

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Media pembelajaran merupakan sebuah metode komunikasi dalam menyampaikan pengajaran atau pembelajaran dengan cara menyajikan sebuah materi video, teks, animasi, gambar dan audio atau suara agar menambah interaksi serta memiliki fitur-fitur yang menarik untuk kenikmatan yang lebih baik dalam menggunakannya. Tidak hanya dari segi unsur visual dan suara saja, tetapi juga memberikan respon yang aktif dengan mengendalikan komputer ataupun gadget dari para pengguna. Menurut Hamalik dalam Azhar Arsyad penggunaan media pembelajaran di dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi belajar dan rangsangan kegiatan belajar, dan akan membawa pengaruh-pengaruh psikologi positif terhadap anak-anak (Arsyad, 2011). Sebagaimana firman Allah dalam surah QS. al-Nahl (16):125

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ  
هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

Artinya :

*“Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang paling tahu siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat petunjuk.” (QS. al-Nahl (16): 125)*

Pada ayat diatas menjelaskan bahwa Allah ﷻ memerintahkan Rasul-Nya Muhammad ﷺ, dan seluruh umat manusia, untuk belajar dan mengajar dengan menggunakan metode pembelajaran yang baik. Hal ini untuk membantu orang belajar dan memahami dengan benar.

Huruf Hijaiyah merupakan langkah awal untuk membaca Al-Qur’an (Surasman, 2002). Karena huruf hijaiyah merupakan huruf dari kelanjutan pembentukan kata atau kalimat

dalam Al Qur'an. Huruf hijaiyah berperan penting dalam kehidupan umat Islam khususnya, karena untuk melakukan ibadah umat Islam harus bisa membaca Al-Qur'an. Kunci untuk bisa mengenal bacaan Al-Qur'an adalah dengan melafalkan dasar huruf hijaiyah. Sebagaimana tercantum dalam Al-Qur'an surat Al-Baqarah ayat 121:

الَّذِينَ آتَيْنَهُمُ الْكِتَابَ يَتْلُونَهُ حَقَّ تِلَاوَتِهِ أُولَٰئِكَ يُؤْمِنُونَ بِهِ وَمَنْ يَكْفُرْ بِهِ فَأُولَٰئِكَ هُمُ الْخٰسِرُونَ

Artinya :

*“Orang-orang yang telah Kami beri kitab suci, mereka membacanya sebagaimana mestinya, itulah orang-orang yang beriman padanya. Siapa yang ingkar padanya, merekalah orang-orang yang rugi.” (QS. al-Baqarah (2): 121)*

Pada ayat diatas dijelaskan bahwa iman kepada kitab-kitab Allah ﷻ merupakan kewajiban seorang muslim dan merupakan salah satu rukun iman. Kitab-kitab Allah ﷻ ada 4 kitab antaranya adalah Taurat, Zabur, Injil dan Al-Quran. Allah ﷻ menurunkan Al-Qur'an sebagai panduan hidup, mereka yang membacanya dan mempercayainya adalah orang yang beruntung. Bagi yang tidak percaya, merekalah yang rugi, sebab Al Qur'an merupakan penyempurna kitab-kitab sebelumnya.

Pembelajaran dan pengenalan tentang huruf hijaiyah biasanya diajarkan guru dan orang tua melalui buku *Iqro* sebagai sarana belajar yang terjual bebas di pasaran. Buku pembelajaran membuat anak menjadi pasif dan kurang interaktif karena di dalamnya hanya berisi huruf hijaiyah saja tidak ada cara membacanya dan tampilan dari buku *Iqro* yang kurang menarik bagi anak. Maka dari itu perlu sebuah media yang lebih nyata untuk menangani hal tersebut, karena pada tahap usia anak sekolah dasar rentang umur 6 sampai 10 tahun lebih tertarik dengan media yang berisikan gambar 3 dimensi agar dapat meningkatkan ketertarikan anak dan tidak membuat jenuh dalam mempelajari huruf hijaiyah.

Di era perkembangan teknologi masa sekarang ini, Salah satunya adalah perkembangan teknologi *Augmented reality* (AR). *Augmented reality* itu sendiri adalah sebuah teknologi yang menyatukan benda ilustrasi dua dimensi dan tiga dimensi ke dalam sebuah visual

nyata tiga dimensi lalu diproyeksikan ke dalam benda-benda ilustrasi tersebut dalam waktu yang nyata (*real time*) (Chen et al., 2019). *Augmented reality* juga dapat diterapkan pada media belajar, salah satunya adalah untuk media belajar tentang pembelajaran huruf hijaiyah. Pembelajaran yang dilakukan dengan memanfaatkan teknologi *Augmented reality* akan merasa terhibur karena *Augmented reality* dapat menaikkan tingkat belajar dan bermain serta dapat digunakan secara nyata dan melibatkan interaksi pengguna khusus-nya anak-anak.

Berdasarkan hal tersebut. peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terhadap pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah di lingkungan sekolah dasar. Peneliti melakukan observasi ke sekolah dengan cara mewawancarai salah satu guru di sekolah tersebut yaitu Ibu Sulekah Rusmawati atau biasa dipanggil dengan Ibu Eka selaku guru kelas SDS Yappenda dan mewawancarai Siswa-siswi di SDS Yappenda tentang belajar huruf Hijaiyah untuk anak sekolah dasar yang penulis lakukan, pertama penulis mewawancarai Ibu Suleka dengan menanyai bagaimana kegiatan pembelajaran yang dilakukan dan seberapa tertarik siswa dengan pelajaran yang diajarkan. Setelah melakukan wawancara dengan Ibu Eka, Penulis melakukan wawancara kepada siswa dengan mengambil beberapa sampel anak murid di sekolah dasar tersebut sebanyak 13 orang yang terdiri dari kelas 1, kelas 2 dan kelas 3 untuk wawancara. Dan hasil wawancara tersebut menghasilkan sebuah data yaitu kebanyakan dari mereka lebih tertarik dengan gadget dari pada Buku, dan 3 dari 13 anak yang diwawancara tidak mengikuti Taman Pendidikan Qur'an (TPQ) di lingkungan rumah masing-masing, dan Sebagian besar TPQ yang diikuti anak tersebut tidak memakai media yang menarik seperti gambar dan audio untuk belajar hanya menggunakan buku *Iqro* saja. Sebagian besar anak yang diwawancara tahu bacaan huruf hijaiyah tetapi tidak tahu bagaimana bentuk huruf hijaiyah dari bacaan tersebut dan beberapa siswa yang diwawancara masih ada yang belum bisa membaca. Setelah melakukan wawancara penulis dapat menganalisis kebutuhan untuk aplikasi pembelajaran yang akan dibuat.

Pada penelitian sebelumnya terdapat penelitian serupa, dengan penelitian ini contohnya penelitian dari Septian & Agustian (2021) media yang dibuat adalah AR Huruf Hijaiyah, pada penelitian Efendi et al., (2016) membuat media yang didalamnya memuat AR Hijaiyah dan pelafalannya, serta terdapat beberapa menu umum seperti informasi dan keluar.

Berdasarkan uraian di atas, pada skripsi kali ini akan mengembangkan sebuah gim media pembelajaran huruf hijaiyah menggunakan *Augmented reality* untuk pembelajaran huruf hijaiyah dan latihan dari huruf hijaiyah yang diperlukan, diharapkan dapat membangkitkan pemahaman siswa-siswi dan dapat mendorong dalam mempelajari huruf-huruf Hijaiyah, selain itu juga bisa membantu guru dalam mengajari huruf Hijaiyah di ruang kelas secara jelas dan tidak menjenuhkan.

### **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas yang sudah dijelaskan, maka dapat ditemukan perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun gim pembelajaran realitas tertambah pengenalan Huruf Hijaiyah untuk membantu anak sekolah dasar mempelajarinya ?
2. Bagaimana pandangan Islam terhadap aplikasi media pembelajaran Huruf Hijaiyah dengan realitas tertambah?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat dan menghasilkan gim pembelajaran tentang pengenalan huruf hijaiyah yang dapat digunakan untuk belajar huruf hijaiyah bagi siswa Sekolah Dasar.
2. Memberi pandangan menurut Islam terhadap gim pembelajaran huruf hijaiyah dengan menggunakan realitas tertambah berdasarkan Al-Qur'an dan Hadist.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang didapat dari penelitian ini adalah sebagai berikut ini:

1. Digunakan untuk belajar dasar huruf hijaiyah dan dapat digunakan untuk masyarakat umum untuk belajar huruf hijaiyah.
2. Diharapkan dapat digunakan di sekolah dasar untuk proses belajar mengajar.
3. Menambah ilmu dalam mengenal dunia teknologi dengan memanfaatkan Realitas Tertambah atau *Augmented reality*.

### **1.5 Batasan Penelitian**

Berdasarkan uraian dari rumusan masalah di atas, batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Gim ini dibuat untuk anak sekolah dasar.
2. Isi materi dari aplikasi hanya menyajikan tentang huruf Hijaiyah dan latihan dari huruf hijaiyah saja.
3. Gim ini hanya dapat berjalan pada *smartphone* berbasis Android.
4. Menu fitur dari aplikasi media pembelajaran meliputi pengenalan huruf hijaiyah berupa gambar, audio, dan *text*.