

Jurnal Ilmiah Iqra'

2541-2108 [Online] 1693-5705 [Print]

Tersedia online di: <http://journal.iain-manado.ac.id/index.php/JII>

Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Sebagai Upaya Menangkal Paham Radikalisme Di Kalangan Pelajar SMA Kota Banjarmasin

Murjani

STAI Darul Ulum Kandangan, Banjarmasin, Indonesia

murjani.tarsa@gmail.com

Moh. Iqbal Assyauqi

UIN Antasari Banjarmasin, Banjarmasin, Indonesia

iqbalassyauqi@gmail.com

Sahari

IAIN Manado, Manado, Indonesia

sahari@gmail.com

Yokke Andini

UIN Antasari Banjarmasin, Banjarmasin, Indonesia

yokkeandini@uin-antasari.ac.id

Abstrak

Perjalanan arus paham radikalisme di Indonesia sebenarnya diikuti hampir bersamaan dengan perkembangan yang demikian pesat dari teknologi informasi dan komunikasi (TIK) selama dua dekade terakhir. Hal tersebut tentunya merupakan peluang besar bagi para praktisi pendidikan untuk memanfaatkan media-media berbasis TIK dalam pembelajaran guna meningkatkan kualitas pendidikan. Munculnya berbagai sistem pembelajaran berbasis media (media-based learning) merupakan wujud nyata integrasi TIK dan pembelajaran. Teknologi Augmented Reality merupakan teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi (2D)/ tiga dimensi (3D) ke dalam lingkungan nyata. Pemanfaatan teknologi Augmented Reality diharapkan dapat mengatasi permasalahan tentang memberikan pengalaman belajar yang lebih konkrit akan bahaya radikalisme di kalangan pelajar. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan adaptasi dari Dick & Carey, Borg & Gall, dan Kemp & Dayton yang meliputi lima tahapan, yaitu (1) analisis kebutuhan, (2) tahapan perencanaan pengembangan produk, (3) tahapan

pengembangan produk, (4) tahapan evaluasi produk, dan (5) produk akhir. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa Program pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi keefektifan aspek penilaian ahli materi yaitu: aspek isi dan aspek pembelajaran/pengajaran kategori baik.

Multimedia pembelajaran berbasis Augmented Reality sebagai upaya menangkal paham radikalisme di kalangan pelajar SMA ini telah memenuhi kelayakan dari aspek komunikasi, aspek desain tampilan, dan aspek program oleh ahli media. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa semua aspek penilaian yang dievaluasi oleh ahli media masuk dalam kategori baik yaitu aspek komunikasi dengan rerata 4 (kategori baik), aspek desain tampilan dengan rerata skala 4 (kategori baik), dan aspek program dengan rerata skala 4 (kategori baik). Secara garis besar semua aspek yang dievaluasi oleh ahli materi masuk dalam kategori baik, jadi multimedia pembelajaran berbasis Augmented Reality sebagai upaya menangkal paham radikalisme di kalangan pelajar SMA ini efektif dari segi aspek media.

Kata kunci: Augmented Reality; Radikalisme

Abstract

Development of Augmented Reality-Based Learning Multimedia as an Effort to Counter Radicalism Among Banjarmasin City Senior High School Students. The flow of radicalism in Indonesia has been followed almost simultaneously with the rapid development of information and communication technology (ICT) over the last two decades. This is certainly a great opportunity for education practitioners to take advantage of ICT-based media in learning to improve the quality of education. The emergence of various media-based learning systems is a tangible form of integration of ICT and learning. Augmented Reality is a technology that combines virtual objects are two-dimensional (2D) / three-dimensional (3D) into a real environment. The use of technology in Augmented Reality is expected to provide a more concrete learning experience about the dangers of radicalism among students. The development model used is the adaptation development model from Dick & Carey, Borg & Gall, and Kemp & Dayton which includes five stages, namely (1) needs analysis, (2) product development planning stages, (3) product development stages, (4) product evaluation stage, and (5) final product. The results of the development show that the learning program developed has met the effectiveness of the assessment aspects of the material experts, namely: the content aspect, and the learning / instructional aspect. The results of the material expert evaluation show that this learning product is in the very good category in the content aspect with an average scale of 4.13. The learning / instructional aspect with a mean scale of 4.25 is in the very good category.

Augmented Reality-based learning multimedia as an effort to ward off radicalism among high school students have met the feasibility of communication, display design, and program aspects by media experts. The results of the evaluation show that all aspects of the assessment evaluated by media experts fall into the good category, namely the communication aspect with a mean of 4 (good category), the display design aspect with an average scale of 4 (good category), and the program aspects with an average scale of 4 (good category). Broadly speaking, all aspects evaluated by material experts fall into the good category, so Augmented Reality-based learning multimedia as an effort to ward off radicalism among high school students is effective in terms of the media aspect.

Keywords: Augmented Reality; Radicalism

Pendahuluan

Pasca reformasi yang ditandai dengan terbukanya kran demokratisasi telah menjadi lahan subur tumbuhnya kelompok Islam radikal (Fealy, 2006). Radikalisme yang berujung pada terorisme menjadi masalah penting bagi umat Islam Indonesia dewasa ini dan fakta yang cukup mencengangkan adalah radikalisme telah memasuki dunia pendidikan dan kalangan muda saat ini. Kalangan muda dipercaya memiliki kemungkinan besar terlibat pada gerakan sosial radikal dibanding menggunakan orang yang telah dewasa karena kalangan muda berada pada fase transisi atau perpindahan dalam pertumbuhan usia yang membuat mereka lebih rentan mengalami krisis identitas (Muhammad Najib Azca, 2013). Mahasiswa dan siswa (baca: kalangan muda) yang berada pada masa pencarian identitas diri, aktualisasi diri dan dalam masa pengenalan beragam kondisi disekelilingnya menjadi target yang sangat strategis untuk menularkan pemahaman ataupun aksi radikalisme. Hal tersebut dibuktikan dengan rentetan tragedi bom bunuh diri di Indonesia yang sebagian pelakunya adalah anak muda. Kemudian, data survei yang dilakukan oleh Lembaga Kajian Islam dan Perdamaian (LaKIP) menunjukkan bahwa sebanyak hampir 50% pelajar dari total 993 siswa SMP dan SMA seJabodetabek memiliki sikap setuju dengan aksi radikalisme atau tindakan kekerasan demi agama; dan sebanyak 25% responden beranggapan bahwa Pancasila sebagai ideologi negara sudah tidak relevan (Fanani, 2013) . Fakta-fakta tersebut tentunya menjadi peringatan bagi, khususnya, praktisi pendidikan ataupun sekolah dan lembaga pendidikan untuk mengambil peran penting dalam menguatkan kembali nilai-nilai keagamaan yang lurus dan kebangsaan.

Sejalan dengan menjamurnya ormas-ormas Islam pasca reformasi, pendidikan (tarbiyah) dianggap pintu efektif bagi penyebaran dakwah Islam. Kini, lahir ribuan pendidikan Islam terpadu (jenjang PAUD, TK hingga SLTA) yang didirikan oleh ormas-ormas Islam tertentu dari berbagai jenjang pendidikan. Ormas-ormas Islam itu memiliki ciri keagamaan tertentu yang 'berbeda' dengan yang lain (Nuhrison, 2009). Ciri-ciri keagamaan yang mereka anut adalah: (1) Khas Islam Timur Tengah; (2) Leterlek dan harfiah dalam memahami Islam; (3) Mengenalkan istilah-istilah baru yang bernuansa Arab seperti, *halaqah*, *dawrah*, *mabit* dan seterusnya. Siswa/siswi sekolah menengah atas (SMA/SMK) digarap serius oleh ormas-ormas Islam yang bercirikan seperti di atas (Yunus & Salim, 2019). Moment *dawrah*, *halaqah* dan *mabit* di satu sisi sangat positif dan membantu kerja guru agama untuk menanam akidah dan syariat Islam. Namun di sisi lain, model Islam yang diajarkan cenderung mendorong peserta didik untuk tidak toleran terhadap pihak lain

(Rokhmad, 2012). Keterbatasan seorang tenaga pendidik dalam memberikan pemahaman tentang anti radikalisme dikalangan pelajar inilah yang menyebabkan paham radikalisme berkembang pesat dikalangan remaja. Berdasarkan riset Maarif Institute pada tahun 2011 tentang Pemetaan *downside* Radikalisme di SMU Negeri di empat daerah (Pandeglang, Cianjur, Yogyakarta, dan Solo) dengan info dari 50 sekolah mengkonfirmasi fenomena di atas (Fanani, 2013). Menurut riset ini, sekolah menjadi ruang yang terbuka bagi diseminasi paham apa saja. Karena pihak sekolah terlalu terbuka, maka kelompok radikalisme keagamaan memanfaatkan ruang terbuka ini untuk masuk secara aktif mengkampanyekan pahamnya dan memperluas jaringannya. Hal inilah yang medasari pentingnya seorang guru dalam memberikan pemahaman tentang anti radikalisme dikalangan muda.

Perjalanan arus paham radikalisme di Indonesia sebenarnya diikuti hampir bersamaan dengan perkembangan yang demikian pesat dari teknologi informasi dan komunikasi (TIK) selama dua dekade terakhir (Qadir, 2015). Hal tersebut tentunya merupakan peluang besar bagi para praktisi pendidikan untuk memanfaatkan media-media berbasis TIK dalam pembelajaran guna meningkatkan kualitas pendidikan. Munculnya berbagai sistem pembelajaran berbasis media (*media-based learning*) merupakan wujud nyata integrasi TIK dan pembelajaran (Nugroho & Dkk, 2013). Tentunya, pemanfaatan media berbasis TIK tersebut dapat juga diintegrasikan ke dalam pembelajaran yang bermuatan nilai- nilai keagamaan, kebangsaan dan anti radikalisme.

Teknologi *Augmented Reality* dapat menjadi media yang dapat dikembangkan ke dalam pembelajaran. Teknologi *Augmented Reality* merupakan teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi (2D)/ tiga dimensi (3D) ke dalam lingkungan nyata. Teknologi tersebut dapat digunakan untuk membuat simulasi objek pada keadaan nyata dengan berbagai efek dan animasi yang lebih interaktif (Ningsih, 2015). *Augmented Reality* dibedakan dari realitas virtual oleh individu yang memiliki informasi yang diintegrasikan ke dalam dunia nyata daripada melalui lingkungan simulasi yang imersif. Dunleavy dan Dede mengindikasikan bahwa ada dua bentuk AR yang tersedia bagi para pendidik yang sadar akan lokasi dan berbasis visi. Mereka menggambarkan bahwa, "Lokasi-sadar AR menyajikan media digital kepada peserta didik saat mereka bergerak melalui area fisik dengan ponsel pintar GPS diaktifkan atau perangkat seluler sejenis dan sebaliknya, AR berbasis visi menyajikan media digital untuk pelajar setelah mereka mengarahkan kamera ke perangkat seluler mereka pada suatu objek. Dengan demikian, pemanfaatan teknologi *Augmented Reality* sangat bermanfaat dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar karena teknologi *Augmented Reality*

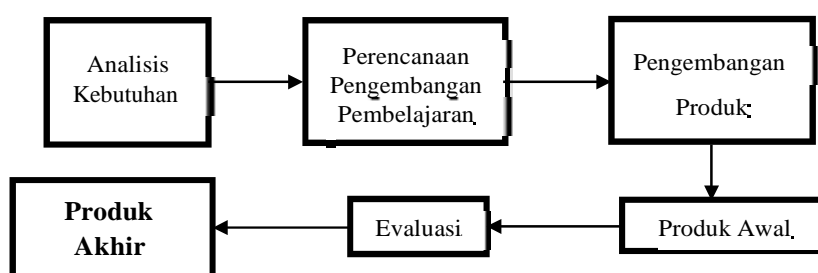
memiliki aspek- aspek hiburan yang dapat meningkatkan minat peserta didik untuk dapat menghafalkan kosa kata bahasa inggris melalui representasi visual 3D dengan melibatkan interaksi user dalam media edukasi dengan *Augmented Reality* (Dunleavy & Et.al, 2009). Pemanfaatan teknologi *Augmented Reality* diharapkan dapat mengatasi permasalahan tentang memberikan pengalaman belajar yang lebih konkrit akan bahaya radikalisme di kalangan pelajar.

Metode

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan dengan menggunakan berbagai model pengembangan antara lain model pengembangan Dick & Carey, model pengembangan Brog & Gall, model pengembangan Kemp & Dayton, dan model pengembangan Rob Phillips. Peneliti kemudian memodifikasinya sehingga menjadi model yang praktis dan sederhana sehingga mudah untuk diterapkan (Sukmadinata, 2005).

Karena setidaknya terdapat lima criteria yang dapat dipakai sebagai pedoman dalam memilih model pengembangan yang baik: (1) *Sederhana*; (2) *Lengkap*; (3) *Mungkin diterapkan*; (4) *Luas*; dan (5) *Teruji* (Sugiyono, 2008). Model yang digunakan adalah model yang telah di modifikasi oleh peneliti ini memuat lima kriteria tersebut. Secara lebih garis besar dalam model penelitian dan pengembangan tersebut dapat lihat pada gambar 1:

Gambar 1. Model Penelitian Pengembangan



Oleh karena itu, langkah-langkah prosedural yang dilalui dalam mengembangkan program Multimedia Edukatif Berbasis *Augmented Reality* sebagai upaya menangkal paham radikalisme dikalangan pelajar sma kota Banjarmasin dalam penelitian ini merupakan adaptasi dari Dick & Carey (2005), Borg & Gall (1983), dan Kemp & Dayton (1985).

Sesuai dengan model pengembangan yang telah dijelaskan di atas, maka prosedur pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *augmented reality* mata pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk siswa SMU/Sederajar kelas XI ini meliputi lima tahapan, yaitu (1) analisis kebutuhan, (2) tahapan perencanaan pengembangan produk, (3) tahapan pengembangan produk, (4) tahapan evaluasi produk, dan (5) produk akhir.

Hasil dan Pembahasan

Radikalisme di kalangan pelajar

Syafii Maarif dalam Fanani mengemukakan bahwa sejatinya radikalisme tidak dapat disamakan dengan terorisme karena radikalisme lebih terkait pada problem internal keagamaan dan dapat dipahami sebagai model sikap dan cara seseorang dalam mengungkapkan aspirasinya, sementara terorisme meliputi segala bentuk aksi atau tindakan kriminal yang bermotif politik dan merupakan fenomena global (Fanani, 2013). Namun tidak dapat dipungkiri bahwa radikalisme pada prakteknya akan cenderung berujung pada terorisme karena pada umumnya para pelaku aksi terorisme melegitimasi aksi mereka dengan pemahaman keagamaan radikal yang dianutnya. Sehingga, dapat dipinjam ungkapan oleh Rizal Sukma '*Radicalism is only one short to terrorism*'.

Radikalisme yang berujung pada terorisme menjadi masalah penting bagi umat Islam Indonesia dewasa ini dan fakta yang cukup mencengangkan adalah radikalisme yang menjadi perbincangan hangat dewasa ini telah memasuki dunia pendidikan dan kalangan muda saat ini (Wahab, 2019). Kalangan muda dipercaya memiliki kecenderungan lebih kuat dan kemungkinan lebih besar untuk terlibat dalam gerakan sosial radikal dibandingkan dengan orang dewasa karena kalangan muda berada pada fase transisi dalam pertumbuhan usia yang membuat mereka lebih rentan mengalami krisis identitas. Mahasiswa dan siswa (baca: kalangan muda) yang berada pada masa pencarian identitas diri, aktualisasi diri dan dalam masa pengenalan beragam kondisi disekelilingnya menjadi target yang sangat strategis untuk menularkan pemahaman ataupun aksi radikalisme. Hal tersebut dibuktikan dengan rentetan tragedi bom bunuh diri di Indonesia yang sebagian pelakunya adalah anak muda (Botma, 2020).

Analisis Kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan adalah untuk mendapatkan banyak informasi tentang mata pelajaran mana yang membutuhkan mata kuliah multimedia. Langkah-

langkah penilaian kebutuhan ini adalah studi pustaka dan riset lapangan. Data yang peroleh dari kegiatan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Kegiatan studi pustaka diperoleh data tentang mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang sangat membutuhkan multimedia pembelajaran. Studi pustaka ini dilakukan dengan cara membaca dan mempelajari buku-buku pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Kesimpulannya bahwa dalam Pendidikan Agama Islam memerlukan sebuah program multimedia untuk menyampaikan materi tentang toleransi beragama.
- 2) Kegiatan studi lapangan dilakukan untuk melihat keadaan di sekolah secara langsung yaitu dengan cara observasi dan wawancara. Data yang diperoleh dari hasil observasi pada proses Pendidikan Agama Islam khususnya pada materi toleransi beragama adalah kurangnya semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran karena guru hanya menyampaikan materi dengan bantuan buku teks saja. Wawancara dilakukan dengan pihak-pihak yang terkait dalam hal ini guru mata pelajaran dan beberapa orang siswa. Data yang diperoleh dari wawancara adalah bahwa dalam Pendidikan Agama Islam dibutuhkan sebuah program pembelajaran yang menarik sehingga siswa bisa belajar dengan *enjoy* dan *fun*. Di sisi lain, pemanfaatan program multimedia pembelajaran berbasis *Augmented Reality* yang menarik akan meningkatkan perhatian dan pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari

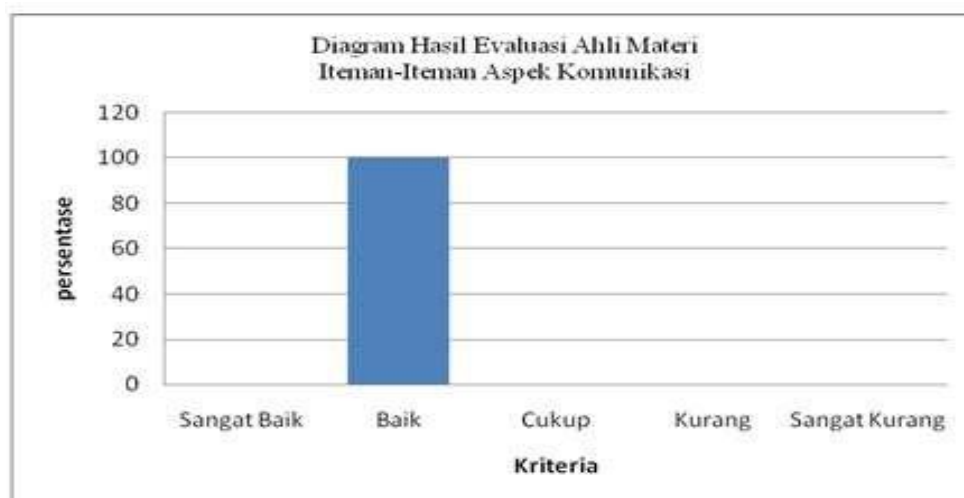
Analisis Hasil Evaluasi Ahli Media

Hasil analisis data komunikasi yang diperoleh dari evaluasi ahli media ditunjukkan pada Tabel 1 dan Gambar 2. Dapat dilihat dari tabel dan gambar bahwa 100% (5 poin) termasuk dalam kategori baik. Secara umum, gambar ini termasuk dalam kategori produk.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Evaluasi Iteman-Iteman Aspek Komunikasi Oleh Ahli Media

Kategori	Frekuensi	Persen %
Sangat Baik	0	0
Baik	5	100
Cukup	0	0
Kurang	0	0
Sangat Kurang	0	0
Jumlah	5	100

Gambar 2. Histogram Evaluasi Item-Item Aspek Komunikasi oleh Ahli Media

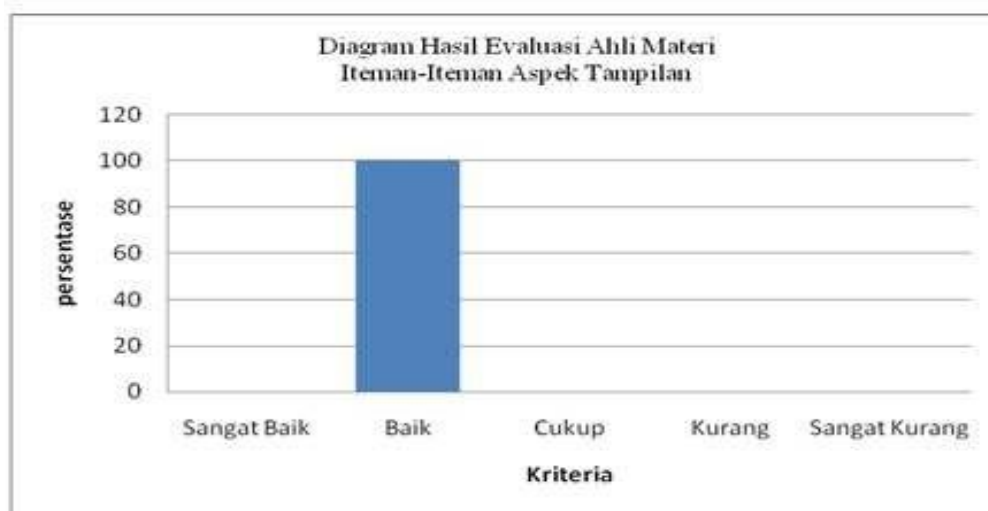


Hasil analisis data visualisasi oleh ahli media ditunjukkan pada Tabel 2 dan Gambar 3. Teknologi *augmented reality* berbasis ajaran agama Islam juga termasuk dalam kategori ini.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Evaluasi Iteman-Iteman Aspek Tampilan Oleh Ahli Media

Kategori	Frekuensi	Persen %
Sangat Baik	0	0
Baik	10	100
Cukup	0	0
Kurang	0	0
Sangat Kurang	0	0
Jumlah	10	100
Kategori	Frekuensi	Persen %
Sangat Baik	0	0
Baik	10	100
Cukup	0	0
Kurang	0	0
Sangat Kurang	0	0
Jumlah	10	100

Gambar 3. Histogram Evaluasi Item-Item Aspek Tampilan oleh Ahli Media

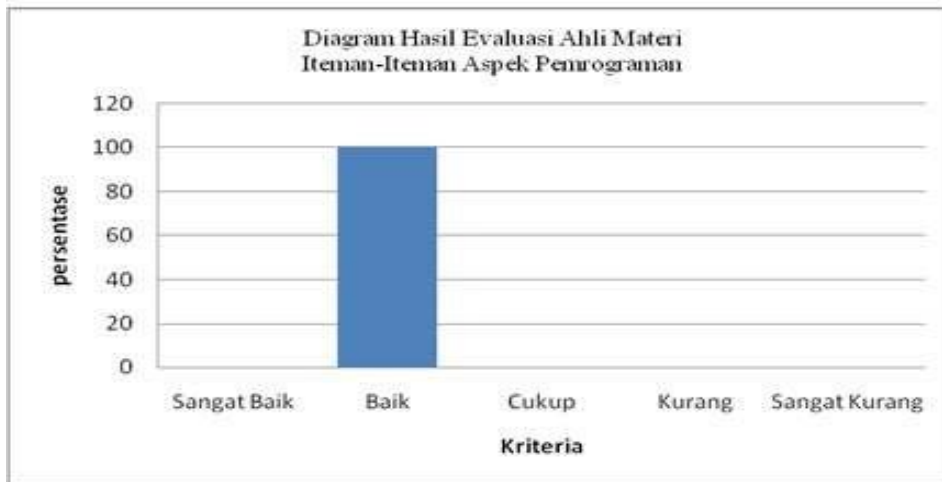


Hasil analisis data aspek program dari evaluasi ahli media ditunjukkan pada Tabel 3 dan Gambar 4. Tabel dan gambar menunjukkan bahwa 100% (3 item) termasuk dalam kategori baik. Secara umum, tampilan ini dalam kategori baik

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Evaluasi Iteman-Iteman Aspek Pemrograman Oleh Ahli Media

Kategori	Frekuensi	Persen %
Sangat Baik	0	0
Baik	3	100
Cukup	0	0
Kurang	0	0
Sangat Kurang	0	0
Jumlah	3	100

Gambar 4. Histogram Evaluasi Item-Item Aspek Pemrograman oleh Ahli Media



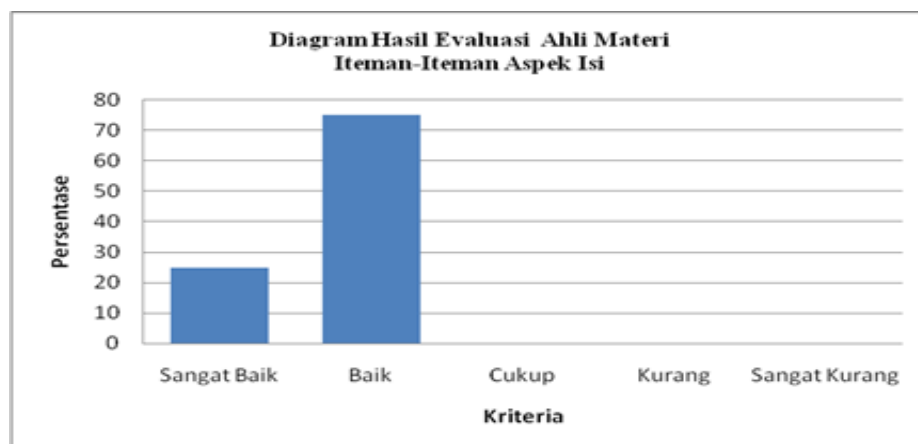
Analisis Hasil Evaluasi dari Ahli Materi

Hasil analisis data isi yang dikumpulkan oleh ahli materi disajikan pada Tabel 4 dan Gambar 5. Secara umum, aspek ini dinilai sebagai "baik".

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Evaluasi Iteman-Iteman Aspek Isi Oleh Ahli Materi

Kategori	Frekuensi	Persen %
Sangat Baik	1	12,5
Baik	7	87,5
Cukup	0	0
Kurang	0	0
Sangat Kurang	0	0
Jumlah	8	100

Gambar 5. Histogram Evaluasi Item-Item Aspek Isi oleh Ahli Materi

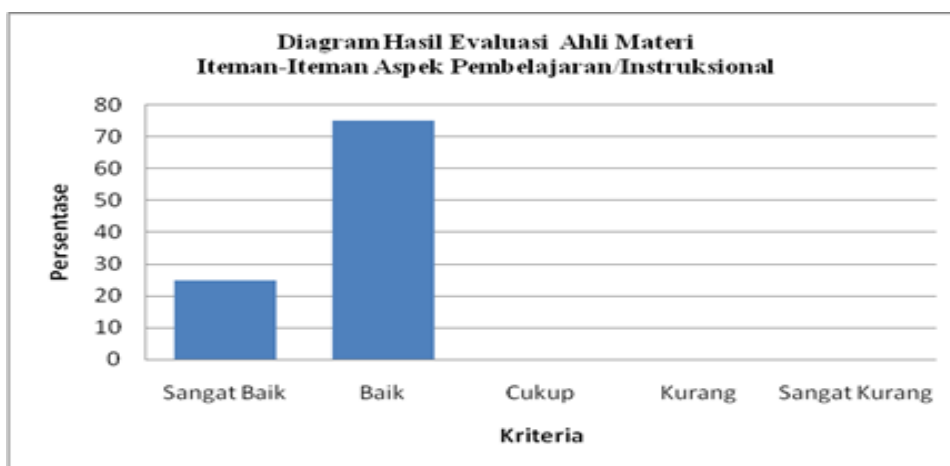


Hasil analisis ahli materi terhadap bahan ajar/pembelajaran ditunjukkan pada Tabel 5 dan Gambar 6. Tabel dan gambar menunjukkan bahwa 25% ahli sangat baik, dan 75% ahli sangat baik. Panduan ini termasuk dalam kategori baik.

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Evaluasi Iteman-Iteman Aspek Pembelajaran/*Instruksional* Oleh Ahli Materi

Kategori	Frekuensi	Persen %
Sangat Baik	2	25
Baik	6	75
Cukup	0	0
Kurang	0	0
Sangat Kurang	0	0
Jumlah	8	100

Gambar 6. Histogram Evaluasi Item-Item Aspek Pembelajaran/*Instruksional* oleh Ahli Materi



Analisis Hasil Evaluasi dari Uji Kelompok Kecil

Data hasil tes kelompok menunjukkan bahwa kualitas bahan ajar, strategi pengajaran, dan metode produk pembelajaran multimedia augmented reality secara umum dinilai sangat baik oleh siswa. Hal ini dapat dilihat dengan jelas pada Tabel 6.

tabel 6. Distribusi Frekuensi Evaluasi Iteman-Iteman Aspek Kualitas Materi Pembelajaran, Kualitas Strategi Pembelajaran Dan Kualitas Teknik Oleh Kelompok Kecil

Kategori	Jumlah	Persen %
Sangat Baik	119	79,33
Baik	31	20,66
Cukup	0	0

Kurang	0	0
Sangat Kurang	0	0
Jumlah	150	100

Tes kelompok ini tidak ditinjau untuk memastikan bahwa produk pembelajaran augmented reality dapat langsung digunakan dalam tes kelompok besar. Pengamatan dalam tes kelompok menunjukkan bahwa siswa biasanya dapat memanfaatkan program ini dengan baik. Belajar karena tertarik dengan tampilan program yang menarik.

Analisis Hasil Evaluasi dari Uji Lapangan Kelompok Besar

Hasil analisis data aspek kualitas bahan ajar pembelajaran kelompok besar ditunjukkan pada Tabel 7 dan Gambar 8 berikut. Tabel dan gambar menunjukkan bahwa responden pada uji lapangan (uji kelompok besar) memberikan 72,5% dalam kategori sangat baik, 27,05% dalam kategori baik dan 0,45% dalam kategori cukup. Secara umum hasil uji lapangan pada butir aspek kualitas bahan ajar berada pada kategori sangat baik, setelah dikonversikan ke data skala 5 termasuk dalam kriteria sangat baik dengan skala rata-rata 4.72

Tabel 7. Distribusi Frekuensi Evaluasi Iteman-Iteman Aspek Kualitas Materi Pembelajaran Oleh Peserta Uji Lapangan (Uji Kelompok Besar)

Kategori	Frekuensi	Persen %
Sangat Baik	319	72,5
Baik	119	27,05
Cukup	2	0,45
Kurang	0	0
Sangat Kurang	0	0
Jumlah	440	100

Hasil analisis dari data aspek kualitas strategi pembelajaran yang diperoleh dari hasil evaluasi uji lapangan (kelompok besar) dapat dilihat pada tabel 8. Dari tabel dan gambar tersebut dapat dilihat bahwa 51% responden menyatakan aspek strategi pembelajaran masuk dalam kategori sangat baik dan 49% responden menyatakan aspek ini masuk dalam kategori baik. Secara garis besar aspek kualitas strategi pembelajaran para responden menyatakan sangat baik

Dari hasil penelitian pada saat uji coba lapangan dapat disimpulkan bahwa siswa sangat antusias dan serius mengikuti pembelajaran dengan pembelajaran

multimedia berbasis augmented reality, siswa dapat memilih menu materi sesuai dengan keinginannya, dapat bermain game dalam program bermain. dikembangkan lagi dan lagi. Dari hasil wawancara dengan siswa setelah uji coba berlangsung, dikatakan bahwa media ini sangat membantu mereka untuk memahami konsep pembelajaran. Selama ini mereka jarang menggunakan multimedia pembelajaran berbasis komputer dalam proses pembelajaran. Pembelajaran Pendidikan PAI selama ini hanya menggunakan buku teks saja, sehingga terasa menjemukan. Selain itu, dikatakan bahwa mereka lebih senang belajar dengan menggunakan multimedia pembelajaran berbasis komputer daripada belajar tanpa menggunakan media. Meskipun demikian, siswa menginginkan guru berada di dalam kelas untuk membimbing siswa apabila mendapat kesulitan dalam mengikuti pembelajaran.

Simpulan

Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis Augmented Reality sebagai upaya menangkal paham radikalisme di kalangan pelajar SMA ini telah dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu: tahap desain, tahap produksi, dan tahap evaluasi. Proses desain merupakan langkah awal dalam memulai pengembangan, yaitu mengumpulkan dan menetapkan tujuan, sasaran, bahan, komponen pendukung, dan lain-lain. Proses kedua adalah produksi, proses ini merupakan proses di mana segala sesuatu yang telah terkumpul disatukan menjadi suatu produk kemudian diolah menjadi produk awal.

Evaluasi yang dilakukan terdiri dari beberapa tahapan yaitu evaluasi ahli media, ahli materi. Bagian-bagian yang akan direvisi dikoreksi dari hasil evaluasi tersebut. Dengan tingkatan yang berbeda tersebut, terciptalah produk pembelajaran yang praktis dan menarik.

Aspek isi dan pelatihan/pengajaran mata kuliah yang dikembangkan konsisten dengan efektivitas penilaian ahli materi. kategori baik. Multimedia pembelajaran berbasis Augmented Reality sebagai upaya menangkal paham radikalisme di kalangan pelajar SMA ini telah memenuhi kelayakan dari aspek komunikasi, aspek desain tampilan, dan aspek program oleh ahli media. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa semua aspek penilaian yang dievaluasi oleh ahli media masuk dalam kategori baik yaitu aspek komunikasi dengan rerata 4 (kategori baik), aspek desain tampilan dengan rerata skala 4 (kategori baik), dan aspek program dengan rerata skala 4 (kategori baik). Secara garis besar semua aspek yang dievaluasi oleh ahli materi masuk dalam kategori baik, jadi multimedia pembelajaran

berbasis Augmented Reality sebagai upaya menangkal paham radikalisme di kalangan pelajar SMA ini efektif dari segi aspek media.

Referensi

- Botma, A. (2020). Deradikalisasi Paham Keagamaan Melalui Pendekatan Pendidikan Agama Islam dalam Keluarga. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 14(2), 171. <https://doi.org/10.30984/jii.v14i2.1212>
- Dunleavy, M., & Et.al. (2009). Affordances and Limitations of Immersive Participatory Augmented Reality Simulations for Teaching and Learning. *Journal of Science Education and Technology*, 18(1), 7–22. <https://doi.org/10.1007/s10956-008-9119-1>
- Fanani, A. F. (2013). Fenomena Radikalisme di Kalangan Kaum Muda. *Maarif*, 8(1), 4–13.
- Fealy, G. H. (2006). *Voices of Islam in Southeast Asia: A contemporary sourcebook Australia. Institute of Southeast Asian Studies (ISEAS).*
- Muhammad Najib Azca. (2013). Yang Muda Yang Radikal: Refleksi Sosiologis Terhadap Fenomena Radikalisme Kaum Muda Muslim di Indonesia Pasca Orde. *Maarif*, 8(1), 19–20.
- Ningsih, M. F. (2015). *Pengaruh Media Pembelajaran Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Gelombang.* UIN Syarif Hidayatullah.
- Nugroho, P. A., & Dkk. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Permainan Ular Tangga Ditinjau dari Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 1(1), 11.
- Nuhrison, M. N. (2009). Faktor-Faktor Penyebab Munculnya Paham/Gerakan Islam Radikal di Indonesia. *Harmoni Jurnal Multikultural & Multireligius*, 8(2).
- Qadir, Z. (2015). *Radikalisme Agama di Indonesia.* Pustaka Pelajar.
- Rokhmad, A. (2012). Radikalisme Islam dan Upaya Deradikalisasi Paham Radikal. *Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan*, 20(1), 79–144.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D.* Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2005). *Metode Penelitian Pendidikan.* Remaja Rosda Karya.
- Wahab, A. J. (2019). *Islam Radikal dan Moderat; Diskursus dan Kontestasi Varian Islam Indonesia.* PT Elex Media Komputindo.
- Yunus, Y., & Salim, A. (2019). Eksistensi Moderasi Islam dalam Kurikulum Pembelajaran PAI di SMA. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam.* <https://doi.org/10.24042/atjpi.v9i2.3622>