

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang pesat membawa perubahan dan kemudahan bagi khalayak umum. Teknologi zaman sekarang sudah menjadi prioritas umum dalam membantu segala aktivitas. Terlebih di kondisi dunia saat ini, kita dapat menyaksikan semakin tingginya minat terkait pendidikan dalam menggunakan teknologi¹. Beragam kecanggihan teknologi dihadirkan, salah satunya smartphone yang dilengkapi berbagai fitur dengan sifat yang lebih fleksibel. Smartphone merupakan salah satu contoh yang sangat berkembang pesat di era ini.

Smartphone memberikan dampak positif dan negatif bagi penggunanya. Tergantung bagaimana pengguna tersebut menggunakannya. Tentunya peran orang dewasa atau orangtua sangat diperlukan dalam penggunaan smartphone agar tidak digunakan untuk hal - hal yang melenceng atau hal - hal yang tidak berguna. Dibalik itu, sisi positif yang dapat dimanfaatkan dari smartphone adalah digunakan untuk media pembelajaran². Banyak sekali media pembelajaran yang terdapat dalam smartphone, salah satunya adalah media penunjang pembelajaran buku iqra'.

Iqra' adalah buku untuk mempelajari cara membaca Al-Qur'an yang digunakan oleh masyarakat Islam di Indonesia dan mengucapkan bahasanya. Tujuan mempelajari buku iqra' adalah untuk melatih anak anak sebagai langkah awal belajar membaca Al-Quran, khusus nya dalam pengenalan tulisan arab dan cara pelafadzannya. Saat ini , buku iqra' dibagi menjadi 6 jilid , dimana masing masing jilid peruntukkan untuk usia anak anak yang berbeda beda tergantung instansi penyelenggara taman pendidikan al-quran tersebut. Pembelajaran iqra' di indonesia sudah sangat melekat dengan tradisi dan budaya masyarakat muslim indonesia, karena menjadi salah satu bukti dalam menjalankan firman Allah SWT:

وَرَبِّكَ الْقُرْآنَ تَرْتِيلًا

Artinya “dan bacalah Al Qur'an dengan tartil” (QS. Al Muzammil: 4).

¹ Muhammad Royyan Rozani et al., “Penerapan Dialog System Pada Game Doa Harian Menggunakan Metode Mechanics Dynamics Aesthetics Framework” 7, no. 3 (2023): 3–8.

² Faishal Reza Pradhana et al., “Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Hijaiyah”, *LP2M UST* vol.1, no.2 (2022), <https://doi.org/10.30738/snhppkm.v1i1>.

Perkembangan teknologi smarthphone pada saat ini telah memberikan peluang untuk melakukan pembelajaran, dengan adanya teknologi dapat memberikan ketertarikan saat pembelajaran. Khususnya pada anak usia dini yang memiliki ketertarikan terhadap game yang sudah banyak berkembang dalam teknologi smartphone. Ketertarikan anak terhadap game inilah yang bisa dimanfaatkan untuk memberikan sebuah game yang mengandung unsur pembelajaran didalamnya, sehingga anak - anak tidak cepat bosan dalam belajar. Karena bermain game sembari belajar³.

Melalui sebuah observasi yang dilakukan di taman pendidikan (TPA) Al-Quran Al-Amin Brahu, peneliti melakukan wawancara secara langsung terhadap pengajar dan yang berada di taman pendidikan Al-Quran Al-Amin Brahu. Dari hasil wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa murid-murid mengalami penurunan minat yang cukup signifikan dalam mempelajari Iqra'. Metode pembelajaran di taman pendidikan (TPA) Al-Quran Al-Amin Brahu masih menggunakan metode langsung dan belum ada media pembelajaran menggunakan teknologi yang digunakan.

Metode langsung adalah salah satu metode dalam pembelajaran Bahasa. Guru menggunakan lisan dan interaksi secara langsung dalam pembelajaran dan tidak membiarkan siswa menggunakan Bahasa Daerah atau Negeranya. Menggunakan gambar atau ilustrasi untuk memahami arti kata atau kalimat⁴. Jika disimpulkan, metode langsung merupakan suatu cara menyajikan materi pelajaran yang disampaikan langsung oleh guru didalam ruang belajar. Guru menggunakan beberapa teknik dan strategi untuk membangun pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, seperti penggunaan kata - kata, gambar, penulisan, dan latihan soal. Menurut hasil wawancara tersebut, akan dirancang sebuah teknologi *Augmented Reality* dengan *markerbased tracking* sebagai media pembelajaran buku iqra' menggunakan metode *System Development Life Cycle*. Dengan adanya media pembelajaran tersebut, diharapkan siswa dapat membaca buku iqro dengan benar.

³ Rozani et al., "Penerapan Dialog System Pada Game Doa Harian Menggunakan Metode Mechanics Dynamics Aesthetics Framework."

⁴ Ririn Nurhidayati, "PENERAPAN METODE LANGSUNG (THARIQOH MUBASYAROH) PADA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DALAM MENINGKATKAN MAHAROH KALAM KELAS IX MTsN GRESIK," *Arabia* 11, no. 2 (2019): 121, <https://doi.org/10.21043/arabia.v11i2.6057>.

1.2. Rumusan Masalah

Seperti yang tertera pada latar belakang, rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut:

Dampak dari media pembelajaran di taman pendidikan (TPA) Al-Quran Al-Amin Brahu yang menggunakan metode konvensional menggunakan buku, menjadikan murid yang membawa smartphone dapat bermain sesuka hati, dan belum terdapat media pembelajaran berbasis teknologi AR yang diajarkan dalam pembelajaran buku iqro.

1.3. Batasan Masalah

Seperti yang tertera pada latar belakang, rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut :

Agar penelitian ini dapat terfokuskan ke rumusan masalah, maka dari itu terdapat beberapa batasan masalah pada penelitian ini, yaitu:

- 1) Penerapan aplikasi ini menggunakan *Augmented Reality*.
- 2) Aplikasi ini berfokus kepada buku iqra' jilid 1.
- 3) Aplikasi ini berbasis android.
- 4) Aplikasi ini diperuntukan untuk siswa taman kanak anak, dan sekolah dasar.
- 5) Penerapan *Augmented Reality* pada aplikasi ini adalah dengan mengarahkan kamera handphone ke lembaran buku iqra'.
- 6) Pengujian aplikasi di taman pendidikan (TPA) Al-Quran Al-Amin Brahu.

1.4. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang telah di tuliskan diatas, maka tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

Merancang sebuah aplikasi media ajar buku iqra' jilid 1 menggunakan teknologi *Augmented Reality markerbased* tracking berbasis android dengan nama aplikasi AR-Iqro.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut

A. Bagi peneliti :

- 1) Menambah wawasan ilmu pengetahuan peneliti mengenai cara belajar siswa yang paling efisien menggunakan gadget.
- 2) Memberikan pengalaman peneliti dalam pembuatan sebuah aplikasi media ajar menggunakan teknologi *Augmented Reality*.

- 3) Menambahkan produk aplikasi AR-Iqro sebagai aplikasi yang diciptakan Universitas Darussalam Gontor.

B.Bagi Pengajar :

- 1) Memudahkan guru dalam mengajari murid buku iqra'.
- 2) Menjadikan metode pembelajaran buku iqra' yang tadinya menggunakan metode konvensional , menjadi metode dengan gadget sebagai bantuan media ajar.

C.Bagi Siswa :

- 1) Memudahkan Siswa dalam mempelajari buku iqra' dengan adanya aplikasi ini.
- 2) Membuat Siswa senang akan pelajaran iqra' dengan adanya aplikasi game ini.
- 3) Menjadikan rasa penasaran dan antusiasme siswa, khususnya anak anak meningkat pesat dikarenakan jarang penerapan teknologi *Augmented Reality* dalam pembelajaran apapun di tapan pendidikan Al-Quran.
- 4) Menambah efisiensi penggunaan smartphone untuk hal-hal yang baik.

1.6. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan yang menjadi langkah-langkah dalam proses penyusunan tugas akhir ini yaitu :

- a. Pendahuluan, Bab ini berisikan uraian dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika pembahasan.
- b. Kajian Pustaka, Bab ini berisikan kajian terhadap beberapa teori dan referensi yang menjadi landasan dalam mendukung studi penelitian ini,
- c. Metodologi Penelitian, Bab ini berisikan mengenai timeline penelitian, metode penelitian, tahapan penelitian.
- d. Hasil dan Pembahasan, Bab ini berisikan hasil studi berupa pembahasan aplikasi, beberapa pengujian teknis dan pemeliharaan.
- e. Penutup berisikan kesimpulan dari keseluruhan pembahasan dan saran rekomendasi dari hasil kesimpulan tersebut.