

## BAB 1 PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Teknologi informasi (IT), merupakan istilah umum yang mencakup segala jenis teknologi yang memfasilitasi manusia dalam proses pembuatan, modifikasi, penyimpanan, komunikasi, dan penyebaran informasi<sup>1</sup>. Teknologi ini memainkan peran penting dalam menggabungkan kemampuan komputasi yang canggih dan komunikasi berkecepatan tinggi untuk mengelolah berbagai macam bentuk data, termasuk suara dan video. Dengan demikian, teknologi informasi menciptakan jaringan yang efisien dan terpadu yang memungkinkan penyampaian informasi yang cepat dan akurat, mendukung berbagai macam aplikasi di banyak sektor, salah satunya di bidang pendidikan<sup>2</sup>.

Smartphone sudah menjadi pendamping hidup manusia untuk keseharian hidup. Smartphone juga telah menjadi alat yang sangat integral dalam keseharian hidup manusia di berbagai macam aktivitas, mulai dari komunikasi, pekerjaan, hiburan hingga pendidikan<sup>3</sup>. Namun ada dampak positif dan negatif dalam penggunaan smartphone, kembali terhadap cara kita menggunakan smartphone dengan bijak. terutama dampak negatif yang terlihat pada penggunaan smartphone di usia anak-anak yang dimana mereka baru akan hal ini. Faktanya, jika orang tua membiarkan anak-anak mereka bebas menggunakan smartphone dan tanpa pengawasan, kemungkinan besar akan berdampak negatif pada anak-anak dalam menggunakan smartphone<sup>4</sup>. Sebaliknya, smartphone juga memiliki dampak positif dalam dunia pendidikan. Salah satu contohnya adalah pemanfaatan smartphone sebagai media pembelajaran berbasis digital yang dapat memperdalam pemahaman pengguna terhadap materi pelajaran. Penggunaan

---

<sup>1</sup> Faisal Reza Pradhana, Dihin Muriyatmoko, and Rajendra Nadhif Firjatullah, “Indonesian Journal Of Information Technology Penerapan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Tajwid Hukum Nun Sukun Dan Tanwin Menggunakan Metode MDA Framework,” *INDONESIAN JOURNAL OF INFORMATION TECHNOLOGY* 1, no. 1 (2023), <https://doi.org/10.25077/xxxxx>.

<sup>2</sup> Andre Machmud, Virginia Tulenan, and Xaverius najoan, “Andra Machmud\_Iqra Learning Application Developmant Using Markerless Augmented RealityMethod,” *Teknik Elektro Dan Komputer* 10 (2021): 1–8.

<sup>3</sup> Asadel Azmi Abidin et al., “Dampak Penggunaan Smartphone Pada Proses Pembelajaran,” *Tahun 2023 EDUCATION: Scientific Journal of Education*, vol. 1, 2023, <https://journal.csspublishing.com/index.php/education>.

<sup>4</sup> Faisal Reza Pradhana, Jumhurul Umami, and Raka Umri Dreftanta, “Penerapan Teknologi Uagmented Reality Pada Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Hijaiyah,” 2022, [https://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/semnas\\_LP2M\\_UST/article/view/506](https://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/semnas_LP2M_UST/article/view/506).

smartphone dalam pembelajaran memudahkan akses terhadap materi, baik di kelas maupun di rumah.

Iqra' adalah buku untuk mempelajari cara membaca Al-Qur'an yang digunakan oleh masyarakat Islam di Indonesia. Tujuannya adalah melatih anak-anak dalam pengenalan tulisan Arab dan cara pelafalannya sebagai langkah awal belajar membaca Al-Qur'an. Saat ini, buku Iqra' dibagi menjadi 6 jilid, masing-masing untuk usia anak-anak yang berbeda tergantung instansi penyelenggara taman pendidikan Al-Qur'an<sup>5</sup>. Pembelajaran Iqra' telah menjadi tradisi dan budaya yang melekat di masyarakat Muslim Indonesia, sebagai bukti menjalankan firman Allah SWT:

سَقِرْلُكْ فَلَا تَنْسَى

Artinya “Kami akan membacakan (Al Quran) kepadamu (Muhammad) maka kamu tidak akan lupa,” (Q.S Al-A'la (87) Ayat 6).

Hifdzu ad-Din, atau menjaga agama, adalah salah satu tujuan utama dalam maqashid syariah yang bertujuan untuk memastikan keberlangsungan ajaran Islam dalam kehidupan umat. Belajar membaca dan memahami Al-Qur'an sangat penting bagi seorang muslim karena Al-Qur'an adalah pedoman hidup dan sumber hukum umat muslim. Untuk mempelajari Al-Qur'an, seorang muslim harus membacanya dengan baik dan benar agar tidak terjadi kesalahan dalam makna. Al-Qur'an berasal dari kata “qora'a” yang berarti sesuatu yang dibaca, menganjurkan umat islam untuk membaca Al-Qur'an. Sebagai bentuk mashdar dari “qira'ah”, Al-Qur'an menghimpun huruf, kata, dan kalimat secara rapi. Secara istilah, Al-Qur'an adalah firman Allah yang disampaikan oleh malaikat Jibril dengan redaksi langsung dari Allah kepada nabi Muhammad dan diteriam oleh umat Islam tanpa perubahan dari generasi ke generasi<sup>6</sup>.

Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA/TPQ) adalah lembaga pembelajaran Al-Qur'an yang diselenggarakan oleh kelompok masyarakat guna memberikan pelajaran membaca Al-Qur'an untuk usia dini (TK/SD) atau bahkan tingkat lanjut<sup>7</sup>. Kegiatan mengajar di

<sup>5</sup> Ani Masrikah and Fendi Krisna Rusdiana, “Implementasi Metode Iqra' Dalam Pengajaran Al-Qur'an Di Madrasah Diniyah Awaliyyah ‘Al-Ikhlas’ Bendosukun Desa Lsaharwotan Lamongan,” *Jurnal Pengabdian Masyarakat* 2 (2021): 87–94,

[https://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/abdimas\\_if/article/view/2044/764](https://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/abdimas_if/article/view/2044/764).

<sup>6</sup> M Zaedi, Pentingnya Memahami, and Pengetahuan M Jaedi, “Pentingnya Memahami Al-Qur'an Dan Ilmu Pengetahuan” 5, no. 1 (2019), <https://doi.org/10.5281/zenodo.2618950>.

<sup>7</sup> Ali Mahfud and Sobar Al Ghazal, “Peningkatan Kemampuan Membaca Al-Qur'an Menggunakan Metode Iqro Di TPQ X Rengasdengklok Karawang,” *Jurnal Riset Pendidikan Agama Islam*, December 21, 2022, 109–14, <https://doi.org/10.29313/jrpai.v2i2.1482>.

TPA/TPQ rata-rata berlangsung pada sore hari ba'da shalat Ashar dalam tiga sampai enam kali pertemuan dalam satu minggu. Lembaga pendidikan Al-Qur'an di Indonesia kini semakin meningkat, hal ini menandakan masyarakat Indonesia sadar akan pentingnya belajar membaca, menulis dan memahami Al-Qur'an.

Melalui sebuah observasi yang telah dilakukan di Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) Al-Amin Brahu Ponorogo, peneliti melakukan wawancara secara langsung terhadap Ustadz dan Ustadzah yang berada di TPQ Al-Amin Brahu ponorogo. Kesimpulan dari wawancara di TPQ mengindikasi adanya beberapa hambatan utama dalam proses belajar-mengajar di lokasi yang berpengaruh terhadap efisiensi dan efektifitas pembelajaran. Pertama, konflik jadwal antara kegiatan di Sekolah Dasar (SD) dan TPQ menyebabkan alokasi waktu untuk belajar iqro' menjadi tidak optimal karena kegiatan TPQ sering kali diabaikan dibandingkan dengan kegiatan di sekolah. Kedua, kelelahan yang dialami anak-anak pasca kegiatan di sekolah membuat mereka kurang termotivasi untuk belajar mengaji di TPQ. Disamping itu, kurangnya perhatian dan dukungan dari orang tua terhadap proses pembelajaran iqro' anak-anak mereka memperburuk keadaan ini. Ketiga, waktu yang diberikan kepada setiap anak-anak untuk belajar mengaji di TPQ sangatlah terbatas, kira-kira lima sampai sepuluh menit per-anak, dimana sebagian besar waktu digunakan untuk menunggu giliran membaca di hadapan Ustadz dan Ustadzah. Terkadang disela waktu mengantri, anak-anak lebih sering bermain dengan teman-temannya daripada mengantri.

Metode Iqro merupakan metode pembelajaran membaca Al-Qur'an yang menekankan latihan membaca tanpa proses mengeja. Di sisi lain, metode langsung adalah metode pembelajaran bahasa yang menggunakan bahasa terget secara eksklusif dalam proses pengajaran. Dalam metode langsung ini, guru atau Ustadz dan Ustadzah menyampaikan materi pelajaran di dalam ruang. pembelajaran tanpa membiarkan siswa menggunakan bahasa daerah atau negara. Kedua metode ini, meskipun diterapkan dalam konteks yang berbeda, sama-sama menekankan pada pendekatan langsung dalam proses pengajaran dan pembelajaran, baik dalam pengajaran membaca Al-Qur'an dengan metode Iqro', maupun dalam pengajaran bahasa dengan metode langsung<sup>8</sup>.

---

<sup>8</sup> Suci Anggita, Hermawati, and Nurhasanah, "Pengaruh Penggunaan Metode Iqra' Terhadap Kemampuan Membaca Al-Qur'an Pada Peserta Didik Di TPQ Aisyiyah," *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP* 4, no. 1 (April 28, 2023): 32–54, <https://doi.org/10.30596/jppp.v4i1.13576>.

Berdasarkan permasalahan yang telah teruraikan diatas, penulis memiliki gagasan untuk merancang dan membangun sebuah media ajar alternatif berupa aplikasi pembelajaran berbasis android dengan memanfaatkan teknologi Augmented Reality sebagai media pembelajaran Iqro jilid 3 menggunakan metode *Software Development Life Cycle* (SDLC). pemanfaatan teknologi Augmented Reality sangat bermanfaat sebagai media pembelajaran yang interktif dan nyata serta dapat digunakan langsung oleh anak atau siswa. Selain itu, media pembelajaran dengan Augmented Reality mampu meningkatkan minat belajar siswa, karena teknologi ini menggabungkan dunia maya dengan dunia nyata secara langsung, sehingga dapat memperluas imajinasi siswa. Di akhir tahap, diharapkan siswa dapat belajar iqro' dengan baik dan benar.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Seperti yang telah dijelaskan dalam latar belakang penelitian, hasil wawancara dengan ustaz dan ustazah di TPA Al-Amin Brahu mengungkapkan beberapa masalah, seperti waktu belajar yang singkat (hanya 5-10 menit per anak) serta kebiasaan anak-anak yang menunggu giliran setoran membaca Iqro' dengan bermain, sehingga pembelajaran menjadi kurang optimal. efektivitasnya. dan belum adanya media pembelajaran berbasis teknologi Augmented Reality (AR) yang diterapkan.

## **1.3. Batasan Masalah**

Untuk memastikan penelitian ini tetap terarah pada rumusan masalah, beberapa Batasan masalah telah ditetapkan, yaitu:

- 1) Penerapan aplikasi ini menggunakan Marker Based Augmented Reality.
- 2) Aplikasi ini berbasis android.
- 3) Aplikasi ini berfokus pada iqra' jilid 3.
- 4) Aplikasi ini diperuntukan untuk siswa Tingkat TK/SD.
- 5) Penerapan Augmented Reality pada aplikasi ini adalah dengan mengarahkan kamera Handphone ke lembar buku iqra' jilid 3.
- 6) Pengujian aplikasi akan di terapkan di taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) Al-Amin Brahu Ponorogo.

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan, tujuan penelitian ini adalah merancang sebuah aplikasi media pembelajaran iqra' jilid 3 berbasis android menggunakan teknologi Augmented Reality.

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan penulis dari adanya penelitian ini adalah sebagai berikut :

A. Bagi peneliti :

- 1) Memberikan pengalaman peneliti dalam pembuatan sebuah aplikasi media pembelajaran menggunakan teknologi Augmented Reality serta memberikan wawasan yang lebih dalam perangcangan aplikasi menggunakan software Unity.
- 2) Meningkatkan pemahaman peneliti tentang metode pembelajaran siswa yang paling efektif dengan memanfaatkan teknologi gadget.

B. Bagi siswa :

- 1) Membantu siswa dalam memahami materi Iqra' secara lebih praktis melalui aplikasi ini.
- 2) Meningkatkan minat dan antusiasme siswa dalam belajar Iqra' dengan pendekatan berbasis game.

C. Bagi pengguna :

- 1) Mengubah metode pembelajaran Iqra' dari cara konvensional menjadi lebih interaktif dengan bantuan teknologi gadget sebagai media pembelajaran.
- 2) Memanfaatan teknologi gadget sebagai mendia pembelajaran.

D. Bagi TPA :

- 1) Membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran Iqra' dengan metode berbasis teknologi yang lebih interaktif.
- 2) Memberikan alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan oleh ustaz dan ustazah untuk mendukung proses mengajar.

E. Bagi Universitas :

- 1) Menjadi referensi dalam pengembangan penelitian dan inovasi di bidang teknologi pembelajaran berbasis Augmented Reality.

- 2) Meningkatkan kontribusi kampus dalam pengembangan metode pembelajaran Al-Qur'an yang lebih modern dan sesuai dengan perkembangan zaman.

## **1.6. Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan disusun untuk memudahkan pembaca dalam memahami laporan penelitian ini. Berikut adalah sistematika pembahasan yang digunakan:

### **BAB 1 PENDAHULUAN**

- 1.1 Latar Belakang
- 1.2 Rumusan Masalah
- 1.3 Batasan Masalah
- 1.4 Tujuan Penelitian
- 1.5 Manfaat Penelitian
- 1.6 Sistematika Pembahasan

### **BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA**

- 2.1 Penelitian Terdahulu
- 2.2 Landasan Teori

### **BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN**

- 3.1 Waktu dan Tempat Penelitian
- 3.2 Bahan dan Alat Penelitian
- 3.3 Jenis Penelitian
- 3.4 Analisis Kebutuhan
- 3.5 Sistem dan Software Design
- 3.6 Pengembangan Sistem
- 3.7 Sistem Testing
- 3.8 Testing

### **BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN**

- 4.1 Hasil Aplikasi
- 4.2 Hasil Uji Coba
- 4.3 Maintenance
- 4.4 Pembahasan

### **BAB 5 PENUTUP**

- 5.1 Kesimpulan
- 5.2 Saran

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN**