan juga berperan dalam terwujudnya manusia yang bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, karenanya benarlah bahwa pendidikan menjadi *agen of change* yang bisa merubah karakter suatu bangsa.

Semua pendidikan sangatlah penting, salah satu dari pendidikan itu adalah pendidikan agama. Sebagaimana dalam UU No 2 Tahun 1989 menjelaskan bahwa terbentuknya manusia yang beriman, disiplin, bekerja keras dan tangguh merupakan tujuan dari pendidikan agama.³

Guru merupakan *role model* dari siswa, oleh karenanya guru harus memberikan keteladanan terbaik kepada siswanya. Karena pada dasarnya guru itu diistilahkan dengan “*digugu dan ditiru*”, guru harus menjadi *qudwah* bagi peserta didik.⁴ Selain guru sebagai *role model*, factor orang tua juga berpengaruh terhadap perkembangan siswa. Quran surat An-Nisa ayat 9 menegaskan adanya pengaruh orang tua yang berkata benar (*qauli sadid*) dengan pendidikan anak.⁵

Dalam surat Ali Imran ayat 104 Allah SWT menyerukan kepada hambanya untuk menyampaikan kebaikan, sebagaimana firman Allah Swt. dalam surat Ali Imran ayat 104:

¹ Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

² Marzuki, *Pendidikan Karakter Islam*, (Jakarta: Amzah, 2015), Hal. 4.

³ Undang-Undang Nomor 2 Tahun 1989, Tujuan Pendidikan Nasional.

⁴ Nurul Yaqin, dkk, Role Model Guru Sebagai Asas Pendidikan Karakter Siswa di Era Society 5.0, *Jurnal Penelitian dan Pemikiran Keislaman*, 2022. Hal. 71.

⁵ Abu Abdullah Musthofa Ibn Al-Adawy, *Fiqh Tarbiyah Abna Wa Yhaifah Min Nashail Al-Athibba*, Terj. Umar Mujtahid dan Faisal Saleh (Jakarta: Qisthi Press, 2006), Hal. 20.

وَلْتَكُنْ مِنْكُمْ أُمَّةٌ يَدْعُونَ إِلَى الْخَيْرِ وَيَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَيَنْهَوْنَ عَنِ الْمُنْكَرِ وَأُولَئِكَ هُمُ الْمُفْلِحُونَ

Dan hendaklah ada di antara kamu segolongan umat yang menyeru kepada kebajikan, menyuruh kepada yang ma'ruf dan mencegah dari yang munkar; merekalah orang-orang yang beruntung. (Q.S. Ali Imran: 104).

Dalam konteks pembelajaran meneyerukan kepada kebajikan, kepada yang maruf dan mencegah dari yang mungkar dengan cara menyampaikan pembelajaran dengan baik. Setiap peserta didik mempunyai entering behavior yaitu setiap peserta didik mempunyai dimensianya masing-masing sebelum memasuki pembelajaran.⁶

Nabi Muhammad SAW merupakan bukti nyata dari semua yang telah diajarkannya kepada para sahabat. Dalam pengajaran Nabi orang pertama yang melakukan perintahnya, bahkan beliau sangat teguh menjalankannya. Semua larangan yang beliau sampaikan merupakan hal yang pertama beliau tinggalkan. Nabi Muhammad mendidik para sahabat melalui keteladanan.⁷

Dalam Al Qur'an kitab yang diturunkan kepada Nabi Muhammad SAW, terdapat ajakan-ajakan kepada kebaikan diserukan dengan khittab yang jelas, serta dengan ajakan-ajakan yang halus. Seperti dalam surat Al-Isra:3 "yaitu anak cucu dari orang-orang yang kami bawa Bersama-samaNuh. Sesungguhnya dia hamba yang banyak bersyukur." Dalam ayat tersebut Allah mengatakan bahwa mereka adalah keturunan orang-orang soleh. Harapannya anak cucunya bisa melanjutkan kesalihan para pendahulunya.⁸

Dalam sebuah hadits dijelaskan bagaimana Nabi Muhammad memberikan contoh pengajaran dengan perbuatan. Disampaikan oleh Imam Bukhari dari Abu Qatadah al-Anshari, bahwa Rasulullah pernah shalat sambil menggendong

⁶. Maksudin, *Pengembangan Metodologi Pendidikan Agama Islam Pendekatan Dialektika*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015), Hal. 102.

⁷. Ibid, Hal. 120.

⁸. Musthofa Al-Adawy, *Fiqh Al Akhlak Wa Al Muamalat Baina Al Mumin*, Terj. Salim Bazemool, (Jakarta:Qisthi Press, 2005), Hal. 286.

Umamah binti Zainab, putri Rasulullah. Ketika sujud, beliau meletakkannya dan ketika berdiri, beliau menggendongnya kembali.⁹ Dalam sejarahnya bangsa Arab tidak menyukai anak-anak perempuan, namun Nabi Muhammad menggendong Umamah ketika shalat. Nabi memberikan contoh pengajaran kepada publik Arab bahwa perempuan mempunyai hak yang sama dengan laki-laki dan dimuliakan dalam Islam. Qudwah yang dilakukan Nabi dalam hadits tersebut mengajarkan bagi pendidik untuk menjadikan mereka sebagai role model bagi peserta didik, seperti Nabi mencontohkan kepada para sahabat.

Adakalanya Nabi Muhammad menyampaikan pengajaran kepada para sahabat melalui perumpamaan, dengan tujuan memahamkan sesuatu yang bersifat abstrak dengan cara menyerupakannya kepada sesuatu yang bersifat konkret. Perumpamaan atau Tamsil merupakan penguat dan penegas bagi pesan yang disampaikan. Dalam banyak hadits Nabi memberikan perumpamaan untuk memudahkan pemahaman para sahabat.

Metode yang digunakan Nabi dalam menyampaikan pesannya, selain menggunakan role model bagi sahabat, beliau juga menggunakan tamsil. Seperti perkembangan pendidikan dewasa ini, untuk tercapainya transmisi ilmu dari guru kepada peserta didik, sekolah mulai memanfaatkan media teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, dalam dunia akademik media TIK sudah bagian yang tidak bisa terpisahkan bahkan menjadi bagian dari gaya hidup. Di era merdeka belajar ini guru dituntut agar melek teknologi dan mampu mengoperasikannya. Selain media belajar yang sudah digunakan dari dulu seperti papan tulis, buku dan lainnya, guru juga menggunakan media pembelajaran TIK seperti computer/laptop, projector, slide, video dan internet.¹⁰

Melalui perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan proses pembelajaran sebagai media pembelajaran khususnya dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di

⁹. Abu Abdullah Muhammad bin Ismail al-Bukhari, *Kitab "ash-Shalah*, Bab Hamala Jariyah Shagirah ala Unuqihi fish Shalah", no. Hadits 516 (1/590).

¹⁰. Rudi Susilana, *Media Pembelajaran* (Bandung: Wacana Prima, 2020), Hal. 5.

sekolah/madrasah. Teknologi informasi dan komunikasi memungkinkan informasi ilmiah diproses, dikirim, dan dipindahkan secara efektif dan efisien, sehingga memungkinkan pembelajaran yang nyaman antara siswa dan guru. Dengan membangun hubungan dekat dengan siswa, kita dapat menciptakan sistem pembelajaran pendidikan Islam yang diinginkan di sekolah.¹¹

Pemanfaatan teknologi informasi dalam proses pembelajaran, penyelesaian berbagai tugas dan peningkatan kemampuan guru tidak lepas dari perkembangan informasi dan teknologi itu sendiri. Menghadapi tantangan tersebut, guru sebagai pionir pendidikan harus mau berubah dan beradaptasi. Peran guru tidak dapat digantikan oleh mesin secanggih apapun. Sebab karakter anak negeri ini memerlukan guru yang berkarakter baik, toleran, dan mempunyai nilai-nilai yang baik.¹²

Guru juga dapat menumbuhkan empati sosial, menumbuhkan imajinasi dan kreativitas, serta memperkuat semangat persatuan dan kesatuan bangsa. Dunia pendidikan saat ini juga harus mampu membekali peserta didik dengan keterampilan abad 21. Dilihat dari system pendidikan Indonesia yang sudah berjalan dengan beberapa kurikulum yang digulirkan, pemerintah berusaha untuk memberikan jawaban dari tantangan abad 21. Yaitu abad yang pesat dalam perkembangan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Dalam keterampilan Abad 21 dituntut mengintegrasikan antara pengetahuan, sikap dan pengetahuan terhadap penguasaan teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang secara cepat.¹³ Keterampilan abad 21 harus memiliki empat komponen yang potensial, yaitu *critical thinkin, communication, collaboration, dan kreativitas*.

Dalam pendidikan kompetensi berpikir kritis, berkomunikasi, bekerja sama dan kreativitas diajarkan oleh sekolah sebagai upaya jawaban dari tantangan keterampilan Abad 21. Dari Keterampilan tersebut juga diharapkan peserta didik mampu berpikir kritis dan memecahkan masalah serta kreatif, inovasi, komunikasi dan kolaborasi. Selain itu, keterampilan dalam mencari, mengelola dan

¹¹ . Musfiqon, *Pengembangan Media Dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2016) Hal. 131.

¹² . Ibid, Hal 132.

¹³ . Kemendikbud, 2016.

mentransmisikan informasi serta memanfaatkan teknologi dan informasi.¹⁴ Salah satu manfaat yang dapat diperoleh dari adanya teknologi ini adalah pemanfaatan sebagai sarana pembelajaran yang efektif, kreatif dan mendidik.

Agar dukungan aplikasi pendidikan dapat terus dikembangkan, pendidik harus terus berinovasi menciptakan media pembelajaran yang menarik. Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association/NEA) mendefinisikan media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik secara tercetak maupun audio visual serta peralatannya. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.¹⁵ Salah satu pembelajaran yang berfokus pada siswa adalah dengan mode tutorial, dimana siswa disiapkan dalam pembelajaran mengikuti alur yang sudah terprogram dalam materi ataupun soal.¹⁶

Media pembelajaran yang sesuai dengan mode tutor adalah teknologi *Augmented Reality* (AR). Media pembelajaran adalah perantara atau pengantar, media sering dikaitkan dengan teknologi dalam hal ini media dinilai sebagai teknologi pembelajaran. Media secara arti utuh bisa diartikan sebagai alat bantu yang sengaja digunakan baik fisik maupun non fisik sebagai alat transmisi informasi antara guru dan siswa dalam memahami pembelajaran supaya lebih efektif dan efisien. Dengan media, pembelajaran akan lebih menarik, pembelajaran lebih mudah diterima siswa.¹⁷

Media pembelajaran *Augmented Reality* bertujuan untuk mengembangkan teknologi yang memungkinkan integrasi real-time konten digital yang dihasilkan oleh komputer dengan dunia nyata. Selain media komputer, teknologi AR saat ini juga sedang dikembangkan pada smartphone Android. Smartphone yang menjalankan sistem operasi Android memiliki banyak keunggulan, selain memiliki

¹⁴. Mohammad Adam Rusmana dkk, *Pengembangan Pembelajaran PAI di Era Digital*, Hal. 43.

¹⁵. Sadiman Arief, Dkk, *Media Pendidikan: Penertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Pustekom Dikbud, 2014) Hal. 7.

¹⁶. Rudi Susilana, *Media Pembelajaran, Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan Dan Penilaian* (Bandung: wavana prima, 2020) Hal. 146.

¹⁷. Musfiqon, *Pengembangan Media Dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Prestasi Pustaka Karya, 2016) Hal. 28.

banyak pengguna di Indonesia platform android juga bersifat open source bagi pengembang untuk membuat aplikasi.¹⁸

Media AR mempunyai konsep visualisasi real-time melalui kacamata, headset, proyektor video atau melalui ponsel/tablet. Informasi yang ada disajikan dan berubah dengan menambah informasi digital untuk menambah pengalaman pengguna. Penampilan objek visual dari AR menjadikan objek yang tidak bisa melihat langsung atau melihat dari sebuah kertas atau melihat dengan indra manusia. Pada tahun 1997 AR telah resmi didefinisikan oleh Azuma (1997).¹⁹

Teknologi *Augmented Reality* yang digunakan sebagai media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa, namun media pembelajaran yang menarik akan meningkatkan minat siswa dalam belajar jika dengan dibarengi metode yang sesuai, salah satu metode pembelajaran yang sesuai dengan AR adalah *discovery learning*.

Discovery Learning adalah model pembelajaran yang memaksimalkan kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, dan logis sehingga mereka dapat mengubah perilaku mereka sendiri dengan menemukan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Pembelajaran mental-intelektual yang memungkinkan siswa menemukan sendiri pengetahuan melalui pengamatan dan percobaan dikenal sebagai model pembelajaran penemuan. Ini disebabkan oleh fakta bahwa proses pembelajaran yang digunakan saat ini berfokus pada penghafalan materi daripada menggunakan pendekatan kontekstual yang bergantung pada pengalaman sehari-hari.²⁰

Dalam proses pembelajaran, guru lebih sering menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi, tetapi mereka enggan menunjukkan benda-benda dalam bentuk asli atau nyata. Sebaliknya, guru lebih sering menggunakan

¹⁸ Emi Pujastuti Dkk, *Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality* (Klaten: Lakeisha, 2023) Hal. 5.

¹⁹ Ibid. Hal. 6.

²⁰ Nurul Yuliandi, Ghullam Hamdu, *Pengembangan Soal Tes Berbasis Higher Order Thinking Skill Taksonomi Bloom Revisi di Sekolah Dasar*, Tasik Malaya: Universitas Pendidikan Indonesia Vo.6 No.1, 2019, Hal.38-39.

gambar yang sudah ada di buku paket untuk menampilkan benda-benda yang berhubungan dengan materi, tanpa kreatifitas yang dibuat oleh guru.

Berdasarkan hal tersebut, SMPIT Al Multazam 2 berupaya untuk meningkatkan mutu pendidikan dengan mengusung program *smart classroom*. Program ini merupakan salah satu inovasi yang dilakukan SMPIT Al Multazam 2 untuk menjawab tantangan di era global sekarang ini. Dalam program *smart classroom* siswa dan guru dibekali alat bantu belajar berupa ipad dalam kegiatan belajar mengajar. Namun dalam pembelajaran menggunakan alat bantu belajar ipad yang seharusnya siswa lebih antusias malah sebaliknya. Siswa hanya tertarik pada ipad dan lebih pasif jika tidak menggunakan ipad. Salah satu mata pelajaran yang dianggap tidak relevan dengan ipad adalah mata pelajaran fiqih.

Fiqih merupakan salah satu bidang studi yang masuk dalam rumpun bidang studi agama islam. Dalam pembelajaran fiqih mempunyai empat elemen pola dalam pembelajaran, yaitu inovasi materi (*content innovation*), inovasi kompetensi (*competency learning objectives innovation*), inovasi metode pembelajaran (*instructional strategies innovation*) dan inovasi evaluasi (*evaluation innovation*). Dari inovasi pembelajaran tersebut akan mempengaruhi pola interaksi peserta didik dengan materi dan pemahaman peserta didik terhadap pelajaran. Akan tetapi, masih banyak peserta didik yang menghadapi kesulitan dalam pembelajaran karena guru cenderung menggunakan metode pembelajaran yang tidak sesuai dengan kebutuhan peserta didik.²¹

Stereotype yang menganggap Mata pelajaran fiqih oleh sebagian siswa SMPIT Al Multazam 2 sebagai mata pelajaran hafalan dan tidak bisa terintegrasi dengan teknologi karena hanya membahas tentang hukum yang mengatur pola hubungan manusia dengan tuhan. Penggunaan kata serapan dari bahasa arab yang digunakan dalam pembelajaran fiqih juga mempengaruhi terhadap kondisi pembelajaran di kelas. Mata pelajaran fiqih yang menuntut untuk pemahaman materi dan praktik serta tuntutan memahami kata serapan menjadikan pembelajaran fiqih

²¹. Muhammad Izali, "Metode Pembelajaran Fiqih Dalam Memudahkan Pemahaman Hukum Islam", Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran, (2022), Hal 190.

hanya berorientasi pada penyelesaian materi yang sangat banyak dan tidak melihat kebutuhan siswa.²² Hal ini bukan hanya faktor dari siswa dan materi yang dianggap monoton, namun juga pemilihan strategi metode dan media pembelajaran yang tepat sangat mempengaruhi minat siswa.

Dari penjelasan tersebut, bahwa banyak faktor yang mempengaruhi minat siswa dalam belajar mata pelajaran fiqih. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti bersama guru bidang studi di SMPIT Al-Multazam 2 terlihat bahwa minat siswa dalam belajar masih rendah walaupun sudah dibekali dengan alat belajar ipad, hal ini bisa dilihat pada kelas VIII. Siswa kelas VIII merupakan proses peralihan dari masa kanak-kanak menuju remaja. Pada masa ini siswa sudah masuk pada pemikiran yang matang, akan tetapi siswa dalam pembelajaran masih belum mencerminkan kematangan pemikirannya.²³

Minat merupakan perasaan yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu kegiatan atau dorongan yang melatarbelakangi seseorang melakukan sesuatu. Ada empat indikator dari minat, yaitu perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa, dan keterlibatan siswa/partisipasi siswa.²⁴ Berdasarkan observasi dan berlandaskan factor minat tersebut, terlihat rendahnya minat siswa SMPIT Al Multazam 2 dalam pembelajaran mata pelajaran Fiqih. Ketika proses belajar mengajar berlangsung siswa cenderung pasif, siswa hanya sekedar mendengarkan penjelasan guru dan sesekali mencatat. Pada sesi tanya jawab siswa tidak ada yang bertanya dan ketika dituntut untuk menjawab, siswa tidak bisa menyampaikan jawaban materi yang dibahas dengan baik dan benar.

Faktor yang mempengaruhi kurangnya minat siswa kelas VIII SMPIT Al Multazam 2 dalam belajar selain dari siswa juga dari guru. Penggunaan strategi, metode dan media pembelajaran yang kurang efektif oleh guru menyebabkan kurangnya minat siswa dalam belajar. Seorang guru yang membagikan informasi

²². Sholikhul Hadi, “*Pembelajaran Mata Pelajaran Fiqih Di Madrasah Ibtidaiyah Semarang*” tesis: UIN Walisongo Semarang, (2022), Hal. 19.

²³. Elizabeth B. Hurlock, penerj. Istiwidayati, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Erlangga, 2019), Hal. 202.

²⁴. Irma Septiani dkk. “*Analisis Minat Belajar Siswa Menggunakan Model Problem Based Learning Dengan Pendekatan Stem Pada Materi Vektor Di Kelas X Mipa 3 SMAN 2 Jember*”, *Jurnal Pembelajaran Fisika*, Vol. 9 No. 2, (2020), Hal. 65.

kepada peserta didik di tuntut untuk memahami kebutuhan dari setiap siswa. Guru diharapkan bisa membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif dan informatif dengan memanfaatkan kemajuan teknologi, metode yang tepat. Salah satu teknologi yang menunjang pembelajaran adalah *Augmented Reality* dan dengan menggunakan metode pembelajaran *discovery learning*.

Berdasarkan teori, minat belajar memiliki empat indikator: perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan partisipasi aktif siswa. Berdasarkan Observasi menunjukkan bahwa keempat aspek tersebut belum terpenuhi secara maksimal dalam pembelajaran Fiqih di SMPIT Al Multazam 2. Maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa dalam pembelajaran Fiqih masih rendah, baik disebabkan oleh karakteristik materi, metode ceramah yang monoton, maupun penggunaan media yang belum relevan dengan karakteristik siswa zaman digital.

Oleh karena itu, perlu adanya inovasi dalam metode dan media pembelajaran Fiqih yang tidak hanya mampu menarik perhatian siswa, tetapi juga dapat meningkatkan pemahaman mereka secara kontekstual dan menyenangkan. Media *Augmented Reality* yang dipadukan dengan model *Discovery Learning* diyakini dapat menjadi solusi strategis untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Fiqih. Berdasarkan observasi mengenai pembelajaran Fiqih yang dilakukan oleh peneliti, maka penting peneliti ini diangkat.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis membuat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan media *Augmented Reality* dan model *Discovery Learning* meningkatkan minat peserta didik pada mata pelajaran Fiqih di SMPIT Al Multazam 2 Kuningan ?
2. Bagaimana pengaruh penerapan media *Augmented Reality* dan model *Discovery Learning* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih di SMPIT Al Multazam 2 Kuningan?
3. Apakah penggunaan teknologi *Augmented Reality* dan penerapan model *Discovery Learning* secara bersama memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa dalam pelajaran Fiqih?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Mengetahui penggunaan media *Augmented Reality* dan model *Discovery Learning* dalam meningkatkan minat peserta didik pada mata pelajaran Fiqih di SMPIT Al Multazam 2 Kuningan.
2. Mengetahui pengaruh penerapan *Augmented Reality* dan model *Discovery Learning* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih di SMPIT Al Multazam 2 Kuningan.
3. Mengetahui dan menganalisis kontribusi signifikan dari penggunaan teknologi *Augmented Reality* dan penerapan model *Discovery Learning* secara bersama terhadap peningkatan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Fiqih di SMPIT Al Multazam 2 Kuningan.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian tersebut, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dan kegunaan dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Terutama yang berkaitan dengan media pembelajaran *Augmented Reality* dan model pembelajaran *Discovery Learning* dalam meningkatkan minat peserta didik. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

- a) Hasil penelitian ini diharapkan bisa menambah cakrawala baru mengenai pentingnya penggunaan media berbasis teknologi augmented reality dengan model discovery learning, untuk menyelaraskan dengan pembelajaran yang berbasis student center.
- b) Hasil penelitian ini diharapkan berkontribusi pada pemikiran berkaitan dengan media pembelajarana berbasis teknologi augmented reality dengan model *Discovery Learning* terhadap minat dan pemahaman peserta didik secara makro maupun mikro.
- c) Hasil penelitian ini juga diharapkan bisa bermanfaat untuk para orang tua dalam menentukan pendidikan anaknya, para guru dalam menentukan media dan metode pembelajaran dalam proses pembelajaran.

2. Secara praktis

a) Bagi Peneliti

Dari penelitian ini dijadikan pengalaman bagi peneliti sebagai pembelajaran secara langsung berkaitan dengan model dan metode pembelajaran.

b) Bagi Siswa

Bagi siswa hasil penelitian ini diharapkan mempermudah dalam memahami dan menyerap materi yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajarana berbasis teknologi augmented reality dan model pembelajaran *discovery learning*.

c) Bagi Guru

Memberikan informasi terkait penerapan media pembelajarana berbasis teknologi augmented reality dan model pembelajaran *Discovery Learning* untuk meningkatkan minat belajar siswa.

d) Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan dan kontribusi pemikiran yang dapat memperkaya pengetahuan dan keterampilan guru terkait media pembelajarana berbasis teknologi *Augmented Reality* dan model pembelajaran *Discovery Learning* dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa.