

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa dampak revolusioner dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan¹. Salah satu inovasi teknologi yang memiliki potensi besar untuk mengubah cara manusia belajar dan mengajar adalah Augmented Reality (AR). Teknologi AR memungkinkan penggabungan objek virtual dengan lingkungan nyata secara real-time, memberikan pengalaman interaktif yang lebih mendalam bagi pengguna². Dengan perangkat seperti smartphone, tablet, atau kacamata khusus AR, siswa dapat merasakan kombinasi unik antara dunia nyata dan digital, yang meningkatkan pemahaman konsep melalui visualisasi yang lebih jelas dan menarik³.

Salah satu pendorong utama adopsi AR dalam pendidikan adalah kehadiran smartphone sebagai alat yang sangat fleksibel dan serbaguna⁴. Sejak pertama kali diperkenalkan, smartphone telah berkembang menjadi perangkat yang integral dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam lingkungan pendidikan. Keunggulan utama smartphone terletak pada kemampuannya untuk mengintegrasikan berbagai fungsi dalam satu perangkat, seperti komunikasi, akses informasi, serta beragam aplikasi produktivitas dan pembelajaran⁵. Dalam konteks pendidikan, kemudahan akses informasi melalui internet serta kemampuan untuk berkomunikasi secara cepat membuat smartphone sangat populer di kalangan siswa dan pengajar.

Keberadaan smartphone yang dilengkapi dengan teknologi AR membuka peluang besar untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih

¹ I Komang Adil Subagio and Asnah Marlina N. Limbong, “Dampak Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Aktivitas Pendidikan,” *Journal of Learning and Technology* 2, no. 1 (2023): 43–52, <https://doi.org/10.33830/jlt.v2i1.5844>.

² Yuvita Dela Carolina, “Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Interaktif 3D Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Digital Native,” *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 8, no. 1 (2022): 10–16, <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i1.448>.

³ Ni Wayan Cika Pratiwi, I Gede Margunayasa, and I Wayan Lasmawan, “Media Pembelajaran Augmented Reality Berbasis Profil Pelajar Pancasila Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPA Kelas IV SD,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 7, no. 1 (2024): 110–22, <https://doi.org/10.23887/jippg.v7i1.73179>.

⁴ Sugeng Sungkono, Vepi Apriati, and Satya Santika, “Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Augmented Reality,” *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika* 11, no. 3 (2022): 459–70, <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v11i3.737>.

⁵ Khomarudin Kamsina, “Integrasi Teknologi Dalam Pembelajaran Implementasi Pembelajaran Ilmu Teknologi Dan Masyarakat,” *Edueksos : Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi* 9, no. 2 (2020): 67–79, <https://doi.org/10.24235/edueksos.v9i2.7103>.

dinamis dan imersif⁶. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan daya tarik pembelajaran, tetapi juga membantu siswa memahami materi yang kompleks dengan cara yang lebih praktis dan menyenangkan. Dengan perkembangan teknologi yang terus berlanjut, penggabungan AR dan smartphone dalam pendidikan memiliki potensi untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif, kreatif, dan berbasis teknologi⁷. Oleh karena itu, memanfaatkan peluang ini secara optimal dapat menjadi langkah penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan di era digital.

Buku Iqro': Cara Cepat Belajar Membaca Al-Qur'an adalah sebuah panduan belajar membaca huruf Arab dan melafalkannya dengan benar. Buku ini dirancang untuk menjadi langkah awal dalam memahami dan membaca Al-Qur'an dalam bahasa aslinya, sekaligus melatih keterampilan melafalkan ayat-ayat suci dengan baik⁸. Buku Iqro' terdiri dari enam jilid, yang dimulai dari pengenalan huruf hijaiyah hingga mampu membaca Al-Qur'an secara lancar. Setiap tahap dirancang untuk membimbing pembelajar mulai dari pengenalan huruf Arab secara mandiri hingga mahir membaca ayat Al-Qur'an dengan tajwid yang sesuai.⁹ Tujuan dari buku iqro' adalah menjadi batu loncatan awal untuk dapat membaca Al-Qur'an dalam bahasa aslinya serta keterampilan dalam membaca Al-Qur'an.

Allah SWT berfirman:

۲۹ إِنَّ الَّذِينَ يَتَّلَقُونَ كِتَابَ اللَّهِ وَأَقَامُوا الصَّلَاةَ وَأَنفَقُوا مِمَّا رَزَقَنَاهُمْ سِرًّا وَعَلَانِيَةً بِرَجُونَ تِجَارَةً لَنْ تُنْبَرِرُ

Artinya “Sesungguhnya orang-orang yang selalu membaca Kitab Allah (Alquran) dan melak-sana-kan salat dan menginfakkan sebagian rezeki yang Kami anugerahkan kepadanya dengan diam-diam dan terang-terangan, mereka itu mengharapkan perdagangan yang tidak akan rugi” (QS. Al Fatir:29)

⁶ Regie Wisnu Pradana, "Penggunaan Augmented Reality Pada Sekolah Menengah Atas Di Indonesia," *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran* 5, no. 1 (2020): 97, <https://doi.org/10.33394/itp.v5i1.2857>.

⁷ Meria Ultra Gusteti et al., "Penggunaan Augmented Reality Dalam Pembelajaran Matematika: Sebuah Analisis Berdasarkan Studi Literatur," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 5, no. 6 (2023): 2735–47, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i6.5963>.

⁸ Untung Khoiruddin, "Pembelajaran Metode At-Tartil Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Qur'an," *Indonesian Journal of Humanities and Social Sciences* 1, no. 3 (2020): 243–54, <https://doi.org/10.33367/ijhass.v1i3.3756>.

⁹ Endang Amalia and Wirdati Wirdati, "Hubungan Pemahaman Ilmu Tajwid Dengan Kemampuan Membaca Al-Qur'an Siswa SMP," *As-Sabiqun* 4, no. 4 (2022): 912–22, <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v4i4.2111>.

Metode Iqro' dirancang sebagai cara cepat dan efektif untuk belajar membaca Al-Qur'an, terutama bagi anak-anak maupun pemula¹⁰. Buku ini berfungsi sebagai pijakan awal sebelum mempelajari Al-Qur'an secara mendalam, sehingga memudahkan pembelajaran bagi siapa saja yang mempelajarinya¹¹.

Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) sebagai salah satu bentuk Pendidikan keagamaan non-formal telah lama menjadi bagian integral dari sistem pendidikan di Indonesia. Keberadaan TPQ tidak hanya berfokus pada pengajaran baca tulis Al-Qur'an, tetapi juga berperan dalam penanaman nilai-nilai Islam dan pembentukan akhlak mulia pada anak-anak¹².

Melalui kegiatan observasi di Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) Al-Amin Brahu Ponorogo dengan mewawancara ustaz dan ustazah untuk mengidentifikasi berbagai kendala utama dalam proses pembelajaran. Hasil observasi ini memberikan wawasan mendalam mengenai faktor-faktor yang memengaruhi efisiensi dan efektivitas kegiatan belajar-mengajar. Keterbatasan Waktu Belajar, Pembelajaran di TPQ memiliki Waktu terbatas karena siswa harus berbagi sesi dengan siswa lain, sehingga waktu per individu menjadi kurang optimal. Kurangnya Minat dan Motivasi Siswa Pembelajaran yang monoton dengan metode konvensional menggunakan buku dan melakukan tatap muka setiap kali pertemuan yang sering membuat siswa cepat bosan dan kehilangan minat dalam belajar Iqro'.

Dengan Aplikasi berbasis AR memungkinkan siswa belajar secara mandiri di rumah kapan saja tanpa terbatas oleh jadwal TPQ, Dengan elemen gamifikasi dan pengalaman interaktif, AR membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, dikembangkan media alternatif berupa aplikasi pembelajaran berbasis Android yang memanfaatkan teknologi Augmented Reality untuk pembelajaran Iqro' Jilid 2. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan siswa dapat lebih termotivasi untuk belajar Iqro' dengan baik dan benar.

¹⁰ Luciana Wardani, Hadi Nur Taufiq, and Umiarso Umiarso, "Metode Pembelajaran Al-Qur'an Dalam Metode Iqro' Bagi Penyandang Tunarungu," *Al-Liqo: Jurnal Pendidikan Islam* 8, no. 2 (2023): 326–47, <https://doi.org/10.46963/alliqo.v8i2.1151>.

¹¹ Nita Nur Samsiyah, Uswatun Khasanah, and M. Fatchurrohman, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Metode Iqro' Pada Mata Pelajaran BTA Di SD Negeri 2 Lumbungkerep Wonosari Ta.2021/2022," *Journal on Education* 5, no. 4 (2023): 14481–92, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2502>.

¹² Eli Masnawati and Salva Nur Fitria, "Peran Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) Dalam Pengembangan Akhlak Anak," *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan* 4, no. 2 (2024): 213–24, <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v4i2.1738>.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan penulis pada bagian latar belakang, Beberapa kendala dalam proses belajar-mengajar yang memengaruhi efektivitas pembelajaran Iqro' antara lain:

- 1) keterbatasan waktu belajar akibat benturan jadwal dengan kegiatan sekolah. dengan menggunakan aplikasi diharapkan dapat membantu meningkatkan pembelajaran.
- 2) kurangnya keterlibatan orang tua dalam meninjau kembali materi yang telah dipelajari.
- 3) karena kelelahan motivasi anak kurang sehingga jika menggunakan aplikasi diharapkan dapat menambah motivasinya.

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 2.
- 4) Aplikasi ini diperuntukan untuk siswa kelas dasar.
- 5) Penerapan Augmented Reality pada aplikasi ini adalah dengan mengarahkan kamera Handphone ke lembar buku iqra' jilid 2.
- 6) Pengujian aplikasi di TPQ Al-Amin Brahu

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk Mengembangkan aplikasi media pembelajaran Iqro' Jilid 2 berbasis Android dengan memanfaatkan teknologi Augmented Reality.

1.5. Manfaat Penelitian

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

- 1) Menambah motivasi siswa untuk belajar buku Iqro'jilid 2 Ketika dikelas maupun dirumah

- 2) Membantu pengajar dalam mengembangkan metode pengajaran yang lebih menarik.
- 3) Mempermudah siswa dalam pelajaran buku Iqro jilid 2.

1.6. Sistematika Pembahasan

Penelitian ini akan menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

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 Desain Sistem dan Software
- 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